



LICENCIATURA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

“AUSENTISMO ESCOLAR
EN
ENTORNOS VIRTUALES”

AUTORES: LUCERO, ROSA MARÍA. D.N.I: 25.425.125

PONCE, LUCAS EXEQUIEL. D.N.I: 33.749.950

FERNÁNDEZ, CYNTHIA ANDREA. D.N.I:29.604.170



LA RIOJA, 2022.

Índice.

Resumen.....	5
Palabras claves.....	5
Capítulo I	
Problema de investigación.....	7
Preguntas de investigación.....	7
Fundamentación.....	8
Capítulo II	
Marco teórico.....	10
Ausentismo.....	11
La asistencia e inasistencia.....	12
Posibles causas de ausentismo escolar en Argentina antes de la Pandemia.....	13
Presencia pasiva.....	15
Recursos tecnológicos.....	17
Tipos de recursos tecnológicos.....	18
Ejemplos de recursos tecnológicos.....	19
Ventajas y desventajas de los recursos tecnológicos.....	20
Las tic's.....	22
Breve historia de la evolución tecnológica.....	24
Tecnología, accesos y usos.....	29
Tecnología en la educación.....	30
Herramientas educativas tecnológicas.....	31
Plataformas y herramientas virtuales.....	32
Virtualidad.....	33
Software hardware.....	34
Telecomunicación.....	35
De la presencialidad a la virtualidad.....	36
Leyes educativas.....	37
Derechos de los niños.....	38
Derecho a la educación.....	39
Enseñanza aprendizaje.....	40

Capítulo III	
Objetivos generales.....	45
Objetivos específicos.....	45
Capítulo IV	
Diseño metodológico.....	47
Hipótesis.....	47
Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	49
Análisis categoría de Encuestas.....	50
Análisis a docentes de la Institución (3° año).....	62
Entrevista a Rectora de la Institución.....	64
Capítulo V	
Universo.....	66
Población.....	66
Unidad de análisis.....	66
Viabilidad.....	66
Diagnóstico de población.....	67
Capítulo VI	
Cronograma tentativo.....	69
Conclusión.....	72
Propuesta.....	75
Bibliografía.....	79
Anexo.....	82



RESUMEN

Resumen

La presente investigación aborda el tema de Ausentismo Escolar en Entornos Virtuales, ante lo acontecido y vivido en el año 2020, en el contexto de ASPO (aislamiento social, preventivo y obligatorio) por Pandemia COVID-19, se decretó la suspensión de las clases presenciales, ante esto se adoptó la modalidad de virtualidad plena.

El objetivo principal de la investigación fue describir como influyó el factor tecnológico, y sus limitaciones en cuanto a recursos y manejos de los mismos, en el ausentismo en pandemia. Se planteó una metodología con un enfoque de investigación mixta brindándonos la posibilidad de análisis y descripción de las causas del ausentismo escolar en el contexto de pandemia.

De acuerdo al análisis, se concluye que todos los autores de la comunidad educativa se hicieron cargo de una situación de desigualdad debido a diferentes razones, desde los problemas de infraestructura tecnológica, pasando por la imposibilidad o falta de dispositivos para el acceso a las clases virtuales, sumado a las dificultades habituales que se presentaron en la vida académicas de las/los estudiantes, como falta de conocimientos en herramientas digitales y los factores económicos en el ámbito familiar, exigiendo a la enseñanza realizada en pandemia COVID-19, disponer de los recursos tecnológicos entre otros, en los hogares, generando un contexto de desigualdad en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Palabras Claves: Ausentismo, Educación Virtual, Pandemia, Virtualidad, Recursos Tecnológicos, TIC's



CAPITULO I

Capítulo I

Problema de Investigación.

¿Cómo influyó el factor tecnológico y sus limitaciones en cuanto a recursos y manejo de los mismos, en el ausentismo de los estudiantes de tercer año, división A, B, C, D turno mañana, de la Escuela Normal (secundaria) de la ciudad Capital de La Rioja en el ciclo lectivo 2020?

Preguntas de investigación

- ¿Qué recursos digitales como herramientas pedagógicas son utilizados en la enseñanza por las/los docentes de la escuela Normal, precisamente en los cursos escolares tercer año división A, B, C, D?
- ¿Desde cuándo las/los docentes utilizan los recursos digitales como herramientas pedagógicas?
- ¿Son los recursos digitales óptimos como herramientas pedagógicas para aplicar en la enseñanza de las/los estudiantes de tercer año de la escuela Normal?
- ¿Cómo, las/los docentes de los cuatro cursos de 3ros años, aplican los recursos digitales como herramientas pedagógicas en la enseñanza?
- ¿Qué ventajas e inconvenientes son los más habituales en el uso de los recursos digitales como herramientas pedagógicas en la enseñanza de los espacios curriculares?
- ¿Cómo y qué rol cumplen los recursos digitales como herramientas pedagógicas en la enseñanza de los espacios curriculares?
- De las/los estudiantes conectados y presentes en las clases virtuales ¿Cuántos participaban de forma activa en las clases?
- ¿Cuántos de esas/esos estudiantes conectados en clases virtuales mantenían una ausencia pasiva? (conectados, sin cámara o micrófonos y no participaban de ninguna manera en la clase).

Fundamentación.

A mediados de marzo del año 2020, ante la situación de Pandemia por COVID-19, el Gobierno Nacional Argentino decreta la suspensión de clases presenciales en todo el país. Ante esto, la comunidad educativa debió mantener el contacto a través de la virtualidad, organizando prontamente las modalidades a adoptar. Desde las/los docentes, se procuró mantener el contacto asiduo con las/los estudiantes, adoptando varios medios que la virtualidad permite, pero ello no siempre fue suficiente para obtener respuestas favorables de todos las/los estudiantes, el punto de partida fue desigual por diferentes razones. Una de ellas, tiene que ver con la tan conocida problemática de la infraestructura tecnológica y la imposibilidad de acceso a los diferentes medios digitales para las clases y/o los encuentros con las/los estudiantes y por la falta de interés en la clase virtual llevando a una participación pasiva.

Por lo expresado, la presente investigación tendrá como objetivo dar a conocer cuáles fueron los factores que influyeron en el ausentismo escolar en entornos virtuales de las/los estudiantes de (cuatro cursos) 3°er año “A” ” B” ” C” “D, turno mañana, de la Escuela Normal (secundaria).

Se busca explorar, indagar y analizar, cuáles fueron las problemáticas que se presentaron en el contexto de pandemia con respecto a los recursos tecnológicos, sea desde la falta de conocimiento de las herramientas digitales, falta de dispositivos para la escolarización en un entorno virtual o problemas de conexión. También se comparará la frecuencia con la cual las/ los estudiantes tuvieron la oportunidad de establecer conexión con las aulas virtuales en el ciclo 2020, como fue en el ciclo 2021, y cuántos estudiantes fueron las/los que participaron activamente o tuvieron una ausencia pasiva en las clases virtuales y si hubo un aprendizaje significativo en este periodo analizado.

Es por ello, que a través de la investigación del ausentismo en el entorno virtual, se busca dejar un precedente de los factores que lo provocaron, los altos y bajos que tuvo la enseñanza de forma virtual en los actores de dicho proceso, no siendo menos importante establecer si los aprendizajes fueron significativos o no, permitiendo la apropiación de los contenidos en las/los estudiantes.



CAPITULO II

Capítulo II

Marco Teórico.

El problema que ha desvelado a docentes y directivos en el año 2020 fue el ausentismo reiterado de las/los estudiantes en las clases virtuales que se dictaron por la pandemia del COVID-19, la cual nos tomó con sorpresa y puso en tela de juicio la educación. Cuando un estudiante falta una o más clases, o asiste de manera intermitente, pierde oportunidades de aprender, se aleja del resto del grupo y el manejo de la clase se dificulta. El ausentismo en la virtualidad nos dejó como consecuencia bajos niveles de aprendizaje, riesgo de repitencia e incluso abandono escolar.

Ante este fenómeno de la pandemia, se buscará hacer hincapié en aquellos conceptos que se vieron afectados. Al mismo tiempo, indagar en las limitaciones, en el manejo de recursos tecnológicos y su atribución en el ausentismo escolar en la virtualidad.

Ausentismo.

Podemos entender por ausentismo aquello que se interpreta como la “inasistencia” de un sujeto al sitio donde debe cumplir una obligación o desarrollar una función. Este puede aparecer en diferentes contextos como el territorio laboral, en el incumplimiento de las obligaciones de trabajo, en ámbito social, como consecuencia por faltar a un compromiso preestablecido, o en el caso que nos incumbe, el ámbito escolar, con la inasistencia de un estudiante a clases.

Sabiendo que el ausentismo es el incumplimiento de obligaciones y funciones a desarrollar. En el contexto escolar podemos decir que, “la moción hace mención a la falta recurrente de aquellos estudiantes a su escuela. Esto quiere decir que el fenómeno del ausentismo escolar refiere a la no asistencia de los estudiantes a las clases que deben tomar de acuerdo a su curso” (Gardey, 2017).

Si bien el ausentismo puede ser justificado, por ejemplo, la/el estudiantes contrae alguna enfermedad, la cual le impide asistir a la escuela por un periodo corto de tiempo determinado. Existen, además, otras causas que pueden atribuirse a diferentes problemas sociales o económicos, las cuales generan la dificultad al estudiante para asistir a clases con regularidad.

“Uno de los problemas que preocupa a docentes y directivos son las ausencias reiteradas de los alumnos. Cuando un alumno falta uno o más días, o asiste de manera intermitente, pierde oportunidades de aprender, se aleja del resto del grupo y el manejo de las clases se dificulta. Las ausencias reiteradas suelen tener como consecuencia bajos niveles de aprendizaje, repitencia e incluso abandono de la escuela” (Escuela, 2015).

Como se menciona anteriormente, el ausentismo es una de las problemáticas más complejas en la cual la comunidad educativa se puede encontrar y deben enfrentar en el desarrollo de su tarea profesional.

En el contexto de virtualidad por pandemia, uno de los problemas centrales fueron la ausencia o mala conectividad, aunado a la falta de dispositivos electrónicos, siendo lo que dificultó enormemente el contacto de las /los estudiantes con las/los docentes.

“El 18% de los adolescentes, entre 13 y 17 años no cuentan con internet en el hogar y el 37 % no dispone de dispositivos electrónicos, valor que trepa el 44% entre quienes asisten a escuelas públicas” (Ayuso, 2020, La Nación).

La asistencia e inasistencia

La Asistencia y permanencia en la escuela secundaria es uno de los requisitos para lograr una educación integral y de calidad. Esta ausencia de las/los estudiantes en la escuela, es ausencia de sus cuerpos, pero también es ausencia en un tiempo destinado al aprendizaje y a la posibilidad de experiencias educativas significativas. La inasistencia escolar, es la falta de asistencia, justificada o injustificada. En secundaria, y de forma presencial, se permiten 20 inasistencias con justificación, ese límite puede extenderse a 28 inasistencias, más allá de ese total de faltas la/el estudiante pierde su condición de alumno regular y debe continuar con la cursada de los espacios a fin de tener la posibilidad de rendirlos. “El ausentismo es un problema socioeducativo, ya que afecta al aprendizaje y rendimiento del alumno y puede desencadenar un grave riesgo de exclusión. La intervención del docente debe contemplar ambas perspectivas y el educador social es capaz de llevarlo a la praxis” (García, 2017, p.13, como se citó en Centelles, 2019, pag.32).

Terigi (2007) señala que “el ausentismo es uno de los problemas aún no resueltos, que signan las trayectorias escolares de muchos adolescentes en la escuela secundaria”. (Terigi, 2007, como se citó en Martino, 2016).

En las pruebas PISA 2015 se pudo observar que las/los estudiantes llegaron tarde a clase al menos una vez durante las dos semanas previas a la realización de la prueba. Con referencia a la inasistencia por parte de las/los estudiantes, nuestro país enfrenta un serio problema, debido a que el 58,1 por ciento de las/los estudiantes faltaron al menos una vez a clase durante el período analizado.

Posibles causas de ausentismo escolar en Argentina antes de la pandemia COVID-19.

La educación formal es uno de los derechos más importante para las/los niños, por el simple hecho de poder apropiarse de los bienes culturales de su tiempo y que le dan la posibilidad de incrementar su capital social.

Es por esto, que el ausentismo escolar es un problema social, cuyas causas pueden ser intrínsecas o extrínsecas a la escuela. Por lo tanto, es conocimiento de las mismas lo que ayuda a visualizar las posibles problemáticas y elaborar una estrategia para la intervención.

Ahora la pregunta es, ¿Cuáles son esas posibles causas del ausentismo escolar?

Como respuesta a la pregunta, las causas pueden ser varias y entre las más relevantes podemos nombrar a las siguientes:

En el hogar, muchos de los factores y en la vida personal de un sujeto pueden contribuir al ausentismo. Por ejemplo, los casos más comunes como las drogas y el alcoholismo, el abuso físico y verbal, y los divorcios. Además de esto también existe el factor económico en las cuales las familias que tienen un menor ingreso tienen mayor vulnerabilidad y padres que no están involucrados en la vida escolar de sus hijos.

La Escuela. Un ambiente escolar hostil puede provocar ausencias. Aquellos estudiantes que no tienen amigos o que son propensos a sufrir bullying tienen mayor probabilidad de faltar a la escuela. Esto es un factor muy aplicado en los casos de aquellos estudiantes que se visten, actúan o lucen diferentes al grupo. O también es notable en los estudiantes que tienen una falta de confianza en sus habilidades mentales o con problemas de aprendizaje.

El Desempeño Académico. Como sabemos, el faltar a clases disminuye la habilidad de las/los estudiantes de aprender y adquirir nuevos conocimientos. Es difícil tener éxito si el estudiante pierde demasiadas clases. Sumado a esto, las/los estudiantes que no asisten a clases normalmente tienden a perder el interés de ir a la escuela, lo que da como resultado un desempeño académico muy bajo, generando efectos nocivos en su aprendizaje en general.

La delincuencia. Sin duda uno de los factores más difíciles de enfrentar. Sin la supervisión apropiada durante el día, los adolescentes que faltan a la escuela tienen mayores posibilidades de involucrarse en actividades criminales, como el vandalismo o robo. Sobre todo, en los casos de ausentismo crónico.

La Adulterez. El crecer y no avanzar en los estudios provoca problemas que van más allá de la escuela. Es decir, dado que las/los estudiantes que faltan tienen mayor probabilidad de dejar la escuela y tienen oportunidades disminuidas para avanzar en la educación. Esta falta de

oportunidad a educarse limita las opciones de empleo e incrementa la probabilidad de desempleo. Llevando al sujeto a experimentar la delincuencia de adulto.

Presencia pasiva.

Se hace referencia a ausencia pasiva en época de pandemia, a las/los estudiantes que estaban presentes en las clases virtuales, pero no participaban en ella, no prendían cámaras o no activaban micrófonos y no existía un feedback (retroalimentación) entre docente y estudiantes.

Esto llevó a analizar la situación, describiendo los factores que se pudo observar en las entrevistas/ encuestas a las/los estudiantes, manifestando que muchas veces se generaba una vergüenza al verse en las cámaras y al escucharse hablar por micrófono, no querer que vean su lugar de vivienda, el estado emocional en ese momento ante la situación de enfermedad e incertidumbre y otras, como el aburrimiento en las clases virtuales.

El papel pasivo de las/los estudiantes, asociado a la forma de abordar los temas por parte de las/los docentes, ya que, al estar inactivos y sin interactuar, se aburren generando sensaciones y sentimientos desagradables, como cansancio, desánimo, indiferencia y soledad. Muchos de los contenidos que se enseñaron en esta emergencia sanitaria carecían de significado para las/los estudiantes llevando a estos la presencia pasiva y la desconexión.

El aburrimiento en las/los estudiante está ligado al docente y la forma de impartir sus clases y relacionarse con los/las estudiantes. Por lo que se pone de manifiesto la importancia que tiene la planeación didáctica desde un enfoque constructivista, que propicie el papel activo de las /los estudiantes, la interacción con compañeros y la vinculación de los contenidos con sus experiencias de vida, a fin de que los temas abordados adquieran significado y no les aburran.

El aburrimiento es un estado emocional del sujeto, influido por múltiples factores que se deben describir e interpretar. “El aburrimiento es considerado un estado emocional desagradable, en el que el sujeto siente cansancio, fastidio o tedio”. (Segura, M.- Arcas M., 2003, como se citó en López Aguilar- Sánchez Dorantes, 2010).

El Aburrimiento es un sentimiento negativo ante algo repetitivo o sin interés, va acompañado de sensación de alargamiento del tiempo.

Se puede decir que el aburrimiento genera desgano, fastidio las cuales obstaculizan el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Este aburrimiento genera emociones. Según Maturana las emociones son “...disposiciones corporales dinámicas que especifican el dominio en que nos movemos en nuestro hacer, y que se constituyen como acciones a nuestro hacer”. (Maturana, 1995, pag.238, como se citó en López Aguilar- Sánchez Dorantes, 2010). Entonces se puede manifestar que las emociones manejan para bien o mal la manera de generar acciones para aprender o no en la hora de clases.

Al respecto, Ibáñez Salgado (2001, pág. 46) afirma “Si aceptamos que el cambio de emoción cambia la acción o el dominio de conductas de estudiantes y profesores, entonces es de gran importancia develar aquellas emociones que surgen en ellos con mayor frecuencia en la interacción en el aula, puesto que son esas emociones las que están en la base de las acciones posibles de emprender a fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje”.

Recursos tecnológicos

Se define recurso a “los distintos medios o ayuda que se utilizan para conseguir un fin o satisfacer una necesidad” (recuperado en Ecu Red). Por otra parte, también se debe tener en cuenta el concepto de Tecnología, en el cual haremos referencia a que “es el conjunto de conocimientos y técnicas que se aplican de manera ordenada para alcanzar un determinado objetivo o resolver un problema” (recuperado en Economipedia).

Si tenemos en cuenta estos dos conceptos podemos ver que la intención de los mismos es llegar a un fin, por un lado, tenemos el medio, que sumado al conocimiento de forma combinada se puede dar solución a un determinado problema. De esta manera se puede decir que los Recursos Tecnológicos son un medio que se vale de la tecnología para cumplir con su propósito.

Tipos de recursos tecnológicos:

Existen dos tipos de recursos tecnológicos:

Recursos tecnológicos tangibles, cuando se trata de herramientas, piezas de maquinaria, elementos concretos, físicos, que podemos aplicar a una tarea determinada.

Recursos tecnológicos intangibles, cuando por el contrario se trata de elementos incorpóreos, abstractos, como son los programas informáticos (software) o Internet.

Ejemplos de Recursos Tecnológicos

Internet y las telecomunicaciones, capaces de acelerar la transmisión de la información, pueden ser empleadas comercialmente como recurso para la educación a distancia o, como una forma de coordinar eficazmente los eslabones de una empresa.

La robótica y la automatización, en el mundo industrial y productivo, son el recurso más revolucionario en materia de maximización del tiempo y la velocidad de trabajo, y al mismo tiempo poniendo en jaque la necesidad de obreros industriales.

El software especializado, una de las herramientas profesionales más potentes de las últimas décadas, forma parte ya de los saberes que todo recién graduado debe manejar para ejercer su profesión. Arquitectos, ingenieros, bibliotecarios y hasta guionistas y diseñadores emplean programas informáticos que les permiten trabajar mejor y más rápidamente.

Ventajas y desventajas de los recursos tecnológicos

En la actualidad los recursos tecnológicos son una parte muy importante de la educación y de los hogares, convirtiéndose en un aliado clave para la realización de todo tipo de tareas del día a día.

Dentro de las aplicaciones que en la actualidad tienen los recursos tecnológicos se destacara el uso que se le da dentro del ámbito educativo, como la existencia de las TIC's.

Muchas pueden ser las ventajas que los recursos tecnológicos ofrecen dentro del ámbito docente, entre todas ellas se destaca el poder de dar dinámicas a las prácticas educativas y mejorar el aprendizaje de las/ estudiantes. Además, nos encontramos también con la disponibilidad en una amplia variedad de material audiovisual, textos y demás, que hacen de respaldo a la comprensión y el aprendizaje.

Por otra parte, existen desventajas que obstaculizan el uso y aplicación de los recursos tecnológicos en las escuelas, presentando fallos y errores que impiden que las clases se puedan desarrollar de la mejor manera y de forma habitual.

“La aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la vida diaria son una realidad y en el área de la educación son aliadas de gran impacto que permiten una mejor transmisión y demostración de los conocimientos, sin embargo, se deben de complementar con una adecuada planeación de las actividades académicas donde se integren las estrategias más convenientes de acuerdo al nivel de curso y los contenidos de la asignatura”. (Arista Hernández).

También se puede destacar la dependencia de los mismos por el uso indebido y excesivo de la tecnología generando problemas de salud importantes como la adicción, depresión, entre otras más.

También se debe hablar del desempleo debido al gran avance de la tecnología y la negación al aprendizaje de las nuevas tecnologías, empeorando la productividad y el desarrollo, generando inconvenientes en los ámbitos laborales, educativos o personales.

La caducidad de los dispositivos tecnológicos es otra de las desventajas, la obsolescencia programada hace que muchos dispositivos tecnológicos tengan fecha de caducidad, es decir en un periodo de tiempo relativamente corto dejan de funcionar o dejan de ser aptos, lo cual incita a la compra de uno nuevo.

Y lo más importante la seguridad, la cual puede ser comprometida a la hora de acceder al servicio de internet y la navegación.

Es por ello que los Recursos Tecnológicos son el medio que permite que la educación y sus metodologías de enseñanza puedan innovar y evolucionaron sustancialmente a la hora de utilizar dichos recursos. Siempre y cuando exista la posibilidad de acceso a ellos. Si se hace un análisis profundo de las desventajas y ventajas de los recursos tecnológicos, se puede ver que es muy ventajoso contar con dichos recursos, pero este es el punto que no fue como se esperaba. En cuanto a la práctica educativa reflejaron mucho más las desventajas, sobre todo el desconocimiento de los recursos, el mal uso de los mismos, y lo más impórtate la necesidad de un dispositivo tecnológico que permitiera el acceso a las herramientas necesarias para llevar a cabo el proceso y desarrollo educativo.

Las TIC's

Se define tic como tecnologías para el almacenamiento, recuperación, proceso y comunicación de la información. Existen múltiples instrumentos electrónicos que se encuadran dentro del concepto de TIC, la televisión, el teléfono, el video, el ordenador. Las computadoras llamadas también ordenadores, son las que permiten utilizar diferentes aplicaciones informáticas, lo más utilizado en las mismas es el internet.

Se define internet como redes de redes, también llamada como red global o red mundial, siendo un sistema que permite acceder a la información disponible en cualquier servidor en el mundo, y así comunicar o interconectar a cualquier individuo que se encuentren alejado.

Algunas de las características de la información de Internet han sido analizadas por Cabero (1998, como citó Belloch, C., 2012) como representativas de las TIC:

- Información multimedia. El proceso y transmisión de la información abarca todo tipo de información: textual, imagen y sonido, por lo que los avances han ido encaminados a conseguir transmisiones multimedia de gran calidad.

- Interactividad. La interactividad es posiblemente la característica más importante de las TIC's para su aplicación en el campo educativo. Mediante las TIC's se consigue un intercambio de información entre el usuario y el ordenador. Esta característica permite adaptar los recursos utilizados a las necesidades y características de los sujetos, en función de la interacción concreta del sujeto con el ordenador.

- Interconexión. La interconexión hace referencia a la creación de nuevas posibilidades tecnológicas a partir de la conexión entre dos tecnologías. Por ejemplo, la telemática es la interconexión entre la informática y las tecnologías de comunicación, propiciando con ello, nuevos recursos como el correo electrónico, los canales de chats, etc.

- Inmaterialidad. En líneas generales se puede decir que las TIC's realizan la creación (aunque en algunos casos sin referentes reales, como pueden ser las simulaciones), el proceso y la comunicación de la información. Esta información es básicamente inmaterial y puede ser llevada de forma transparente e instantánea a lugares lejanos.

- Instantaneidad. Las redes de comunicación y su integración con la informática, han posibilitado el uso de servicios que permiten la comunicación y transmisión de la información, entre lugares alejados físicamente, de una forma rápida.

- Digitalización. Su objetivo es que la información de distinto tipo (sonidos, texto, imágenes, animaciones, etc.) pueda ser transmitida por los mismos medios al estar representada en un formato único universal. En algunos casos, por ejemplo los sonidos, la transmisión

tradicional se hace de forma analógica y para que puedan comunicarse de forma consistente por medio de las redes telemáticas es necesario su transcripción a una codificación digital, que en este caso realiza bien un soporte de hardware como el modem o un soporte de software para la digitalización.

- Penetración en todos los sectores (culturales, económicos, educativos, industriales...). El impacto de las TIC's no se refleja únicamente en un individuo, grupo, sector o país, sino que se extiende al conjunto de las sociedades del planeta. Los propios conceptos de "la sociedad de la información" y "la globalización", tratan de referirse a este proceso. Así, los efectos se extenderán a todos los habitantes, grupos e instituciones conllevando importantes cambios, cuya complejidad está en el debate social hoy en día (Beck, U. 1999, como citó Belloch, 20212).

- Innovación. Las TIC están produciendo una innovación y cambio constante en todos los ámbitos sociales. Sin embargo, es de reseñar que estos cambios no siempre indican un rechazo a las tecnologías o medios anteriores, sino que en algunos casos se produce una especie de simbiosis con otros medios. Por ejemplo, el uso de la correspondencia personal se había reducido ampliamente con la aparición del teléfono, pero el uso y potencialidades del correo electrónico han llevado a un resurgimiento de la correspondencia personal.

- Tendencia hacia automatización. La propia complejidad empuja a la aparición de diferentes posibilidades y herramientas que permiten un manejo automático de la información en diversas actividades personales, profesionales y sociales.

Breve historia de la evolución tecnológica.

En 1440 Nace la Imprenta donde se le atribuye la invención al alemán Johannes Gutenberg, el llamado "Padre de la Imprenta". Los primeros libros eran copias manuscritas, escritos por monjes y frailes, y encargados por la nobleza y reyes. Gracias a la imprenta, los textos escritos pudieron llegar a cualquier rincón del planeta, y no ser posesión de pocos privilegiados. Esto fue un medio para masificar el conocimiento.

En 1992 nace la prensa digital.

En 1860 nace el primer pizarrón tradicional, el inventor de la pizarra con tiza fue James Pillans. Las primeras enseñanzas se desarrollaban a nivel privado en las casas de la aristocracia. En la Argentina, el surgimiento de la escuela aparece ligada a la Constitución del Estado Nacional. Testimonia esto, la creación de la ley 1420 en 1884 -impulsada por Sarmiento-, que establece la obligatoriedad de la educación primaria y aquí se institucionalizan las escuelas.

En 1920 el primer proyector de video comenzó a conectar la educación con las películas fílmicas. En 1930 se usó por primera vez el proyector en las escuelas. Con el surgimiento de la TV, en 1950 mejora la tecnología de los proyectores.

En 1930 se inicia la radio educativa, el físico italiano Guillermo Marconi inventó la radio en 1907. Y en 1923 las aulas tradicionales incorporan el uso de transmisiones radiales en diferentes materias. En 1975 aparecen las primeras emisoras de FM (frecuencia modulada). La primera estación de radio emitida por internet fue en 1993, y gracias al surgimiento del MP3 en 1987, pensado para poder grabar música y audios en formato comprimido desde computadoras. En 1999 se realiza el primer webcast que sirven para la emisión interactiva de una señal de video o audio de uno a muchos. En el 2000 surgen los podcast, inicialmente para blogs, pero ahora extendidos en sitios o diarios digitales, permite distribuir a través del sistema RSS o descargar audios.

En 1943 surgen las Computadoras. En 1958, en Latinoamérica, aparece la primera computadora usada en educación, en México. Pero recién en 1984 se introducen las computadoras masivamente para fines educativos, comenzando por USA.

La historia de las computadoras se divide en 5 generaciones, que difieren a causa de los avances científicos que fueron aplicados a su progreso:

- 1º generación (1940-1952), fueron las computadoras programables digitales, las primeras se trataban de calculadoras mecánicas. Estaban construidas con electrónica de válvulas de vacío, eran muy grandes y fueron destinadas a usos militares, al principio, y luego comerciales.

- 2° generación (1956-1964), computadoras creadas con electrónica de transistores y a través del lenguaje de programación, más pequeñas, consumían menos electricidad.
- 3° generación (1965-1971): Basadas en circuitos integrados, lo que influyó en abaratar costos y reducir el tamaño. En 1965 se establece la primera conexión entre 2 computadoras por medio de una línea telefónica.
- 4° generación (1972-1980): La integración sobre los componentes electrónicos fomenta la aparición de microprocesadores, que integran varios elementos de la máquina en un chip. Surgimiento de las PCs para uso personal.
- 5° generación (1983-2017): comienza con la creación de computadora la portátil o laptop, por el avance científico en microelectrónica y desarrollo de softwares para PCs.

En 1950 Televisión Educativa. La TV nace en 1927, la TV color en 1940. En 1939 aparece el uso de la primera TV en una escuela de Los Ángeles. Y en 1950, la Ford Fundación comienza a desarrollar programas educativos por televisión.

En 1964 Herramientas de Video Conferencias La primer llamada por video-conferencia fue en 1964 cuando Laboratorio Bell presentó al público el sistema PICTUREPHONE en la Feria Mundial en Nueva York, Estados Unidos. Hoy en día, las herramientas de conferencia web sirven para reuniones colaborativas en tiempo real. Existen múltiples plataformas web de soporte para estos fines: Adobe Connect, Cisco WebEx, GotoMeeting, OpenMeetings, Skype Empresarial, Zoho, etc. Sus características actuales incluyen múltiples funciones: el soporte de audio, la con-navegación, transferencia de archivos, integración de servicios de comunicación empresariales en tiempo real, como chat, voz, características de movilidad, audio, web y videoconferencia.

En 1969 Internet. Internet nace en 1969 con la primera red interconectada a través del enlace entre las universidades de UCLA y la de Stanford por intermedio de una línea telefónica conmutada. En 1990 se crea el primer servidor web llamado WorldWideWeb (www) Aquí se desarrolla lo que hoy conocemos como Internet, con nuevas facilidades de interconexión, hasta llegar a los métodos actualmente más comunes de acceso a Internet: Wi-Fi, televisión vía satélite y conexión móvil. En el 2002, ya se comienza a ofrecer banda ancha y Wi-Fi en las aulas educativas, y el 99% de los colegios públicos de USA están abastecidos de acceso a Internet. Hoy tenemos el paradigma de la Web 2.0 que se sostiene en el surgimiento de diversos sitios para compartir contenido digital, como los Blogs o wikis.

En 1971 Herramienta de Comunicación Digital. El primer envío a través de correo electrónico fue emitido en 1971. Luego parecieron chats en línea y foros como formas de

comunicación. Hoy surge el chatbot, que es un programa informático con el que es posible mantener una conversación, tanto si queremos pedirle algún tipo de información o que lleve a cabo una acción. Los chatbots incorporan sistemas de inteligencia artificial.

En 1973 Telefonía Móvil. El primer teléfono celular fue inventado en 1973 por Martín Cooper de Motorola. Un año más tarde comienza a comercializarse en red en Japón; y en 1981, en algunos países de Europa. Los avances son innumerables. En 1993, IBM crea una unión entre celulares y computadoras. En 2007 se incorpora GPS a los móviles. En el 2008 se crea el primer smartphone. Surgen los iPad en 2009. Ya en 2012, con la Cuarta Generación de celulares inventada, surge la conexión de redes sociales en móviles.

En 1984 se crea la Multimedia. La palabra Multimedia hace alusión a la utilización de diversos medios de información, como gráficos, video, sonido, texto y animaciones. Los avances en herramientas multimedia son múltiples:

- En 1984, se inicia la Multimedia cuando Apple Computer lanzó la primera computadora Macintosh, con grandes capacidades de reproducción de sonidos equivalentes al de la radio AM y con posibilidades de edición gráfica.
- En 1985, aparecen programas gráficos de Windows que luego son incorporados a la enseñanza, y se crea Adobe.
- En 1986, Steve Jobs funda Pixar Animation Studios, donde se animan los gráficos en 3D por computadora.
- En 1987, comienzan los juegos de video y de entretenimiento por monedas.
- En 1991, Microsoft y otras empresas anuncian el patrón multimedia para PC's. Surge el formato de audio en MP3 digital.
- En 1992, aparece el auge de multimedia integrando videojuegos, audio, videos, animaciones, fotos, y texto en un mismo entorno.
- En 1996, surgen las cámaras digitales y DVD; en el '98, el mp3 portátil, y la comunicación inalámbrica; en el '95, el streaming; en el '99, la TV digital interactiva.
- En 2006, comienza la enseñanza con multimedia.
- En 2010, surgen las computadoras con capacidad para mostrar gráficos en 3D.
- En 2012, se comercializa el televisor LED y relojes inteligentes.

- En 2014, se crean las impresoras 3D de alta resolución.

En 1992 Realidad virtual. Comenzó a crearse las primeras aplicaciones de realidad aumentada. Realidad Virtual es un entorno de escenas u objetos de apariencia real, que representa un entorno generado mediante tecnología informática, que da al usuario la sensación de estar inmerso en él. En 1995 surge el lenguajes VRML y en el 2005 el lenguaje X3D.

En 1995 Surgen las Tic's en educación. La integración de las tic's en la educación surgió casi paralelamente a la creación de e-learning, aunque comenzaron a utilizarse las herramientas tecnológicas en educación presencial, tanto en laboratorio de informática, como en alfabetización digital en las escuelas. Tecnologías de la Información y la Comunicación se aprenden a través del uso de software libre y recursos online o en la nube.

En 1996 Surgen plataformas virtuales educativas. En 1995, comienza el desarrollo de la instrucción basada en la Web, esta primera etapa aún se encuentra en evolución, con el auge de los portales online que ofrecen cursos en línea sobre diversos temas. En 1996, nace el concepto de e-learning, y las plataformas educativas virtuales (aulas virtuales), tales como los LMS más conocidos: Blackboard, surgido en 1997 y Moodle en 2002. En 2006, surge el m-learning, se trata del aprendizaje basado en Smartphones, telefonos móviles, PDAs y otros dispositivos móviles. Se encuentra en etapa de desarrollo esperando que plataformas y softwares que lo hagan más masivo y práctico.

En 1997 Surge Google, fue registrado el dominio google. Ya en el 2000 Google es el buscador preferencial para los usuarios de Internet.

En 2000 Surgen las proyecciones digitales y pizarras electromagnéticas sustituyeron al pizarrón con tiza en 1960. Luego, con el auge de las computadoras, videos y multimedia, se fabrica la primera pizarra digital en el año 1991. A partir del 2000 se habla de la era de interactividad, entre otras cosas, a causa de la creación de las pizarras digitales. Las mismas deben conectarse a una PC y a un vídeo proyector que muestra la señal de dicha computadora sobre una superficie lisa y plana, e incluye software. Hay amplias variedades de pizarras desde las más antiguas hasta los recientes Touch Wall, que son pantallas interactivas con interface multitáctil proyectadas en una pared.

En 2001 wikipedia, es una enciclopedia libre, editada de manera colaborativa. La Wiki como herramienta didáctica fue un gran aporte en la educación en términos colaborativos, que posibilitó la creación de contenidos en grupo. Esto también se ha incorporado como recurso dentro de las aulas virtuales. Incluso surgieron en los últimos años, plataformas gratuitas para el uso de wikis.

En 2003 surge la gamificación, ya en 1992 se habían creado los videojuegos. El término gamificación fue inventado en el 2003, y refiere a un tipo de aprendizaje que traspone la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional. Estimulando la retroalimentación positiva, la motivación, y la alfabetización digital, se pretendía lograr mejores resultados en las habilidades personales o profesionales, a cambio de recompensas ofrecidas en el propio juego.

En el 2004 redes sociales y la web.2.0 que sirvieron para conectar a las personas entre sí, y crear grupos o comunidades en función de intereses en común. El efecto de las redes incorporadas a la educación es el de mejorar la comunicación y la participación grupal en las tareas cooperativas. En el 2004 surgen Flirck y Facebook; en 2005, Youtube; en 2006, Twitter; en 2010, Instagram. En la actualidad, existen más de 200 redes sociales en todo el mundo.

Surge un nuevo paradigma de Internet: la Web 2.0, también llamada "web social" por priorizar el compartir en redes, wikis y blogs. El nombre fue presentado en 2004 por Tim O`Reilly, un fuerte impulsor de los movimientos de software libre y código abierto.

En el 2006 la información en la nube, el almacenar datos en la nube es un nuevo paradigma orientado a brindar servicios de computación a través de una red, que usualmente es Internet. Podemos mencionar muchas herramientas alojadas en la nube: como Dropbox, SugarSync, Google Drive, Microsoft SkyDrive, Apple iCloud o Evernote. En la actualidad Web 3.0 diseñador web que creó el diseño compatible con cualquier navegador y dispositivo. Este paradigma conjuga el uso del 3D, y define a Internet como una gran red de base de datos, que se capturan a través de aplicaciones en base a inteligencia artificial.

Tecnología, acceso y uso

Se sabe que en la sociedad existe un acceso y uso desigual. La relación con la tecnología varía con respecto a los alumnos y docentes, la escuela puede y tiene que contribuirse en mediadora con respecto al acceso de las Tics. Cuando se habla de brecha digital Serrano y Martínez (2003) señalan que “la brecha digital se define como la separación que existe entre las personas (comunidades, estados, países...) que utilizan las Tecnologías de Información y Comunicación como una parte rutinaria de su vida diaria y aquellas que no tienen acceso a las mismas y que aunque las tengan no saben cómo utilizarlas”. (2003, pag.67, como se citó en Díaz, 2014).

Ante esta definición se hizo posible, identificar una brecha digital de primer orden y una de segundo orden.

La de primer orden está vinculada a una desigualdad en el acceso a la tecnología, en tanto que la segunda refiere al conocimiento y uso de las TIC. El cual este planteo, abre un abanico de posibilidades y múltiples conjugaciones a la hora de reflexionar en torno al rol de la tecnología, en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La formación es sin duda un elemento clave para promover una utilización cada vez más interesante de las tecnologías en las aulas, pero la investigación también ha destacado otros factores que son vitales para la consecución de este objetivo, tales como el acompañamiento situado a los docentes, el apoyo y la orientación de los equipos directivos, y el sostenimiento de condiciones materiales básicas para su desarrollo (Tedesco, 2015).

Tecnología en la educación.

Las tecnologías, en la educación como una disciplina pedagógica surge en la década de los 50' pero no siempre tuvieron la posibilidad de adecuarse e implementarse a las aulas, solo pudieron incorporarse minoritariamente. Las resistencias al cambio fueron fuertes obstáculos en viejas épocas. Pero en la actualidad, se cuenta con una nueva forma de aprender y de enseñar, gracias a la ciencia y tecnología. Desde que se incluyó la computadora en las aulas se abrió un abanico de oportunidades para su uso. La computadora cambió muchas actividades, las cuales en algunos casos facilitaron o dificultaron las tareas. En el salón de clases se utiliza para la búsqueda de información, también se recurre en algunos casos, para la presentación de actividades, así como para el diseño de las mismas. Con ello se pudo ampliar y complementar la enseñanza tradicional, conjuntamente con las nuevas tecnologías, que facilitan el aprendizaje y potencian las habilidades de acceso a la información de los alumnos en esta era digital, en palabras de Manuel Area Moreira “las nuevas tecnologías de la información y comunicación (especialmente la red de internet) posibilitan nuevas formas organizativas de almacenamiento de la información y en consecuencia de acceso y manipulación de la misma por parte del profesorado y alumnado” (Area Moreira, pag. 32).

Herramientas educativas tecnológicas.

La educación en el siglo XXI requiere ser más flexible, personalizada y ubicua, de manera que facilite el desarrollo de competencias en los estudiantes y forme comunidades de aprendizaje virtual; para buscar, seleccionar, comunicar y construir conocimiento colaborativamente.

El dominio de las tecnologías y recursos digitales es una habilidad necesaria en los docentes, para permitirles comprender, seleccionar y adecuar las herramientas de manera que sus estudiantes consigan las competencias previstas en sus clases.

La Tecnología de la Información y la Comunicación (TICs), son recursos, herramientas y programas, que se utilizan para procesar, administrar y compartir la información mediante diversos soportes tecnológicos. Las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC), establecen una relación entre la tecnología y el conocimiento adquirido a través de la misma, el conocimiento se desarrolla gracias al uso de las TIC.

Plataformas y herramientas virtuales.

Se entiende por plataformas virtuales a un conjunto herramientas tecnológicas fundamentales que sirven para el desarrollo del aprendizaje y la enseñanza del alumno de manera individual y social, de la misma manera es una herramienta virtual que sirve para la interacción activa entre el profesor y el alumno.

Estas Plataformas contienen cursos o módulos didácticos, estos entornos virtuales tienen por objeto compartir y poder comunicar, para luego hacer procesos reflexivos y críticos, pudiendo convertirse en espacios colectivos, esto fortalece el desarrollo de habilidades de trabajo colaborativo y la necesidad actual de trabajar en equipo y ser capaces de poder trabajar entre iguales.

Mientras que las herramientas Virtuales son sistemas informáticos que están en las computadoras o en los dispositivos electrónicos como celulares o tabletas, tienen el fin de facilitar las tareas del docente y se puede clasificar según la necesidad del usuario las mismas permiten la comunicación y participación de todos los interesados sin importar el momento o el lugar donde se encuentren.

Existen diversas herramientas y recursos tecnológicos en la red, muchos de ellos de acceso libre, que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Algunas herramientas son:

Google for Education	Coursera	GeoGebra	Hangout
Moodle	edX	Desmos	Zoom
Chamilo	Crehana	Socrative	Skype
Dokeos	Oracle academy	Whiteboard	Telegram>
Canvas	Duolingo	Jamboard	Jitsi Meet
Atutor	Memrise	Scratch	GoTo Meeting
Claroline	Activate	Tinkercad	WebEx
Blackboard	Udemy	TourCreator	Anymeeting
Rcampus	UNEDabierta	Cassio ClassPad	ZooMeeting
NEO LMS	Stanford	Xmind	Microsoft Teams

Virtualidad

Cuando se habla de virtualidad se puede decir que es fenómeno tecnológico que ofrece a los usuarios de las tecnologías digitales una forma de relacionarse, tanto en el tiempo como en el espacio, rompiendo un poco con los lineamientos y límites impuestos por la realidad física y al mismo tiempo brinda una experiencia que solo sería posible en esta dimensión.

Para el autor Josep Duart “la virtualidad es una apariencia de la realidad y está definida como un proceso imaginario”, Por ello lo que aprendemos de un sistema de cómputo aparenta ser real porque se estudia de la realidad, pero no es real debido que no estamos en tiempo real esto es lo que llamamos realidad virtual” (Duart, 2008, pág. 7, como se citó en Yonfa y Perez Torres, pag. 9, 2020).

Se puede decir que la virtualidad es un fenómeno moderno que constituye básicamente una dimensión digital creada por el hombre, que le permita a quien acceda en ella, la posibilidad de visitar, transitar e interactuar en distintos espacios, sin la necesidad de ubicarse físicamente en ello. Además, concede la capacidad de vivir la experiencia de un sitio sin estar en él, generando puntos de encuentro, en donde diferentes personas pueden interactuar, compartir, sentir y crear introduciendo una nueva dinámica social.

Pese a que la virtualidad redujo distancia, conectando el mundo y otorgando nuevas formas de relacionarse, trabajar, educar y más, la virtualidad puede causar la falta de creencia de interrelación social.

Es por esto, la virtualidad es una gran herramienta para el mundo y la sociedad actual, se debe usar con responsabilidad, cuidado y conciencia, teniendo siempre en cuenta que esta dimensión nunca podrá reemplazar a la realidad a la cual pertenecemos.

En un sistema educativo la virtualidad tiene grandes ventajas, es un modelo flexible, en el cual uno mismo va construyendo el aprendizaje y no es necesario que asista físicamente a un salón de clases. Además, se puede contar con el material de estudio y lectura en un solo portal de Internet.

Este tipo de aprendizaje, desarrollado con el apoyo de las nuevas tecnologías de la comunicación potencia al aprendizaje a distancias de manera electrónica (conocidas como e-learning).

A pesar de todo lo negativo y positivo que aflora de la virtualidad como fenómeno tecnológico y herramienta para relacionarnos con el mundo. La globalización virtual igualmente incrementó el desarrollo de las tecnologías de las comunicación, informática e información, obligando a la mayoría de los sectores sociales a digitalizarse y romper sus fronteras.

Software y hardware

Cuando se refiere a los distintos dispositivos tecnológicos como una computadora o un Smartphone ¿Nos preguntamos cómo están compuestos o cuáles son sus partes?

Estos dispositivos están compuestos por un Hardware que es el conjunto físico de los que está hecho el equipo y por el Software que es el conjunto de programa o aplicaciones, instrucciones y reglas informáticas que hacen posible el funcionamiento del equipo, dicho de otra forma, el Hardware es la parte tangible de un dispositivo y el software es la parte intangible del mismo.

El software “El software es el conjunto de instrucciones que una computadora debe seguir, es decir, todas aquellas indicaciones sobre lo que tiene que hacer y cómo. El concepto de software engloba todo aquello que es intangible en la computadora, lo que no se puede tocar, como, por ejemplo, los programas y los sistemas operativos.

Por otra parte, el hardware hace referencia a todos los componentes materiales y físicos de un dispositivo, es decir, aquellos que se pueden ver y tocar. El monitor, el ratón, la CPU, el teclado o la memoria RAM son algunos ejemplos de aquellas partes que, en su conjunto, forman el hardware.

Estos dos elementos básicos de un dispositivo se retroalimentan, son dependientes a la hora de desempeñar una tarea y, si alguno faltara, no sería posible el correcto funcionamiento de un ordenador, considerando la diferencia que tienen.

Telecomunicación.

En pandemia el concepto de Telecomunicación tuvo mucho protagonismo debido al Aislamiento Social Obligatorio y Preventivo (ASPO) decretado por la pandemia COVID-19. Pero ¿Qué es la Telecomunicación? La telecomunicación es la transferencia de información desde un transmisor hacia un receptor, por medios de un canal de comunicación, que en la actualidad lo ofrecen los recursos tecnológicos como las computadoras, tabletas y celulares, entre otros dispositivos. A esto se le llama telecomunicación, que se refiere también a la comunicación distancia.

De la presencialidad a la virtualidad.

La enfermedad por coronavirus cambió de manera inesperada y radical la forma en que se impartía la educación, pasó del aula de clases al hogar. La escuela cerró sus puertas a las clases presenciales y de inmediato inició el proceso para que el personal docente diseñara los llamados planes de contingencias, mediante los cuales se planificó el desarrollo de los cursos en la modalidad de presencialidad remota, con el objetivo de no interrumpir el ciclo académico. Luego del aislamiento temporal y brindar la continuidad a la educación, las instituciones educativas pusieron la mirada en los beneficios de la educación virtual o educación con apoyo de herramientas tecnológicas. (Quintana, 2020, como se citó en Espinoza-Peralta, 2021).

Durante este proceso de adaptación cada docente asumió el reto de reinventarse rápidamente y empezar a trabajar de otra forma, diseñando actividades de aprendizaje y evaluativas en la presencialidad remota. “En ese sentido, López (2017) advierte que la utilización de las TIC como herramientas de apoyo en la docencia debería ser a partir de un modelo constructivista. En la actualidad existen diversas herramientas digitales o ambientes interactivos de funcionamiento en Internet que permiten implementar actividades de aprendizaje bajo un modelo constructivista, con las cuales los estudiantes pueden construir su propio conocimiento a través de la elaboración de productos digitales (videos, animaciones, modelos, etc.) o la generación de estrategias para resolver desafíos o problemas a través de ambientes lúdicos. (p. 98) El cierre de las instituciones educativas provoca desafíos significativos, ante un panorama que drásticamente acrecienta las brechas de aprendizaje entre la población. Los cambios vividos por la humanidad han transformado la forma de producir la vida, la sociedad y cultura, contrastando así una época de metamorfosis en las personas (Mejía, 2015,)” (como se citó en Espinoza-Peralta, 2021).

El proceso de trasladar clases presenciales tradicionales a clases virtuales y la innovación que esto conlleva, tuvo un efecto directo en el aumento de las horas laborales de los docentes, no solo en la preparación de material de mediación, sino también en el tiempo de atención a estudiantes en el transcurso de cada día. El utilizar herramientas TIC's (Zoom, Microsoft meet y otras) como apoyo a la docencia, ha permitido continuar el proceso de enseñanza por parte de cada docente, logrando esto sacar el máximo provecho a dichas herramientas. (García-Peñalvo, 2020, como se citó en Espinoza-Peralta, 2021).

Leyes educativas

En la República Argentina, la Educación Secundaria es obligatoria y constituye una unidad pedagógica y organizativa destinada a los/as adolescentes y jóvenes que hayan cumplido con el nivel de Educación Primaria.

El artículo N° 30 de la Ley de Educación Nacional 26.206, de la Educación Secundaria, en todas sus modalidades y orientaciones tiene la finalidad de habilitar a los/las adolescentes y jóvenes para el ejercicio pleno de la ciudadanía, para el trabajo y para la continuación de estudios, entre los objetivos encontramos

Artículo N°30 inciso a, considera la formación ética que permita a los/as estudiantes desempeñarse como sujetos conscientes de sus derechos y obligaciones, que practican el pluralismo, la cooperación y la solidaridad, que respetan los derechos humanos, rechazan todo tipo de discriminación, y desarrollar las capacidades necesarias para la comprensión y utilización inteligente preparándose para el ejercicio de la ciudadanía democrática y preservan el patrimonio natural y cultural.

En el artículo N° 28, inciso f, considera necesario la utilización de los nuevos lenguajes producidos en el campo de las tecnologías de la información y la comunicación.

Derecho de los niños: ley N° 23.849.

Fue adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en Nueva York el 20 de noviembre de 1989, que consta de cincuenta y cuatro (54) artículos, cuya fotocopia autenticada en idioma español forma parte de la presente ley. La República Argentina declara que en relación al artículo n° 1, se entiende por niño a todo ser humano desde el momento de su concepción y hasta los 18 años de edad.

En el Artículo N°28, inciso 1, se reconoce el derecho del niño a la educación, y a fin de que se pueda ejercer progresivamente y en condiciones de igualdad y de oportunidades.

Fomentando las distintas formas de enseñanza secundaria, incluida la enseñanza general y profesional, haciendo hincapié en que los niños dispongan de ella y adopten medidas apropiadas, tales como la implementación de la enseñanza gratuita y la asistencia financiera en caso lo necesite. (Inciso 1 b - Art.28).

Derecho a la Educación.

Todos los niños tienen derecho a una educación independientemente del sexo, región, nacionalidad y cualquier otra consideración. El Estado debe garantizar el acceso de los niños a la educación. El Estado Argentino reconoció el derecho de los niños al cuidado y la educación desde temprana edad. La Ley de Educación Nacional, Ley N° 26.206, otorga identidad propia a la educación inicial como una unidad pedagógica, y compromete un conjunto de objetivos relevantes para el desarrollo humano y social de la niñez.

En el año 2016, la obligatoriedad del nivel secundario cumplió diez años. Luego de que en 1993, la Ley Federal de Educación definiera como obligatoria a la EGB3 o ciclo básico de la actual secundaria, en 2006, la Ley de Educación Nacional extendió a todo el nivel el carácter de obligatorio. Esta decisión otorgó un marco más amplio y sólido a procesos que ya estaban en desarrollo respecto de la ampliación de la oferta y el acceso al nivel. También, implicó para los Estados (nacional y provinciales), un más alto nivel de compromiso institucional y financiero, al obligarlos a ampliar la oferta y a promover políticas de acceso efectivo al nivel para todos/as los/as adolescentes, jóvenes y también adultos.

Enseñanza Aprendizaje

Los términos enseñanza y aprendizaje guardan una relación, los dos son procesos diferentes en naturaleza y evolución. El aprendizaje es innato en el ser humano, surge con él, y la enseñanza es producto del desarrollo de la cultura y la civilización.

Según las teorías del aprendizaje el ser humano aprende por procesos internos. Entonces para el conductismo el aprendizaje es por asociación, el cognitivismo es por transmisión, mientras que el constructivismo es por reestructuración.

Cuando se habla de la construcción del aprendizaje, el conductismo dice que la experiencia produce errores en la comprensión de la realidad, con el cognitivismo, el estudiante necesita muchas experiencias mientras, que el constructivismo el estudiante construye su aprendizaje a través de la experiencia.

Podemos decir que la tarea del docente es acompañar el aprendizaje del estudiante, el docente debe tomar en cuenta el contenido, la aplicación de técnicas y estrategias didácticas para enseñar a aprender y la formación de valores en el estudiante.

De acuerdo a la teoría de Piaget “el pensamiento es la base en la que se asienta el aprendizaje” (Alonso, et al., 1997, pp. 27, en Etapas del desarrollo cognitivo), es la manera de manifestarse de la inteligencia.

La inteligencia desarrolla una estructura y un funcionamiento, ese mismo funcionamiento va modificando la estructura. La construcción se hace mediante la interacción del organismo con el medio ambiente.

En este proceso de aprendizaje, las ideas principales que plantea esta teoría son:

1. El encargado del aprendizaje es el estudiante, siendo el profesor un orientador y/o facilitador.
2. El aprendizaje de cualquier asunto o tema requiere una continuidad o secuencia lógica y psicológica.
3. Las diferencias individuales entre los estudiantes deben ser respetadas.

Entonces podemos decir que enseñar y aprender en este siglo con estas nuevas tecnologías y maneras que nuestros jóvenes aprenden, el docente debe realizarse esta pregunta ¿Cómo podría enfocar la enseñanza para que pudiera cautivar a las/los estudiantes como lo hacen, entre otros, el archiconocido videojuego “Fortnite” o los “YouTuber”?

Para responder las/ los docentes en esta época no les basta con transmitir conocimientos curriculares, deben enseñar a las/los estudiantes a ser autónomos en su propio aprendizaje, deben

aprender a aprender, adaptándose a nuevos parámetros físicos y temporales de la enseñanza de las TIC's por ejemplo a el blended learning, también conocido como b-learning, es un tipo de aprendizaje que combina la enseñanza en remoto y la presencial con un objetivo: aunar lo mejor de ambos mundos para alcanzar un aprendizaje más eficiente.

Otros docentes le llaman clases inversas, donde se le propone un tema a las/los estudiantes orientándolos y el mismo debe buscar la información preparar y dar la clases, el docente pasa a ser solo el observador. Se invierten los roles, esto lleva a motivar a las/los estudiantes a aprender, mediante este proceso de búsqueda, donde el docente solo será el orientador.

La Pedagoga Adriana Araque Bermúdez, plantea la enseñanza teniendo como directrices las cinco "I" que debería tener un docente que sorprende cuando enseña (v. Tabla No. 1).

Tabla No. 1. Las cinco "I" que debería tener el docente cuando enseña (2017):

IMPACTAR

La enseñanza efectiva se basa en la capacidad de sorpresa que pueda proporcionar la escuela cuando está transmitiendo conocimientos, las clases no pueden tener un único formato metodológico de enseñanza como por ejemplo el magistral porque provocan aburrimiento, desconexión y desmotivación.

INVENTAR

El/la docente debería dominar diversos registros y formatos de presentación de los contenidos curriculares, para ello deben prestar más atención a cómo van a aprender los contenidos que a cómo explicarlos. Un aspecto importante es que para explicar los contenidos estos deben estar ligados a la realidad cotidiana, en este sentido debe reinventar la forma de presentarlos para que sean más significativos y se aprendan con mayor facilidad.

INNOVAR

El/la docente debe partir de un conocimiento profundo del alumnado en aspectos como el estilo, las estrategias y el ritmo de aprendizaje. Es importante saber cuáles son sus necesidades, cómo accede a la información y trabaja los contenidos, en definitiva, no sólo debe conocer cómo aprende dentro del aula sino que debe instruirle para que pueda aprender fuera de ella de forma autónoma.

INSPIRAR

El/la docente debe ser un comunicador eficaz que tenga como objetivo principal dejar huella e impactar en el recuerdo de las/los estudiantes del tiempo en el que ha estado con ellos en el aula.

INVESTIGAR

El/la docente debe actualizar constantemente sus conocimientos en la materia, tecnológicos y pedagógicos. Hay que ser expertos en el tema pero también saber enseñar.

El aprendizaje es un proceso de construcción, no es un proceso aislado donde se acumulan conocimientos, sino un proceso de construcción individual, intentando buscar significativos a esa construcción, utilizando conocimientos previos del individuo, para dar un significado o sentido a lo que se está aprendiendo. (Barbera Cebolla, 2018).



CAPITULO III

Capítulo III

Objetivo General

Analizar las probables causas del ausentismo escolar, teniendo en cuenta la influencia de los recursos tecnológicos en las/los estudiantes, de las cuatro divisiones de 3° año A, B, C, D, turno mañana de la escuela Normal de la ciudad de La Rioja, en el ciclo lectivo 2020.

Objetivos Específicos:

- Identificar las causas probables del ausentismo escolar detectado.
- Analizar la influencia de la falta de recursos tecnológicos en el ausentismo.
- Describir la influencia del manejo de los recursos tecnológicos en el ausentismo.



CAPITULO IV

Capítulo IV

Diseño metodológico.

Hipótesis:

“El factor tecnológico influyó de manera directa en el ausentismo de las/ los estudiantes de 3° año A, B, C, D, turno mañana, de la Escuela Normal de la ciudad Capital de La Rioja en el ciclolectivo 2020”.

La estrategia metodológica que se utilizará por considerarla más adecuada para la presente investigación es la siguiente:

En cuanto a la lógica de investigación será mixta, entendiendo que este enfoque “es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento del problema” (Sampieri, Collado y Baptista: Metodología de la Investigación, 1999, página 755).

Se elige la investigación mixta porque nos brindará la posibilidad de analizar y describir las causas del ausentismo escolar en contexto de pandemia en el universo y población elegido, como así también recolectar datos que nos permitan medir el porcentaje del mismo y el impacto que este produjo.

Respecto al tipo de investigación será exploratoria- descriptiva, tomando desde Sabino los siguientes conceptos: Exploratorias: “Son las investigaciones que pretenden darnos una visión general y sólo aproximada de los objetos de estudio. Este tipo de investigación se realiza especialmente cuando el tema elegido ha sido poco explorado, cuando no hay suficientes estudios previos y cuando aún, sobre él, es difícil formular hipótesis precisas o de cierta generalidad. Suelen surgir también cuando aparece un nuevo fenómeno que, precisamente por su novedad, no admite todavía una descripción sistemática” [...] (Sabino, Carlos. El proceso de investigación, 1992, página 47).

Descriptivas: “Su preocupación primordial radica en describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos. Las investigaciones descriptivas utilizan criterios sistemáticos que permiten poner de manifiesto la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando de ese modo información sistemática y comparable con la de otras fuentes” [...]. (Sabino Carlos, El proceso de la investigación, 1992, página 47).

Se elige este tipo de investigación teniendo en cuenta el contexto de virtualidad para educación establecido por el gobierno nacional en contexto de pandemia, el mismo

presentaun nuevo escenario a explorar y describir.

Finalmente, en relación a la naturaleza de los datos será de Diseño de campo.

Diseño de campo: los datos de interés se recogen de forma directa de sus propios actores, estos datos obtenidos directamente de la experiencia empírica son llamados primarios, denominación que alude al hecho de que son datos de primera mano, originales producto de la investigación en curso. (Sabino 1992)

Se elige por que los instrumentos de recolección de datos se aplicarán directamenteen la realidad, más precisamente en los miembros del que fuera los cuatro cursos de 3° año A,B,C,D de la Escuela Normal turno mañana en el año 2020.

Técnicas - Instrumentos de recolección de datos

1) Técnica: Encuesta escrita para estudiantes.

Instrumento: Cuestionarios de preguntas abiertas y cerradas. Se recurrirá a la utilización de encuestas en formato digital (formulario de google).

2) Técnica: Entrevistas a docentes y directora (semi estructurada).

Instrumento: guía de entrevista y libreta de notas.

Matriz de datos cuantitativos y cualitativos

Análisis de encuestas a estudiantes

Para realizar las encuestas se tomaron como muestras a las/los estudiantes de tercer año, turno mañana, de la Escuela Normal (secundaria), teniendo en cuenta que este es el primer año del ciclo orientado y en la institución se da la opción de elegir según los intereses vocacionales. A saber, la cantidad de estudiantes por curso y orientación fueron las siguientes:

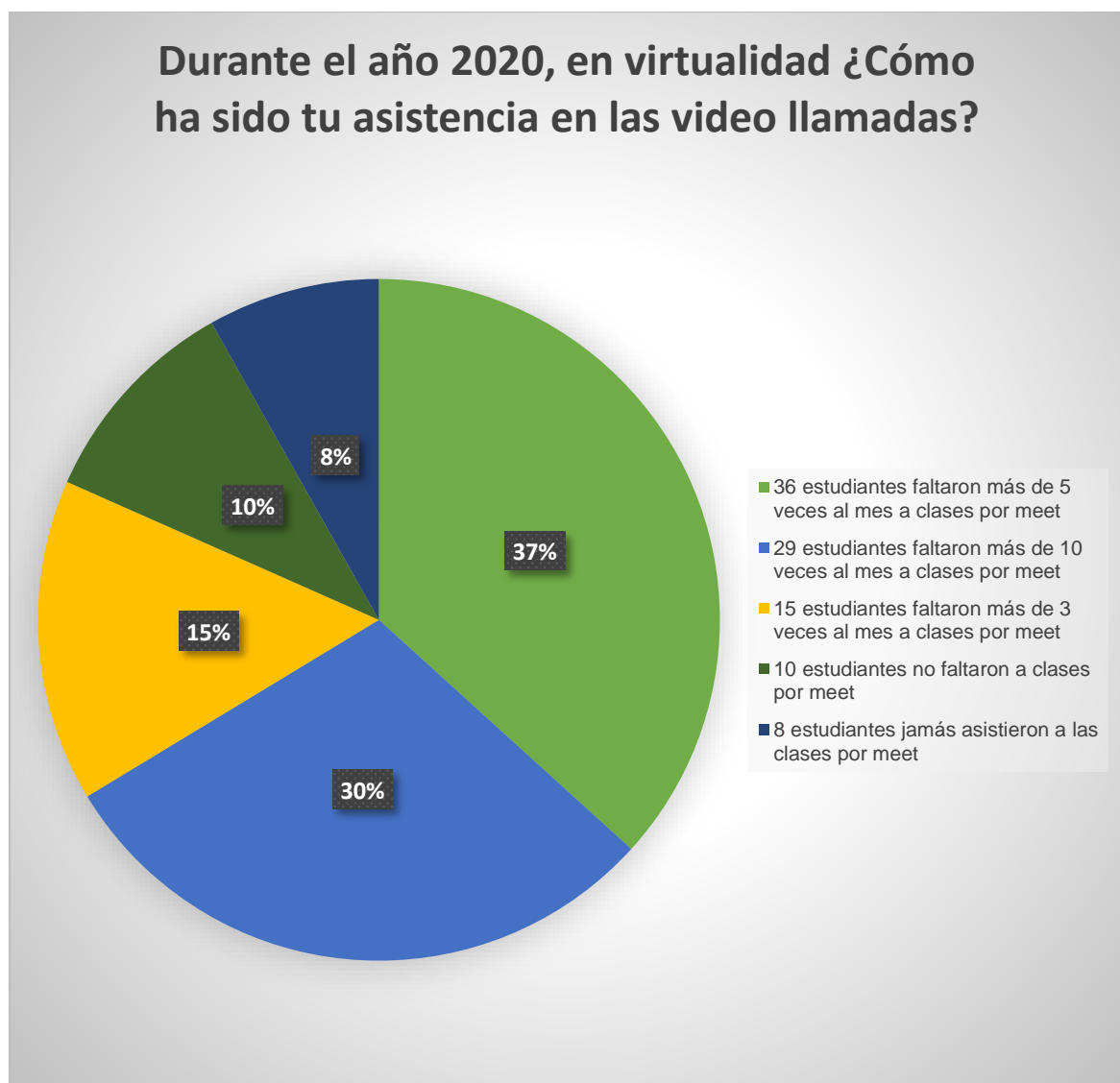
- ✓ 3° año “A”, turismo, veinticinco estudiantes.
- ✓ 3° año “B”, ciencias sociales, veintiocho estudiantes.
- ✓ 3° año “C”, ciencias naturales, veinticinco estudiantes.
- ✓ 3° año “D”, ciencias naturales, veinte estudiantes

El detalle aportado permitió contar con un total de noventa y ocho estudiantes encuestados y obtener los siguientes datos cuantitativos:

Análisis categoría de Encuestas

Pregunta 1- Durante el año 2020, con la educación en entornos virtuales ¿Asistieron a las clases por meet?

Si bien se visualiza, a través del gráfico, que ocho estudiantes jamás ingresaron a las clases por meet, la gran mayoría de los mismos manifestaron que faltaron entre tres y diez veces al mes, lo cual arroja porcentajes altos de ausentismo. Solo un diez por ciento expresó no haber faltado a las clases virtuales.



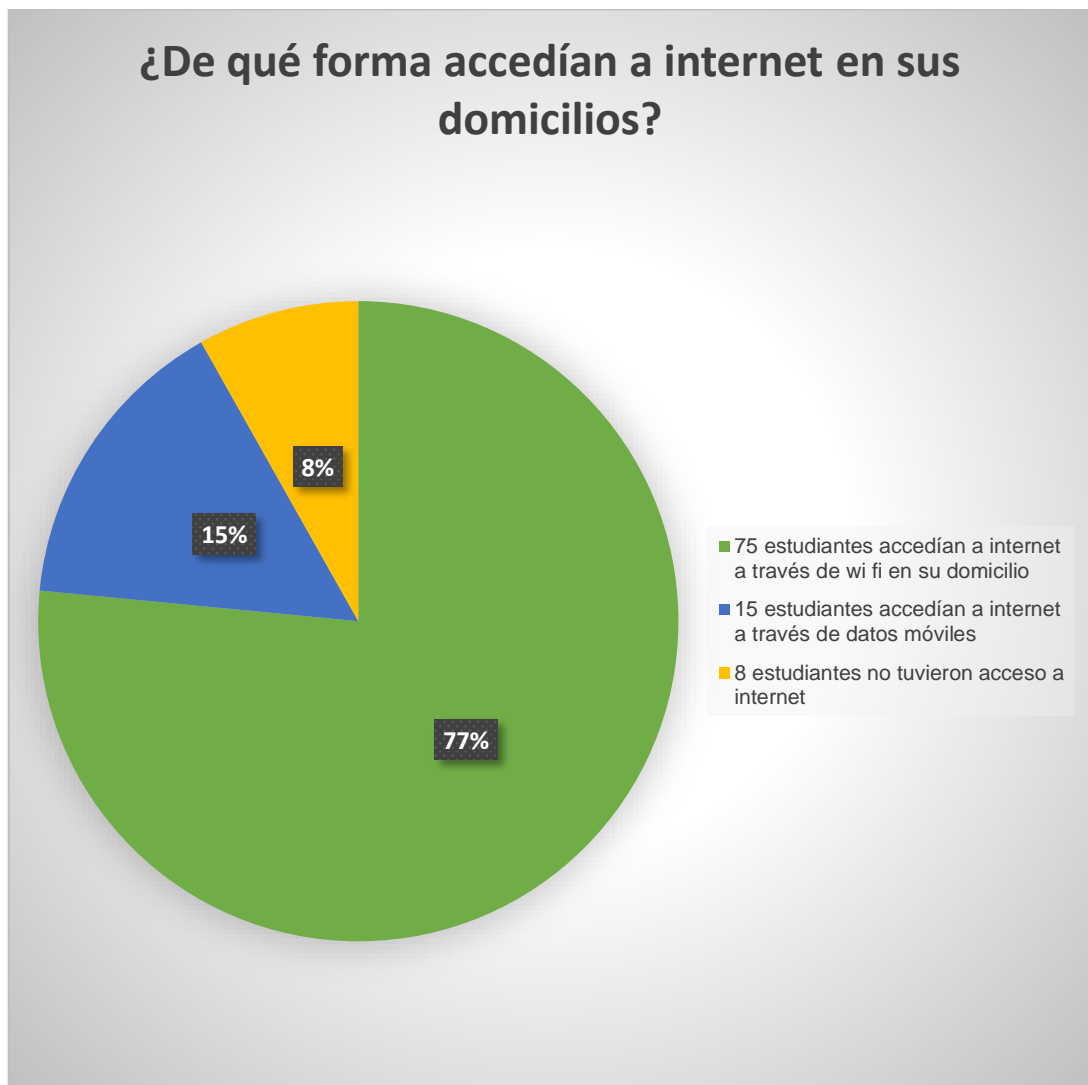
2-¿Qué dispositivo tecnológico poseían para vincularse virtualmente?

Como puede observarse, la gran mayoría de las/los estudiantes contaron con un dispositivo tecnológico en el período de pandemia para conectarse a las clases por meet, lo cual no implicó asistencia a los diferentes espacios o que, dichos dispositivos, fueran para uso exclusivo de los mismos. Solo el ocho por ciento de las/los estudiantes manifestaron que en tiempos de la educación virtual no contaron con ningún dispositivo para asistir a las clases o enviar actividades.



3-¿De qué forma accedían a internet en sus domicilios?

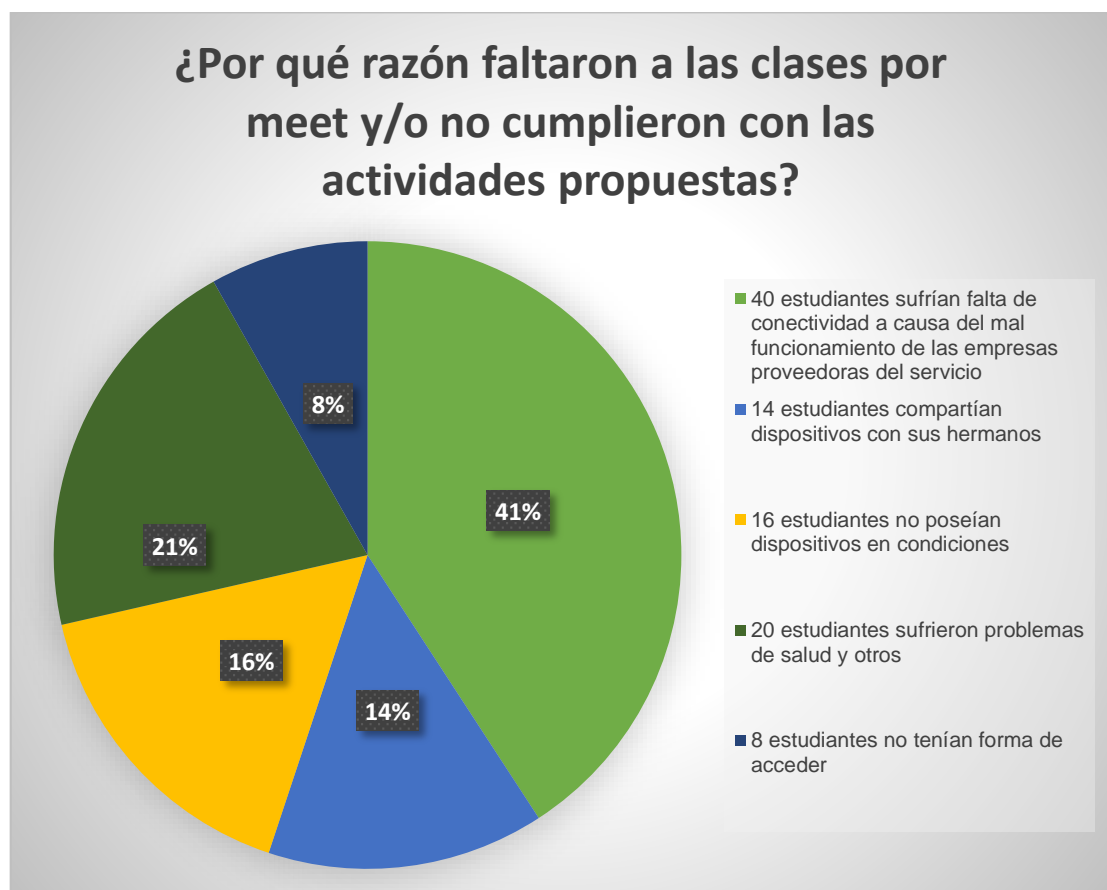
La gran mayoría de las/los estudiantes accedieron a internet en sus domicilios usando redes Wi Fi, mientras que el quince por ciento lo hicieron usando datos móviles de compañías telefónicas y un ocho por ciento directamente no tuvieron acceso a internet al no contar con ningún dispositivo que les permitieran la conectividad.



4-¿Por qué razón faltaron a las clases por meet y/o no cumplieron con las actividades propuestas?

Aunque varias fueron las razones que en reiteradas ocasiones derivaron en el ausentismo de los estudiantes en la virtualidad, puede observarse que mientras un cuarenta y uno por ciento no asistió por falta de internet; otro catorce por ciento no lo hicieron porque no contaron con un celular exclusivo de su propiedad y debían compartirlo con sus hermanos; un dieciséis por ciento no asistieron por no contar con un dispositivo en condiciones (computadora o celular sin micrófono o cámara) y solo un pequeño porcentaje (ocho por ciento) no contaban con ningún medio de conexión para la virtualidad. Cabe mencionar que un veinte por ciento de los estudiantes se vieron influidos por problemas familiares y de salud o estados de ánimo de tristeza.

Por lo antes descrito, se puede inferir que la mayoría de los estudiantes no lograron asistencia en la virtualidad influidos por problemas de internet o de dispositivos tecnológicos.



5-¿La frecuencia con la que se conectaban a las clases virtuales era la misma en todos los espacios?

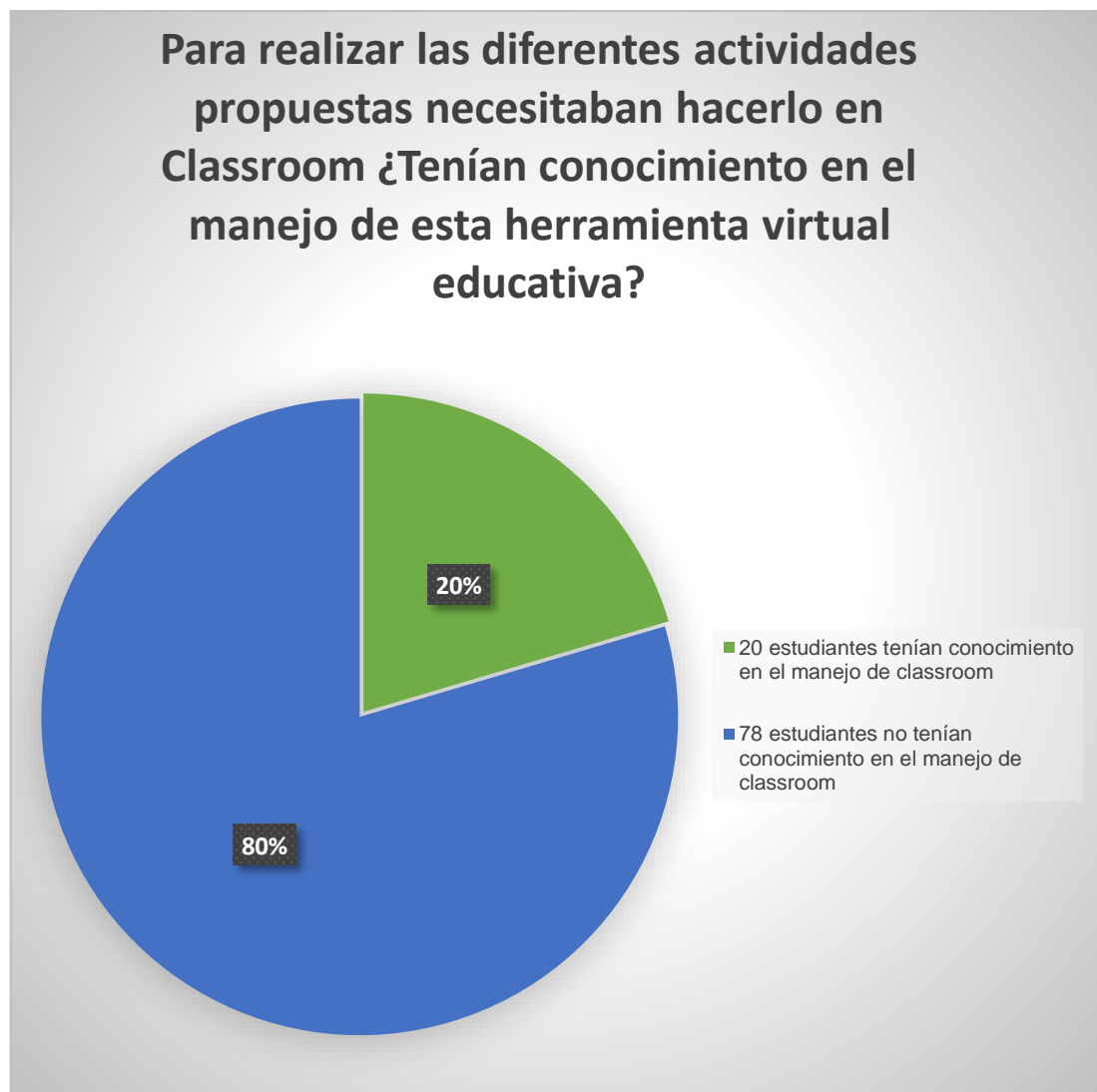
Los gráficos que antes observaron coinciden con el que se analiza a continuación, el cual demuestra que solo el veinticinco por ciento de las/los estudiantes manifestó que se unían a las clases virtuales periódicamente en todos los espacios mientras que la mayoría no lo hicieron con frecuencia.



6- Para realizar las diferentes actividades propuestas necesitaban hacerlo en Classroom ¿Tenían conocimiento en el manejo de esta herramienta virtual educativa?

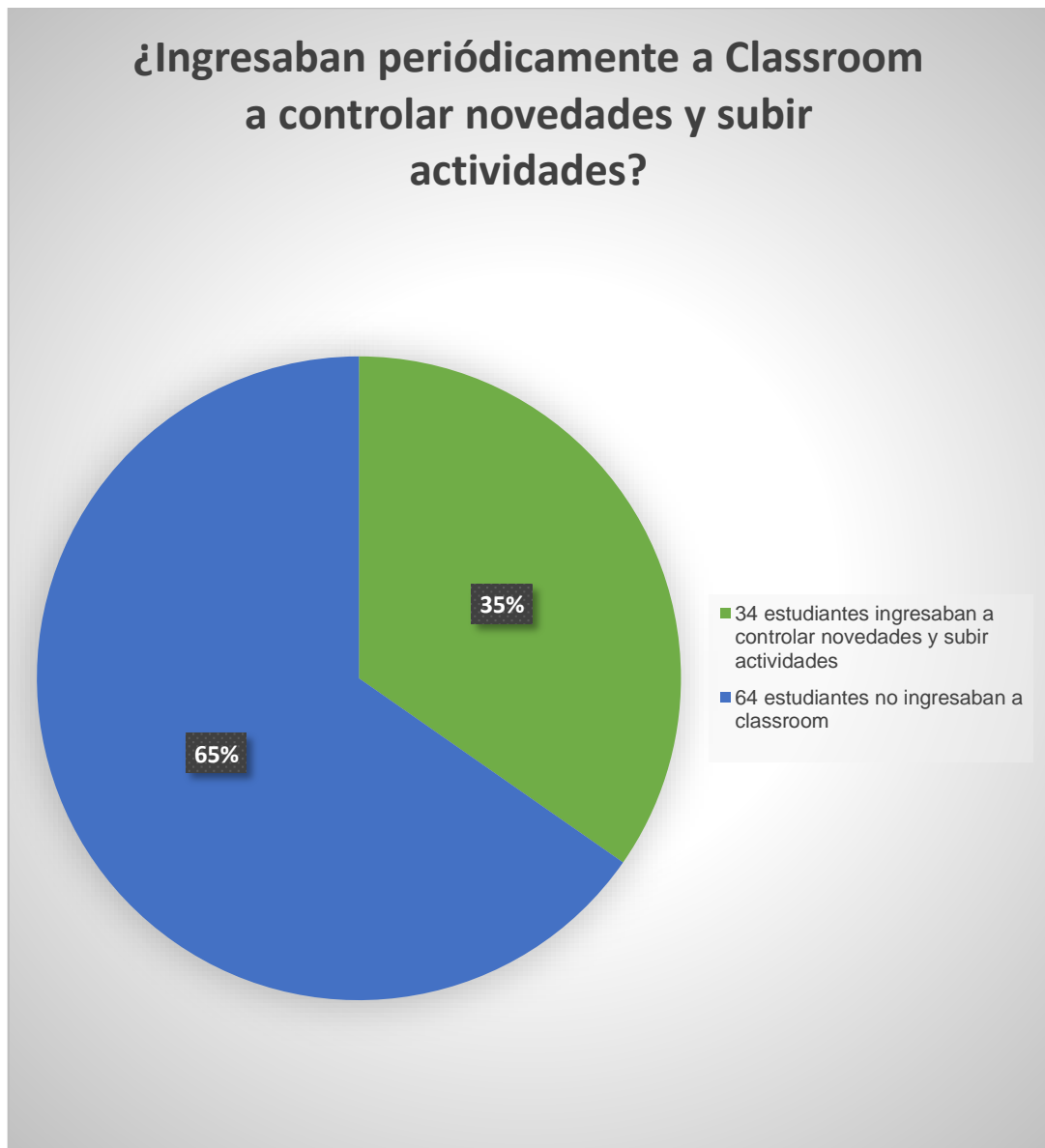
Con amplia diferencia, puede observarse como las/los estudiantes al responder esta pregunta manifestaron el poco manejo de esta herramienta virtual, la cual fue adoptada por la institución educativa en cuestión.

La gran mayoría de las/los estudiantes no tenían conocimiento en el manejo de Classroom, mientras que solo el veinte por ciento si conocían la forma de uso.



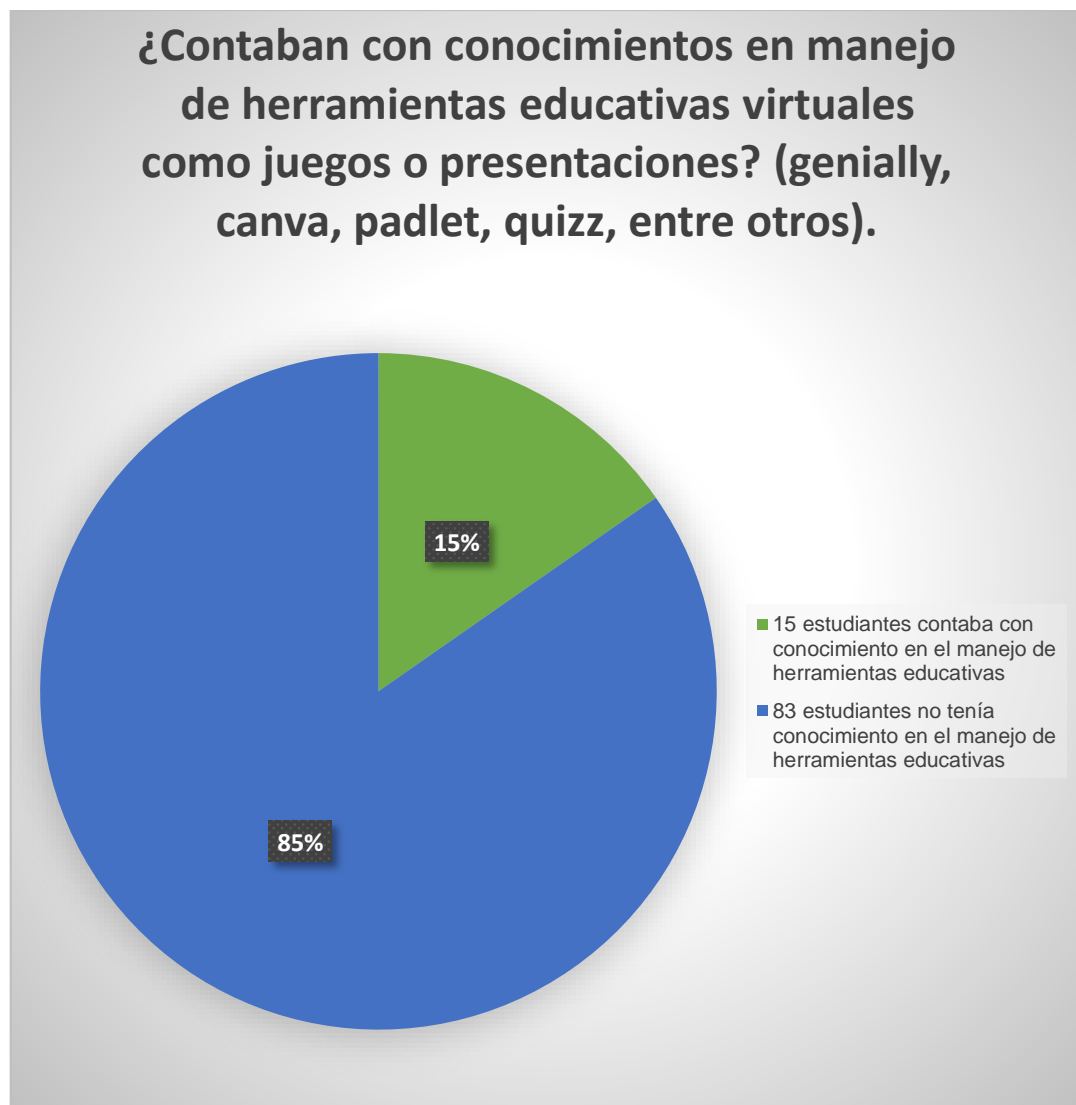
7-¿Ingresaban periódicamente a Classroom a controlar novedades y subir actividades?

En cuanto al ingreso a Classroom por parte de las/os estudiantes, puede observarse que más de la mitad no ingresaban al servicio web educativo, mientras que el treinta y cinco por ciento si lo hicieron.



8-¿Contaban con conocimientos en manejo de herramientas educativas virtuales como juegos o presentaciones? (genially, canva, padlet, quizz, entre otros).

Casi en la misma proporción de la pregunta anterior, la gran mayoría de los estudiantes revelaron no poseer conocimientos de herramientas educativas virtuales, mientras que solo el quince por ciento respondió contar con conocimientos en herramientas virtuales destinadas a la educación.



9- En la realización de tareas escolares pendientes ¿A qué medios recurrían para la concreción de las mismas?

Uno de los recursos más utilizados en la búsqueda de información por parte de las/los estudiantes son las distintas páginas de consultas, de diversas índoles, que ofrece internet. Cuanto más fue fuente en estos contextos de aislamiento y educación virtual.

Al preguntar a los estudiantes a qué medios recurrieron para la realización de las tareas pendientes, la gran mayoría expresaron que solo lo hicieron en internet, un quince por ciento consultó también en material disponibles en sus hogares (diarios, revistas, libros) y el ocho por ciento restante corresponde a los estudiantes que no lograron conexión.



10- ¿Cómo se sintieron usando la tecnología, aplicada a la educación, en la virtualidad?

Cuando las/los estudiantes fueron consultados acerca de cómo se sintieron utilizando la tecnología, los mismos manifestaron diferentes sensaciones, primando en la gran mayoría la inseguridad, ansiedad, molestia y agobio; mientras que solo el quince por ciento sintieron seguridad al usar la tecnología en el ámbito educativo. No debe olvidarse que del total de estudiantes, el ocho por ciento no pudo acceder a la educación por medios virtuales.



11-¿Tuvieron el acompañamiento familiar en sus tareas escolares virtuales?

Como puede visualizarse, la mayoría de los estudiantes no tuvieron el acompañamiento de sus familias en el contexto educativo virtual, mientras que un veintiséis por ciento si contaron con el apoyo de familiares en la educación en aislamiento por pandemia COVID-19.



Análisis de contenidos de entrevistas a docentes de la institución (3° año).

Las entrevistas realizadas, a un total de veintiocho docentes, la mayoría de los mismos asignados a dos o tres divisiones de tercer año, correspondientes a los espacios de matemáticas, lengua y literatura, historia, construcción ciudadana, idioma, geografía, biología, física, introducción al turismo, plástica visual, música, turismo y comunicación, sociología, antropología, astronomía, biofísica y educación física, permitieron obtener los siguientes datos:

Durante el aislamiento por la pandemia de COVID-19 (2020-2021) Usted ¿Qué dispositivos tecnológicos utilizó en su domicilio para mantener conexión con la institución y las/los estudiantes?

Las/los docentes manifestaron que los dispositivos que utilizaron para mantenerse conectados en el ámbito educativo, durante la pandemia por COVID-19, fueron computadoras y celulares (en igual proporción).

Mientras que al ser consultados acerca de qué servicio utilizaron para su conectividad domiciliaria, las/los docentes respondieron que la mayoría pudo acceder a internet a través de la red provincial de internet para todos y el veinticinco por ciento restantes lo hicieron utilizando la compañía telefónica privada Fibertel o los datos móviles de sus operadores de celulares.

Así mismo la gran mayoría expresó y explicó que al decretarse el aislamiento obligatorio por pandemia COVID-19, la institución educativa en cuestión, comenzó a utilizar las redes sociales de Facebook y What´s app para contactarse entre las/los actores institucionales y las/los estudiantes, luego migraron a una plataforma creada en drive donde las/los docentes colgaban temas y actividades para las/los estudiantes. Finalmente, y adoptando las herramientas aportadas por el ministerio de educación de la provincia, se utilizó el paquete de la herramienta online G Suite, haciéndolo especialmente con classroom y meet.

La mitad de los docentes expusieron que ellos también atravesaron dificultades en su conexión con los estudiantes desde problemas de salud o falta de internet.

Otro interrogante fue la cantidad de horas que utilizaron las/los docentes en sus días para dedicar a la labor educativa, la gran mayoría comentaron que dedicaban más de seis horas diarias entre clases virtuales, organización de actividades y consultas extras de las/los estudiantes que trascendían los horarios habituales de clases. El diecisiete por ciento dijeron que dedicaron menos de seis horas diarias para las mencionadas tareas.

Cuando se les preguntó si en la virtualidad lograron mantener contacto educativo asiduo con sus estudiantes, la mitad de los docentes respondieron que sí lo establecieron mientras que la otra mitad dijo que no pudo hacerlo y que la conexión con los mismos fue intermitente.

Otra cuestión fue si las/los estudiantes concurrían a las clases virtuales por meet a lo que los docentes dijeron que la gran mayoría no lo hacía con frecuencia, siendo bastantes discontinuas las asistencias, solo unos pocos lo hacían con regularidad.

Teniendo en cuenta la asistencia de las/los estudiantes a las clases virtuales ¿Estos lo hacían de forma activa o pasiva? Es decir ¿Intervenían haciendo comentarios o consultas a las clases? ¿Activaban cámaras y micrófonos? La mayoría de las/los docentes explicaron que al momento de mantener el vínculo a través de las clases por meet, la mayoría de las/los estudiantes no activaban sus cámaras y micrófonos y cuando eran instados a hacerlo estos excusaban que en sus hogares estaban en clases sus hermanos, la familia estaba con sus tareas diarias, padres cumpliendo con sus trabajos o simplemente sentían que los ambientes no eran óptimos para prender cámaras y micrófonos. Así mismo las preguntas, intervenciones o comentarios eran pocos. Cabe destacar que varios docentes comentaron que al momento de dar por finalizada la clases por meet diarias, esperaban la desconexión de las/los estudiantes y varios de ellos continuaban conectados sin cámara ni micrófono activados y sin responder al llamado del docentes, a lo cual suponen que los jóvenes se vinculaban al inicio pero no estaban presentes en el transcurso de la clase.

Al ser consultados por el “ausentismo” de los educandos, las/los docentes comentaron que ellos se contactaron vía What’s app o llamadas telefónicas con las/los estudiantes y obtuvieron como respuestas que la gran mayoría padecía dificultades con los dispositivos y el internet, mientras que un porcentaje más bajo no se conectaban por problemas de salud y familiares.

Cabe resaltar que al ser consultados a cerca de las metodologías utilizadas por las/los docentes en la educación virtual, la gran mayoría expresó que utilizaron la exposición y dictado en sus clases ya que no contaban con conocimientos actualizados en el uso de herramientas a ser implementadas en las clases virtuales. Otro porcentaje procuró utilizar herramientas didácticas virtuales como padlet para la explicación de los temas e interacción con los estudiantes mientras que los mismos aprendieron a emplear el juego como medio de atracción y trabajo. No obstante y aun así, el ausentismo continuó siendo alto.

Entrevista a Rectora de la institución.

Al declararse el aislamiento por pandemia COVID-19 en el año 2020, los actores institucionales debieron reorganizar la modalidad de trabajo. Una nueva forma de desempeñar las labores educativas que nada tenían que ver con la presencialidad y sus didácticas.

Al ser entrevistada la Señora Rectora de la institución en cuestión, ante nuestro interrogante ¿Cómo se organizó la educación en esta institución al momento de declararse el aislamiento? La misma respondió que la prioridad fue siempre mantener el contacto con las/los estudiantes, es por ello que la primera medida y, ante la urgencia de la situación y desconocimiento de tiempo que se prolongaría la cuarentena, se adoptaron como nexos el Facebook de la escuela y el What's app de cada docente que quisiera continuar los lazos con la comunidad educativa en general. Como segundo paso se procedió a la organización de todos los espacios en una carpeta de Drive, donde cada docente subía sus actividades y las/los estudiantes realizaban la devolución de las mismas. Claramente, este medio no permitía una comunicación asidua entre los actores. Por último, desde el Ministerio de la Provincia de La Rioja, implementaron el uso del paquete G-SUITE (hoy llamado Google Workspace), para ello enviaron a cada docente correos institucionales que serían de pleno uso educativo; las herramientas más usadas del servicio fueron Google Classroom, Meet, Docs, Jamboard y Formularios. A través de estas herramientas, el docente podría mantener contacto con las/los estudiantes de forma casi similar a los horarios escolares. Cabe destacar que las asistencias no siempre fueron las esperadas pero desde la institución se procuró establecer contacto con todos los partícipes del proceso educativo.

¿Qué porcentaje de conexión de las/los estudiantes pudieron lograr en el año 2020?

Desde primero a quinto año hubo divisiones que se conectaban con más periodicidad que otros, que cumplían con las actividades propuestas por los diferentes espacios y que demostraban mayor interés. No obstante, podemos decir que la institución alcanzó la mitad del estudiantado conectado, mayormente en el ciclo básico y con menos frecuencia en el ciclo orientado

¿Considera que las/los docentes estaban capacitados para poder asumir la virtualidad como escenario?

La tecnología fue una herramienta que, desde que comenzó a aplicarse en el ámbito educativo, no siempre tuvo la misma aceptación y eso se reflejó al momento de implementarse. Tuvimos educadores que no solo utilizaron las herramientas sugeridas si no que buscaron más de aquellas que resultaban atractivas al uso de las/os estudiantes y, desde otro punto, al igual que el estudiantado, también tuvieron dificultades al momento de generar un meet, subir actividades en classroom y solo utilizaron el What's app como única herramienta.



CAPITULO V

Capítulo V

UNIVERSO: estudiantes de la Escuela Normal Dr. Pedro Ignacio de Castro Barros (secundaria).

POBLACIÓN: estudiantes de 3° año “A, B, C, D, turno mañana (actualmente 5° año “A, B, C, D).

UNIDAD DE ANÁLISIS: cada estudiante de 3° año de la Escuela Normal Dr. Pedro Ignacio de Castro Barros.

VIABILIDAD: Esta investigación resulta viable desde los siguientes criterios:

- **ÈTICO:** La misma no expone a la población en estudio a ningún tipo de riesgo que pueda atentar contra su integridad.
- **ECONÒMICO:** Se cuenta con los medios técnicos y económicos para llevar adelante la investigación.
- **TEMPORAL:** La misma puede ser llevada a cabo en un periodo de tiempo acorde a los requerimientos solicitados.

Diagnóstico población

El estudio poblacional se realizará en los estudiantes de 3° año A, B, C y D, turno mañana, de noventa y ocho individuos. El presente trabajo de investigación se realizará en un corto plazo de aproximadamente seis meses, dentro del año 2021/2022, por la ejecución de todos los procesos de investigación tales como: el planteamiento del problema, marco teórico, diseño de la investigación, tabulación y conclusión.

El mismo se financiará por medio de los propios recursos monetarios con los que cuentan los investigadores de manera que, el proyecto no requiere de un financiamiento mayor o ser auspiciado por alguna entidad.



CAPITULO VI

Capítulo VI

Cronograma tentativo

Act./Tiempo	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo
Revisión de Marco Teórico y Antecedentes.	■	■				
Construcción de Marco Teórico.		■	■	■	■	■

Elaboración de Instrumentos de Recolección de Datos																											
Prueba Piloto																											
Recolección de Datos.																											
Análisis de Datos																											
Conclusiones.																											



CONCLUSIONES

Conclusiones:

De un día para el otro la continuidad pedagógica se convirtió en un imperativo del que todos los actores educativos se hicieron cargo y que situacionalmente la tuvieron que mantener. Cuando se suspendió el encuentro presencial entre docentes y estudiantes, se migró a la relación mediada por la tecnología, donde quedó de manifiesto la “brecha digital”, dejando afuera a niños y jóvenes que no tenían los recursos necesarios para continuar el proceso de aprendizaje. En este sentido, el punto de partida fue desigual por diferentes razones. Una de ellas, tiene que ver con la tan conocida problemática de la infraestructura tecnológica y la imposibilidad de acceso a los diferentes medios digitales para las clases y/o los encuentros entre docentes y estudiantes.

La carencia de dispositivos para las clases virtuales y la falta de conocimientos propicios para desarrollar y cumplir con las mismas, sumados a las dificultades habituales que se presentan en la vida cotidiana de las/los estudiantes (emociones, salud, situaciones familiares), serían las causas del ausentismo en el periodo analizado en pandemia por COVID-19.

Cuando realizamos las entrevistas a las/los docentes del nivel secundario, “el panorama en el ámbito educativo no parecía despejarse, la presencialidad aún estaba vedada y la norma educativa pasaba casi exclusivamente por la apuesta a la virtualidad de las clases de forma forzosa” (Di Piero y Miño Chiappino, 2020 A). En este contexto, nuestras/os entrevistadas/os tuvieron que realizar el trabajo docente en el hogar y la asistencia a clases era solo virtual, esto llevó a tener distintos grados de inconvenientes y obstáculos para llevar a cabo estas actividades de enseñanza y aprendizajes.

La enseñanza realizada en virtud al COVID- 19, exigió disponer de los recursos tecnológicos y conocimiento del manejo de los mismos, entre otros. Dado que en los entornos del hogar estos recursos no están distribuidos igualmente, la pandemia puso de manifiesto esta desigualdad, y, probablemente la exacerbó.

Puede decirse que sí es posible recrear situaciones de enseñanza interactiva mediante la tecnología, siempre y cuando docentes y estudiantes puedan acceder a ella, y dispongan de los demás recursos necesarios, tanto en equipamientos y en conocimientos del software para hacer más dinámica y entretenida la clase.

Esta nueva manera de enseñar, de pasar del salón de clases a verse en pantallas, conllevó a situaciones de muchos stress y tensiones, tanto para los estudiantes y los docentes. En cuanto a los segundos, el teletrabajo significó un desafío profesional, desafiando las tecnologías, las redes sociales, intentando apropiarse de las mismas para cumplir una función educativa, donde debieron manejar (la gran mayoría) lenguajes que no conocían o no poseían. Todo esto, conllevó a diseñar

materiales interactivos de búsqueda, donde el docente dejó de ser el mediador, usando diferentes formas didácticas para atraer la atención del estudiante.

Considerando que en cada hogar las situaciones son diferentes en cuanto a tecnologías, recursos y condiciones, esto llevó a reordenar materiales de aprendizajes (nuevas maneras de enseñar). La situación no fue fácil, muchos docentes no conocían los distintos recursos que se encuentran disponibles, o los conocían y no sabían cómo manejarlos, o (en muchas situaciones) se rehusaban a conocerlos. También surgieron un sin fin de obstáculos por ejemplo, no todos los docentes contaban con una habitación donde puedan aislarse del resto de la casa. Ellos mismos han comentado que la situación de sus estudiantes fue aún más despareja, ya que muchos estuvieron desprovistos de las condiciones mínimas para participar de las clases desde sus hogares. Otra fue la falta de interés por conectarse a las clases por video llamadas, dado que las mismas les resultaban aburridas y no requerían la exigencia que si establece la presencialidad, también estaba el caso de los que no tuvieron dispositivos (o debieron compartirlo con varios hermanos y/o padres), los que tenían celulares con poca capacidad de procesamiento, aquellos que no tenían Wi Fi o era de baja velocidad, y los que se quedaban sin crédito para usar internet en el teléfono, también los que no tenían cámara o micrófono. Sería posible seguir describiendo la disímil situación de los hogares de estos cursos escolares de 3° año A, B, C, D de la escuela Normal.

Entonces, podemos manifestar que en la escuela Normal (secundaria) turno mañana, en 3° año A, B, C, D las ausencias en el periodo analizado no solo fueron por carencias tecnológicas. De las encuestas realizadas se llegó a determinar que solo el 10% accedía a las clases con normal asistencia y la gran mayoría manifestaron que tuvieron problemas de conectividad por falta de internet o por no poseer un dispositivo propio o en condiciones. Así mismo, según los docentes, la mayoría de los educandos no encendía las cámaras (por no poseer la comodidad en sus hogares para desarrollar las clases virtuales, frase más expresada por las/los estudiantes, entre otras el aburrimiento en la hora de la video llamada), propiciando así una presencia pasiva, entonces no podía determinarse si el estudiante estaba atento a la clase, llevando a esto a marcar como un asistencia pasiva (conectado pero sin participación en clases).

Si bien se determinó que el 90% de los estudiantes no se conectaban asiduamente a clases, no hubo determinación para saber si realmente al momento de hacerlo estaban atentos a las mismas. Entonces se concluye que hubo una presencia pasiva e intermitente (estudiantes que no prendían cámara, ni micrófonos, no contestaban, solo marcaban presentes, o ingresaban a las clases). Esto nos lleva a determinar cuánto en porcentajes fue la asistencia asidua, sin poder saber si realmente hubo un aprendizaje significativo en cada estudiante.



PROPUESTA

Propuesta.

Por ello, considerando que la enseñanza es un factor fundamental para lograr aprendizajes, sostenemos que el conocimiento, uso y manejo de la tecnología en contexto virtual es indispensable.

A manera de propuesta para las diferentes situaciones que requieran el uso de la enseñanza virtual, sugerimos que las/los docentes deben realizar el uso de metodologías, estrategias de gamificación.¹, preguntas virtuales por formularios online, propuestas atrayentes para que el estudiante se mantenga entretenido en la clases y así sostener la interacción entre los actores. Para ello se creó un repositorio virtual educativo (Web Site), diseñado para el servicio de toda la comunidad educativa. El presente espacio virtual, será un “nuevo lugar” donde aprender juntos.²

En éste sentido, podrán acceder a variedad de materiales educativos de los diferentes años, organizados según los espacios curriculares y docentes que han intervenido.

La intención de este espacio virtual es que "la escuela permanezca abierta", llegando a las/los estudiantes y docentes, para que el acceso a la construcción del conocimiento y del saber sea un camino posible. Que la construcción y el fortalecimiento de los vínculos se vean garantizados con acciones concretas que posibiliten el bienestar de todos durante el tiempo que no puedan asistir presencialmente a la escuela, fomentando la bimodalidad continua. Estamos seguros de que se producen buenos ejemplos en el campo de la virtualidad. Pero volverlos compartidos puede colaborar en generar inclusión y en este sentido acordamos que, como expresa Analía Palacios: “Los recursos simbólicos que ofrecen las TIC amplían las oportunidades de educación de los estudiantes, a la vez que plantean nuevos retos en la investigación del lenguaje, la interactividad y el aprendizaje. No obstante, las nuevas tecnologías no eximen el papel que tienen y que seguirán teniendo los maestros y profesores en la creación de condiciones en el aula que apoyen y fomenten las discusiones, conversaciones, debates y reflexiones para desplegar la cognición de los estudiantes y la construcción conjunta de conocimientos”. (2015, p. 155).

Con respecto a la enseñanza- aprendizaje se puede afirmar que no hay documentos de autores argentinos que se encuentre publicados, si se pudo encontrar muchas publicaciones y o entrevistas de enseñanza - aprendizaje en la Argentina. Se hace referencia a una entrevista sobre educación en la ciudad de Córdoba a la Lic. Psicopedagoga Liliana González, manifestando que

¹ Transforma el aprendizaje en juego

² <https://sites.google.com/view/repositorio-virtual-educativo/pagina-principal?authuser=0>

la educación es mucho más que la escuela, donde se confunde educación con escuela. Es por ello que manifiesta que la educación es netamente familiar.

El fracaso educativo no es una competencia escolar o de las/los docentes, sino de las familias que no están comprometidas con la educación de sus hijos, porque la familia entrega a niños (estudiantes) que han jugado poco, que no se les ha contado un cuento, niños que quizás dibujaron poco, no interactuaron con otros. Entonces, en el aula no desarrollan o mantienen un buen comportamiento, desconociendo el límite entre uno y el otro. Por ello, la escuela ve dificultada su tarea de enseñar, el aula ya no está vista como en épocas anteriores donde las/los estudiantes respondían a la educación impartida. Puede expresarse que el aula es compleja y reducir el problema educativo solo a la escuela ya las/los docentes no es acertado. Debe incluirse o re involucrarse a la familia que es la que tiene que preparar niños con valores para que estos lleguen a las escuelas a desarrollar capacidades impartidas en las escuelas.

Así mismo, el sistema educativo que hoy tenemos no refuerza los talentos o las inteligencias múltiples que posee el estudiante, no las descubre, es por ello que la escuela debe hacer un giro de 180 grados y comenzar a romper estructuras, por ejemplo las formas de organizar los estudiantes (aún se sienta a los niños y jóvenes en filas).

Es necesario que la escuela rediseñe las formas de investigar y pensar, de motivar a los educandos y de formar en el aprender a aprender.

Con respecto a los docentes, se posee actualmente agentes colapsados y faltos de capacitaciones que realmente brinden herramientas de intervención en la enseñanza. Se considera que el Estado debe generar políticas públicas que insten a los docentes a jerarquizar su labor y actualizarla en el tiempo, evitar desde la formación actores que ven en la carrera docente una salida laboral y no una vocación.

Volviendo a la enseñanza y aprendizaje en contexto covid-19, como docentes estamos obligados a construir significados, es nuestra responsabilidad avanzar en el estudio, disponer de todos los recursos conceptuales para pensar en recomponer esta educación, que no es repetir, sino reinventarse. “Disponemos de herramientas de pensamiento y de la palabra para producir actos de conocimiento, para preparar nuestros trajes de combate (Meirieu, 2016).

Repositorio Virtual educativo

<https://sites.google.com/d/1Kcvh0zpAexWlfdp-Q5O4QD6FMnvP3uFX/p/1WGcacW5BB3U-UtYhp2OdjqMOTrndHPT6/edit>



Escuela Normal Secundaria - Pedro Ign... Pagina principal Institucional Repositorio Herramientas web Tutoriales Biblioteca Digital Más

Repositorio Virtual Educativo

Nosotros, alumnos Tesistas de la carrera Lic. en Tecnología Educativa de la Universidad Nacional Tecnológica (UTN), hemos diseñado y ponemos al servicio de toda la comunidad educativa el presente espacio virtual, como un "nuevo lugar" donde aprender juntos.

En éste sentido, podrán acceder a variedad de materiales educativos de los diferentes grados, organizados según los Espacios Curriculares.

La intención de este espacio virtual es que "la escuela permanezca abierta", llegando a los hogares de cada estudiante, para que el acceso a la construcción del conocimiento y



BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía

- Area Moreira, Manuel. Introducción a la Tecnología Educativa, Universidad de La Laguna (España), 2009. <https://campusvirtual.ull.es/ocw/file.php/4/ebookte.pdf>
- Arista Hernández, J.J. Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) aplicadas a la docencia. Universidad autónoma del Estado de Hidalgo. Plataforma Garza. <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa2/n1/e1.html>
- Ayuso, María. (3 de julio de 2020). Se estima hasta 45% de abandono escolar post cuarentena. Diario La Nación. <https://www.lanacion.com.ar/comunidad/se-estima-45-abandono-escolar-post-cuarentena-nid2389768/>
- Barberá Cebolla, J.P. (5 Octubre 2018). Ser docente: más allá de enseñar contenidos, transmitir experiencias de aprendizaje. Universidad internacional de Valencia. <https://www.universidadviu.com/int/actualidad/nuestros-expertos/ser-docente-mas-alla-de-ensenar-contenidos-transmitir-experiencias-de>
- Belloch, Consuelo. Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. Depto MIDE. Universidad de Valencia. <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>
- Centelles, Andrea. (2019). Las causas del ausentismo escolar en el nivel inicial. Trabajo final de graduación. Universidad Siglo XXI. <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/17215/CENTELLES%20ANDREA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chanto Espinoza C., Mora Peralta, M. (30 de Junio 2021). De la presencialidad a la virtualidad ante la pandemia del Covid-19: Impacto en docentes universitarios. Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria. <https://revistas.upc.edu.pe/index.php/docencia/article/view/1342/1467>
- Diaz, María. (23 de Enero de 2014). Introducción a la tecnología educativa. Universidad abierta para adultos. República Dominicana. Slideshare. <https://es.slideshare.net/mariaesther0444/la-tecnologia-eductiva>
- Escuela, D. (2015). Estrategias para prevenir el ausentismo de los alumnos y fortalecer sus aprendizajes. Buenos Aires: OEI.
- Etapas del desarrollo cognitivo. Piaget. http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/cep21/modulo_2/Jean_Piaget.htm
- Gardey, J. P.-A. (2017). Definición de ausentismo escolar. Definición.DE. <https://definicion.de/ausentismo-escolar/>

- Ibañez Salgado, N. (2001). El contexto interaccional en el aula: una nueva dimensión evaluativa. Estudios pedagógicos. Universidad austral de Chile. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=173513844003>
- López Aguilar, Sánchez Dorantes (2010). El aburrimiento en clases. Scribd. <https://es.scribd.com/document/105874340/Elaburrimientoenclases>
- Martino, Andrea. (27 de Abril de 2016). Las inasistencias de los estudiantes: la escuela secundaria en cuestión. Revista de la escuela de ciencias de la educación. Library. <https://1library.co/document/q05xjggy-inasistencias-estudiantes-escuela-secundaria-cuestion.html>
- Recursos. Concepto. EcuRed. <https://www.ecured.cu/Recurso#:~:text=Recurso%20o%20Recursos%20son%20los,humanos%2C%20forestales%2C%20u%20otros.>
- Sabino, Carlos. El proceso de investigación. Caracas: Panapo Editorial, 1992.
- Sampieri, Collado y Baptista: Metodología de la investigación, 1999.
- Software. Concepto. Todamateria. <https://www.todamateria.com/que-es-software/>
- Tedesco, J. C. (Octubre- Diciembre de 2017). Educación y desigualdad en América Latina y el Caribe. Perfiles educativos. Universidad Nacional Autónoma de México. Redalyc. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13253901012>
- Tecnología. Concepto. Economipedia. <https://economipedia.com/definiciones/tecnologia.html#:~:text=La%20tecnolog%C3%ADa%20es%20el%20conjunto,mejorar%20su%20calidad%20de%20vida.>
- Yonfa, T., Pérez Torres, J. (Noviembre de 2020). Narrativas transmedia y crossmedia del meme en el Ecuador. Universidad politécnica salesiana sede Quito. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/19464/1/UPS-TTQ165.pdf>
- Di Piero, Emilia; Miño Chappino, Jéssica. (2020 A). “Pandemia, desigualdad, y educación en Argentina: un estudio de las propuestas a nivel subnacional.” En Herrera, Susana; Gutiérrez, Chan; Gerardo y Kemer, Jochen. El impacto Covid-19 en América Latina y el Caribe, Centro de estudios latinoamericanos Avanzado (CALAS) y México. Disponible en: <http://calas.lat/es/publicaciones/libros-y-revistas/pandemia-y-crisis-el-covid-19-enam%C3%A9rica-latina>
- Palacios, A. (2015). «Lenguaje, interactividad y aprendizaje en el aula» En Palacios, A. (comp.) Claves para Incluir: Aprender, enseñar y comprender. Noveduc.
- (Meirieu, 2016). Recuperar la pedagogía. De lugares comunes a conceptos claves. Paidós.



ANEXO

Modelo encuesta a estudiantes.

¿Durante el año escolar 2020 en virtualidad como ha sido tu asistencia en las Video llamadas? (marque solo una opción).	
<input type="checkbox"/>	Siempre me conecte a las video llamadas.
<input type="checkbox"/>	He faltado a las video llamadas de manera puntual (2 a 3 veces al mes).
<input type="checkbox"/>	He faltado a las video llamadas de manera puntual (más de 5 veces al mes).
<input type="checkbox"/>	He faltado a las video llamadas de manera puntual (más de 10 veces al mes).
<input type="checkbox"/>	Jamás asistí a las video llamadas.

¿Qué dispositivos tecnológicos poseía para vincularse virtualmente?	
<input type="checkbox"/>	Celular
<input type="checkbox"/>	Computadora
<input type="checkbox"/>	Tablet
<input type="checkbox"/>	Ninguno
<input type="checkbox"/>	Otros

¿De qué forma accedes a Internet en sus domicilios?	
<input type="checkbox"/>	WIFI
<input type="checkbox"/>	Datos móviles

¿Por qué razón faltaron a las clases por meet y/o no cumplieron con las actividades propuestas?	
	Estaba enfermo.
	Problemas familiares.
	No tuve Internet.
	No tengo cámara.
	No tengo micrófono.
	Me sentía triste.
	No tengo computadora.
	No tengo celular.
	Mis hermanos usan el mismo dispositivo.
	Se me rompió el celular.
	Se me rompió la computadora.

¿La frecuencia con la que te conectabas a las clases virtuales era la misma en todos los espacios?	
	SI
	NO

Para realizar las diferentes actividades propuestas necesitaban hacerlo en Classroom ¿Tenías conocimiento en el manejo de esta herramienta educativa?	
<input type="checkbox"/>	SI
<input type="checkbox"/>	NO

¿Ingresaba periódicamente a CLASSROOM a controlar las novedades y subir sus actividades?	
<input type="checkbox"/>	SI
<input type="checkbox"/>	NO

¿Contaba con conocimientos en herramientas educativas virtuales como juegos o presentaciones (genially, canva, padlet, quizz, entre otros).	
<input type="checkbox"/>	SI
<input type="checkbox"/>	NO

En la realización de tareas escolares pendientes ¿A qué medios recurrían para la concreción de los mismos?	
<input type="checkbox"/>	SI
<input type="checkbox"/>	NO
<input type="checkbox"/>	Casi nunca

¿Cómo se sintieron usando la tecnología, aplicada a la educación, en la virtualidad?	
	Ansioso
	Molesto
	Feliz
	Inseguro
	Seguro
	Agotado

¿Tuvieron el acompañamiento familiar en sus tareas escolares virtuales?	
	SI
	NO
	Casi nunca

Preguntas realizadas en entrevistas a docentes.

- 1- Durante el aislamiento por la pandemia de COVID-19 (2020-2021) Usted ¿Qué dispositivo tecnológicos utilizó en su domicilio para mantener conexión con la institución y las/los estudiantes?
- 2- ¿Qué servicio utilizó para su conectividad domiciliaria?
- 3- ¿Qué medidas tomó la institución al decretarse el aislamiento obligatorio por pandemia COVID-19, para asegurar el contacto con los estudiantes y garantizar la continuidad del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- 4- Desde su situación personal ¿La conexión con los estudiantes se realizó frecuentemente?
- 5- El tiempo utilizado para su labor educativa ¿Fue el mismo destinado en tiempos de presencialidad?
- 6- ¿Pudo establecer contacto con sus estudiantes en el contexto de aislamiento para garantizar el proceso de enseñanza?
- 7- ¿Cuál fue la frecuencia, en virtualidad, de la asistencia de los estudiantes a clases por meet?
- 8- Teniendo en cuenta la asistencia de las/los estudiantes a las clases virtuales ¿Estos lo hacían de forma activa o pasiva? Es decir ¿Intervenían haciendo comentarios o consultas a las clases? ¿Activaban cámaras y micrófonos?

- 9- ¿Qué estrategia utilizó para detectar la presencia pasiva de los estudiantes en clases por meet?
- 10- ¿Logró establecer un justificativo de la ausencia de los estudiantes a las clases por meet?
- 11- ¿Qué técnicas y estrategias metodológicas utilizó para desarrollar sus clases virtuales?

Preguntas realizadas en entrevista realizada a Rectora de la institución.

¿Cómo se organizó la educación en esta institución al momento de declararse el aislamiento?

¿Qué herramientas y estrategias se utilizaron para establecer contacto con los estudiantes?

¿La institución pudo lograr contacto educativo con los estudiantes en el año 2020?

¿El contacto fue el mismo en todos los años de este nivel educativo?

¿Considera que las/los docentes estaban capacitados para poder asumir la virtualidad como escenario?