

**Instituto Rosario de Investigaciones en Ciencias de la Educación**

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas  
Universidad Nacional de Rosario

---

**I JORNADAS APROPIACIÓN CREATIVA DE TECNOLOGÍAS: CLAVES PARA SU COMPRENSIÓN - 2023**  
**CONVERSATORIO 1**

---

**#1-1**

**Creando colectivamente una educación contemporánea: nuevas tecnologías, nuevas posibilidades**

[Cecilia Abecasis](#), [Eugenia Petri](#) y [Marcela Yocco](#)

*Profesorado: Educación Musical. Facultad de Humanidades y Artes UNR*

El paso obligatorio por la virtualidad y el acercamiento a diversas herramientas tecnológicas generaron una nueva manera de pensar las prácticas educativas. Apareció la necesidad de pensar y diseñar propuestas mixtas, que articulen lo presencial con lo virtual, esbozando proyectos que generen diversos modos de intervención del/de la estudiante con la materia, y la apertura a diferentes modos de enseñanza/aprendizaje. Apropiarnos de las herramientas tecnológicas y articularlas nos demandó una “didáctica en vivo”, construyendo caminos sobre la marcha, ya que no disponíamos de un marco teórico ni demasiadas experiencias previas que nos respalden. En nuestra experiencia como docentes de Educación Audioperceptiva (materia que tiene como objetivo la formación musical integral del/de la estudiante) implementamos herramientas que nos aportaron posibilidades de intercambio y fortalecieron la autonomía de nuestras/os estudiantes. Esas herramientas se presentaron en dos grupos: sincrónicas y asincrónicas. En el primer grupo: la clase virtual a través de videoconferencia y dentro de ella el uso de enlaces a materiales audiovisuales. En el segundo grupo las listas de reproducción colaborativas co-diseñadas con los estudiantes: de audio y de video. Documentos colaborativos y foros guiados con preguntas para alentar la participación y el intercambio fuera de la clase. También la grabación de clases completas o fragmentos de ellas con explicaciones de temas puntuales, que los estudiantes puedan consumir “on demand”, es decir en el momento que necesiten revisar esos contenidos. Un recurso de especial valor, es el trabajo grupal de producción musical presentado en video. Estos trabajos grupales de ejecución y creación son orientados en función de los contenidos específicos de cada año. Esto da lugar al/a la estudiante a la toma de decisiones. La presentación de estos trabajos actualmente se ve facilitada por las herramientas tecnológicas que incorporan recursos: grabaciones de video y formas de subir contenido a diferentes plataformas, contenido que luego es compartido, aportando dinamismo también en las devoluciones. De esta manera, la incursión en la tecnología permite sistematizar estas prácticas, optimizando el tiempo destinado a la clase. Para completar la instancia de corrección de los mismos, implementamos un recurso más: la autoevaluación grupal a través de cuestionarios realizados en formularios digitales. En la implementación de estos recursos la alfabetización digital se integra como un contenido transversal. Desde este lugar de planificación de clases y/o herramientas se potencia tanto el oficio del docente en su rol de “diseñador de propuestas”, porque lo tecnológico no genera aprendizaje significativo sin un modelo pedagógico que lo sostenga, como así también el oficio del/de la estudiante trazando su propio camino de aprendizaje.

**Instituto Rosario de Investigaciones en Ciencias de la Educación**

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas  
Universidad Nacional de Rosario

---

**I JORNADAS APROPIACIÓN CREATIVA DE TECNOLOGÍAS: CLAVES PARA SU COMPRENSIÓN - 2023**  
**CONVERSATORIO 1**

---

**#1-2**

**Experiencias de apropiación creativa de tecnologías digitales en el área estética expresiva de  
profesorados del Normal 1/34 Dr. Nicolás Avellaneda**

[Marisa Cenacchi](#)

*Profesorados: Educación Inicial y Educación Primaria. ENS 1 Dr. Nicolás Avellaneda*

El Área Estético-Expresiva corresponde al primer y tercer año de los Profesorados de Educación Primaria y de Nivel Inicial. Se implementa interdisciplinariamente compartiendo el espacio docente de Educación Corporal, Educación Plástica y Educación Musical. Las experiencias que se comparten corresponden a cursos de primer año del Colegio Normal 1 - Provincial 34 "Dr. Nicolás Avellaneda". Se recurre a la tecnología digital para la creación y expresión mediante los lenguajes trabajados. Además, para su práctica profesional, se inicia a las y los futuros docentes en la accesibilidad comunicacional y de participación para propuestas didácticas no excluyentes, mediante la exploración de formas de expresión multimodal equivalentes en diferentes lenguajes y canales perceptivos: visual, sonoro, corporal. Actividad "Trayectorias personales". Se aborda desde lo visual, sonoro y corporal los trayectos que realizan los estudiantes desde su hogar a la escuela, destacando las experiencias singulares y subjetivas. Se trabajan diferentes representaciones en el plano y en el espacio con corporalizaciones. A la vez, se registran los sonidos de cada itinerario, se analizan, describen, grafican y cada estudiante crea una síntesis significativa con la herramienta Audacity o Inshot. Por otro lado, se capturan fotografías con dispositivos digitales de la escuela que representen para cada estudiante la profesión docente. Las imágenes se amplían al máximo, recortan e imprimen. Sobre ella se borda el recorrido espacial. Como cierre se sintetizan en un video la foto bordada y el sonido que representan el trayecto. Se describen textualmente sonido e imagen para quien no pueda verla o escucharla. En otro grupo se abordó el trayecto como materia para una composición sonora-plástica corporal grupal. Con Inshot o Audacity, se editan sonidos seleccionados de cada estudiante y combinan una única obra. También se elabora una composición a partir de fotos (puntos-líneas) tomadas en el trayecto y/o escuela. El video se proyecta sobre las estudiantes y pared, como escenografía, al tiempo que ejecutan el audio y la expresión corporal creada. Finalmente se solicita la descripción textual de cada elemento no verbal. En síntesis, las y los estudiantes no solo se apropiaron de elementos de los lenguajes expresivos utilizando las tecnologías digitales disponibles, sino que también comenzaron a desarrollar habilidades técnicas de producción sonora, visual y multimedial que serán de utilidad en sus futuras prácticas tanto como la toma de conciencia de barreras y potencialidades de accesibilidad comunicacional y participativa que ofrecen los dispositivos digitales.

**Instituto Rosario de Investigaciones en Ciencias de la Educación**

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas  
Universidad Nacional de Rosario

---

**I JORNADAS APROPIACIÓN CREATIVA DE TECNOLOGÍAS: CLAVES PARA SU COMPRENSIÓN - 2023**  
**CONVERSATORIO 1**

---

**#1-3**

**Diseño de propuestas que involucran el uso de repositorios digitales llevadas a cabo por estudiantes en**  
**Matemática de la FCEIA**

[Eliana Dominguez](#), [Martina Wallace](#), [Candela Carcar](#) y [María Soledad Ojeda](#)

*Profesorado: Matemática. Facultad de Ciencias Exactas, Ingeniería y Agrimensura UNR*

La experiencia que se comunica a continuación se realizó en el espacio Práctica Profesional Docente III correspondiente al tercer año del Profesorado en Matemática de la Facultad de Ciencias Exactas, Ingeniería y Agrimensura de la Universidad Nacional de Rosario. Este espacio junto con otros tres conforma el Campo de la Práctica Profesional Docente y se constituye como proyecto articulador de los restantes campos de formación a lo largo de la carrera. Se destaca en los programas de las cuatro actividades curriculares pertenecientes a dicho campo, la presencia del uso intencionado de las TIC en actividades concretas realizadas por los/as estudiantes. Algunas de ellas se comparten aquí. Se eligen tres actividades implementadas durante el año en curso que consisten en la selección de material dentro de repositorios digitales como: los archivos de problemas de los distintos certámenes que se contemplan en la Olimpiada Matemática Argentina; artículos periodísticos digitales de diferentes medios de comunicación; y folletos publicitarios de ofertas de productos cotidianos. Luego se pide la realización de una propuesta en el rol futuras docentes o de estudiantes según corresponda. Las consignas semanales que se contemplan en estas actividades se presentan con informes que son retroalimentados por las docentes y las pares estudiantes: Selección de un problema de la Olimpiada Matemática Argentina. Resolución de diferentes maneras e identificación de habilidades que se activan al resolverlo (Informe 7); Selección de un artículo periodístico cuyo tratamiento de la información matemática amerita ser desentrañado. Propuesta de actividades con alumnos de secundario para ello (Informe 8); Selección de un folleto publicitario de ofertas de productos cotidianos cuyo tratamiento de la información matemática amerita ser desentrañado. Propuesta de actividades con alumnos de secundario para ello (Informe 9). En la implementación se evidenció aspectos distintivos y la propia creatividad de cada estudiante cuando las entregas eran individuales (Informes 7 y 8). Por otro lado, la producción se vio potenciada cuando el trabajo fue grupal (Informe 9). Uno de los motivos que se asocia a esta observación es el acceso a la gran variedad de recursos digitales que permitió una elección ajustada a los intereses de cada estudiante y enriquecida bajo una mirada conjunta. A su vez, a modo de cierre de los tres informes, se valoró positivamente la posibilidad de crear actividades con materiales de uso cotidiano, actuales y accesibles presentes en las decisiones tomadas no solo como ciudadanos de una comunidad, sino también como futuros docentes.

**Instituto Rosario de Investigaciones en Ciencias de la Educación**

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas  
Universidad Nacional de Rosario

---

**I JORNADAS APROPIACIÓN CREATIVA DE TECNOLOGÍAS: CLAVES PARA SU COMPRENSIÓN - 2023**  
**CONVERSATORIO 1**

---

**#1-4**

**El Día del Respeto a la Diversidad Cultural en los materiales didácticos: análisis y propuestas**

[Yanina Fantasía](#), [Julia Camposarcuno](#), [Melisa González](#) y [Ailén Real](#)

*Profesorado: Educación Primaria. ENS 1 Dr. Nicolás Avellaneda*

La experiencia que se presenta se está implementando en el marco de un Espacio de Desarrollo Institucional (en adelante, EDI), denominado “Pedagogía, Tecnologías y Democracia”, iniciado en 2023 con un grupo de estudiantes de tercer año del Profesorado de Educación Primaria. Cabe destacar que la propuesta educativa del EDI se enmarca en el proyecto institucional *Pedagogía de la memoria*, sub-eje *Pasado reciente, dictadura y democracia*. El objetivo principal del espacio radica en analizar desde la Pedagogía la introducción de las tecnologías en la educación, atendiendo al contexto socio-histórico y sus posibilidades para democratizar y garantizar el derecho a la educación. En ese sentido, durante la primera parte del año se ha realizado un recorrido por las nociones de Pedagogía, Tecnologías y Democracia, a través de la presentación y análisis de propuestas educativas actuales. A partir del segundo cuatrimestre se ha comenzado a desarrollar el tercer eje de contenidos que refiere al abordaje de los materiales didácticos. Luego de hacer una revisión teórica en torno a sus concepciones, se propuso el análisis de propuestas editoriales. En un primer momento, cada estudiante eligió un libro de texto y realizó un análisis documental del mismo indagando en torno a su presentación a partir del cruce con una investigación de la que se desprenden una serie de criterios didácticos a tener en cuenta para su elección. En un segundo momento, se realizará un análisis de contenido cuya temática refiere a la llegada de los españoles al territorio americano, en línea con el abordaje de la efeméride correspondiente al Día del Respeto a la Diversidad Cultural que se realizará desde el Nivel Superior para el acto del 12 de octubre. El tercer momento del trabajo consistirá en el armado de un material didáctico digital que aborde la temática mencionada para implementar a través de la estrategia de la gamificación en el nivel primario. En esta presentación, se focalizará en los modos de apropiación que están realizando las estudiantes, a partir del análisis de los libros de texto en tanto recurso didáctico y de la producción de un material didáctico digital propio.

**Instituto Rosario de Investigaciones en Ciencias de la Educación**

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas  
Universidad Nacional de Rosario

---

**I JORNADAS APROPIACIÓN CREATIVA DE TECNOLOGÍAS: CLAVES PARA SU COMPRENSIÓN - 2023**  
**CONVERSATORIO 1**

---

**#1-5**

**Utilización de tecnologías emergentes para la enseñanza de experiencias en Química**

[María Belén Castro](#), [Celeste Fiordani](#), [Julieta Giri](#), [Rocío Limao](#), [Andrés Espinoza Cara](#) y [Claudia Fátima Drogo](#)

*Profesorado: Química. Facultad de Ciencias Bioquímicas y Farmacéuticas UNR*

Residencia es la última asignatura de la carrera del Profesorado en Química. Desde este espacio curricular los estudiantes desarrollan sus prácticas en los diferentes niveles educativos, para lo cual deben planificar las clases incorporando metodologías activas de enseñanza que aporten a un aprendizaje significativo. Se propuso a las residentes elaborar un video de un tema relacionado con la enseñanza de la Química, para unas jornadas virtuales destinadas a docentes de escuelas secundarias. El tema propuesto fue la integración y el análisis del uso de simuladores en la enseñanza de la Química como una estrategia educativa, describiendo en dicho análisis las variables intervinientes y analizándolas en torno a sus representaciones gráficas, así como las propuestas interactivas posibles. Se realizó una búsqueda sistemática de evidencia científica y documentos técnico-científicos sobre el impacto de los simuladores en el aprendizaje de la Química, encontrando que su uso promueve un aprendizaje significativo. Si bien existen algunas limitaciones, la integración de simuladores en la enseñanza de la Química, como una herramienta complementaria, enriquece el proceso de aprendizaje. En base a ello, fue diagramado un diseño didáctico de unidades con actividades que incorporan el uso de simulaciones, desde una perspectiva narrativa autobiográfica y autoetnográfica. Se elaboró un video mostrando simulaciones para la enseñanza de diferentes experiencias y se incorporó el uso de inteligencia artificial en la locución de la presentación. Se utilizaron simulaciones específicas, como "Soluciones de azúcar y sal", "Interacciones atómicas" y "Construye una molécula" de PhET, en diferentes tipos de unidades didácticas. En este trabajo se hace una descripción de la integración del uso de simuladores en algunas de las secuencias didácticas diseñadas en el marco de las prácticas docentes de la Residencia del Profesorado en Química. En particular se analizaron los alcances y limitaciones en la implementación de las unidades didácticas y su rol en la enseñanza de diferentes niveles de representación química (macroscópico o fenomenológico, microscópico y simbólico). La construcción colectiva de herramientas educativas utilizando las tecnologías es un acicate para la formación docente de los futuros profesores.

**Instituto Rosario de Investigaciones en Ciencias de la Educación**

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas  
Universidad Nacional de Rosario

---

**I JORNADAS APROPIACIÓN CREATIVA DE TECNOLOGÍAS: CLAVES PARA SU COMPRENSIÓN - 2023**  
**CONVERSATORIO 1**

---

**#1-6**

**Experiencias de apropiación creativa de tecnologías digitales en el área estética expresiva de  
profesorados del ISProf. 16 “Dr. Bernardo Houssay”**

[Marisa Cenacchi](#)

*Profesorados: Educación Inicial y Educación Primaria. ISFD 16 Bernardo Houssay*

Las asignaturas Área Estético-Expresiva I y II corresponden a los primeros y terceros años de los Profesorados de Educación Primaria y de Nivel inicial del Instituto Superior de Profesorado N° 16 “Dr. Bernardo Alberto Houssay”. Se implementan desde un abordaje interdisciplinario entre docentes de las diferentes disciplinas que la integran: Educación Corporal/Física, la Educación Plástica y la Educación Musical. En las experiencias que se comparten se utilizan tecnologías digitales para la creación, expresión y comunicación. Asimismo, se exploran las posibilidades que ofrece la expresión multimodal para prácticas educativas no excluyentes: “Narrativa transmedia” (3B Prof. Nivel Inicial). A partir de explorar, clasificar y crear formas y objetos con materiales diversos se generan personajes y lugares que se toman para crear una historia narrada transmedialmente. La historia se imbrica en los ejes institucionales: ESI, Derechos Humanos y medioambiente. Las presentaciones integran momentos de proyección sonora, audiovisual, visual, musical y actividades presenciales que invitan a interactuar al público: instrumentar canción, participar de una feria, crear juguetes, pintar... También, un zorro parlante sale de la pantalla de la Tablet como un estudiante con un disfraz. Otro elemento interactivo fue el uso de código QR con pistas virtuales ocultos en toda la escuela. Finalmente crean con Inshot un cuento sonoro, con subtítulos; “Museos y contexto” (1B Prof. Nivel Inicial). Luego de visitar alguno de los museos de su entorno, se solicita elegir una obra y realizar un análisis visual, estético, histórico, contextual, subjetivo y la descripción para alguien que no ve. La presentación se realiza con tecnologías digitales (Genially, Google Presentaciones, otros). Luego, se realiza una sonorización de la obra elegida con Inshot para compartirla junto con las descripciones de imagen y de sonido. Como cierre se espera una exposición virtual utilizando QR; “Pichincha” (3B Prof. Primaria). En el marco de un proyecto de investigación institucional, en grupos abordaron diferentes temáticas vinculadas con el barrio Pichincha: historia, grafitis, galerías de arte, teatros, bares, música de ayer y de hoy, paisaje sonoro, arquitectura. Crearon exposiciones virtuales utilizando Genially, Prezi, itinerarios de Google Maps, presentaciones de Google. Además, crearon paisajes sonoros y juegos digitales y presenciales vinculados a cada tema. En síntesis, las y los estudiantes pudieron apropiarse de elementos de los distintos lenguajes expresivos utilizando las tecnologías digitales, a la vez que desarrollaban habilidades técnicas de producción sonora, visual, multi y transmedial y tomaban conciencia sobre requerimientos de accesibilidad para prácticas educativas no excluyentes.

**Instituto Rosario de Investigaciones en Ciencias de la Educación**

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas  
Universidad Nacional de Rosario

---

**I JORNADAS APROPIACIÓN CREATIVA DE TECNOLOGÍAS: CLAVES PARA SU COMPRENSIÓN - 2023**  
**CONVERSATORIO 1**

---

**#1-7**

**Conversando con el Chat GPT**

[Carolina Amigo](#), [Cecilia Gangli](#), [Nicolle Gobelet](#), [Mercedes Natalia Sánchez](#), [Agustina Stegbañer](#), [Aimé Sofía Martini](#), [Sofía Noelia Sempio](#), [Maricruz Débora Karen Carluccio](#) y [Laura L. Ruffatto](#)

*Profesorado: Psicología. Facultad de Psicología UNR*

Este trabajo relata la experiencia de seis estudiantes residentes del Profesorado en Psicología -cursantes en la comisión a cargo de la Profesora Cecilia Gangli y la Profesora Carolina Amigo- que utilizaron como recurso el Chat GPT para elaborar la planificación de sus clases. Esta herramienta de la Inteligencia Artificial permite mantener una conversación con un bot al cual se le puede hacer las más variadas preguntas y pedir colaboración y/o sugerencias. La idea nace como una propuesta de la cátedra, cuya postura apunta a no desconocer ni rivalizar con nuevas tecnologías, sino a servirse de la mismas con el fin de utilizarlas como insumo en la práctica. La propuesta de trabajo de la asignatura Residencia Docente consiste en la implementación de las primeras experiencias de práctica docente en las instituciones asociadas, previa elaboración de las planificaciones didácticas. En nuestro caso, la práctica fue desarrollada en la carrera de Licenciatura de Enfermería de la Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad Nacional de Rosario, en la asignatura Construcción de la Subjetividad. El tema a desarrollar fue el Concepto de Salud Mental y las concepciones de Identidad y Sujeto Situado para la Psicología Social Pichoniana. Es importante destacar que, si bien la temática fue la misma en todas las comisiones de práctica, las distintas preguntas efectuadas al Chat GPT, produjeron respuestas diferentes a las tres parejas pedagógicas. En el caso de una de las parejas pedagógicas -que no contaban con experiencias previas-, las primeras interacciones con el Chat GPT, consistieron en interrogantes simples. Como resultado el Chat solicitó más información, detallando los datos requeridos y guiando a las alumnas con preguntas más precisas. En otras de las situaciones, las preguntas arrojaban contestaciones acertadas pero muy generales. Se consiguieron respuestas más atinadas a través de retroalimentaciones que fueron desde lo más amplio a lo más específico. Además, surgieron respuestas varias ante consignas iguales. Entendemos que interactuar con Inteligencia Artificial puede estimular nuestro pensamiento crítico y nuestra creatividad, a la vez que generar colaboración entre compañeros/as. Las escuelas y las universidades pueden ser un ámbito privilegiado donde se discuta cómo usar estas herramientas con un sentido pedagógico e inclusivo.

**Instituto Rosario de Investigaciones en Ciencias de la Educación**

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas  
Universidad Nacional de Rosario

---

**I JORNADAS APROPIACIÓN CREATIVA DE TECNOLOGÍAS: CLAVES PARA SU COMPRENSIÓN - 2023**  
**CONVERSATORIO 1**

---

**#1-8**

**El problema de los proyectiles: ¿Cómo utilizar simuladores en las clases de Física para analizar movimientos compuestos?**

[Valeria Gomez Pighin](#), [Matías Román Cadierno](#) y [Lisandro Odisio Martinelli](#)

*Profesorado: Física. IES 28 Olga Cossettini y Facultad de Ciencias Exactas, Ingeniería y Agrimensura UNR*

En este informe presentamos una secuencia didáctica según el modelo de Laboratorio Extendido para nivel preuniversitario para los temas de Caída Libre y Tiro Parabólico con 91 estudiantes de 3er año de Física del Instituto Politécnico Superior “Gral. San Martín”, posterior al desarrollo de la Unidad Movimiento en una Dimensión y Dinámica. En dicha secuencia, en lugar de comenzar con las explicaciones teóricas para luego ejercitar con datos numéricos y fórmulas matemáticas, se utilizó un enfoque gamificador empleando el uso de la TIC. El objetivo es que los estudiantes vean qué variables cambian en el experimento propuesto, y cuáles no, y de qué condiciones depende en estas simulaciones, facilitando la comprensión de conceptos abstractos. Se desarrollaron problemas de Tiro Parabólico y Caída Libre, y se buscó que los estudiantes conjeturen las leyes que explican estos fenómenos. También, buscamos familiarizar al curso con los simuladores para permitirles observar fenómenos físicos de manera interactiva. Se les pidió a los estudiantes que envíen un informe grupal por cada actividad propuesta. Los informes fueron ampliamente satisfactorios. Es importante destacar que, en una minoría de casos, algunos participantes enviaron informes en un formato híbrido, utilizando documentos de Google con imágenes de manuscritos y gráficos incrustados en ellos. Además, luego de haber terminado la actividad con todos los grupos, se realizó una puesta en común donde los estudiantes discutieron sus distintas respuestas y las contrastaron con sus concepciones previas, en su mayoría presentaron argumentaciones satisfactorias y, en algunos casos, recurrieron a sus conocimientos previos relacionados con Dinámica. En cuanto a la evaluación de la secuencia didáctica, utilizamos un formulario para registrar observaciones y conclusiones que desarrollaron los estudiantes mientras exploraron los simuladores. En dicho formulario, encuestamos a 91 estudiantes sobre la efectividad de los simuladores en una de las actividades abordadas en nuestra materia. Respecto a la comprensión de los contenidos dados en Caída Libre y Tiro Parabólico, una amplia mayoría (84) de estudiante encontró útil el recurso. En cuanto a la mejor comprensión de temas dados anteriormente, la mayoría (63) consideró que les sirvió como ayuda. Sobre el uso de los simuladores para comprender mejor los ejercicios de práctica del tema actual, la mayoría (78) consideró que fue beneficioso. Si bien algunos tuvieron dificultades (40), una amplia mayoría (88) consideró que los simuladores hicieron más interesantes las clases y que le aportaron mayor dinamismo.



## Instituto Rosario de Investigaciones en Ciencias de la Educación

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas  
Universidad Nacional de Rosario

---

### I JORNADAS APROPIACIÓN CREATIVA DE TECNOLOGÍAS: CLAVES PARA SU COMPRENSIÓN - 2023 CONVERSATORIO 1

---

#1-9

#### Profanaciones didácticas y mutaciones tecnológicas en los espacios de práctica docente

[María Fernanda Foresi](#), [Yamila Vera](#), [María Florencia Isaurralde](#), [Vanessa Angelina Nuñez](#), [Nerina Giorgi](#) y  
[Georgina Silioni](#)

*Profesorado: Ciencias de la Educación. Facultad de Humanidades y Artes UNR*

En esta comunicación queremos compartir algunas propuestas llevadas a cabo en la cátedra de Residencia Docente de la carrera de Ciencias de la Educación de la FHyA de la UNR, desde 2020 a la actualidad, bajo la perspectiva de una didáctica transmedia. La transición a la presencialidad y las nuevas formas de enseñar y aprender dieron lugar a procesos de rediseño enfocándonos en los nuevos modos de construir conocimiento, de concebir a las prácticas docentes y sostener aquellas decisiones pedagógicas potentes para seguir utilizando en el espacio de residencia. La reconfiguración y la reformulación de toda la propuesta y de la práctica entre formadores y estudiantes puso en juego las tecnologías disponibles, se produjo un ensamble entre las clases sincrónicas y asincrónicas, se combinaron aplicaciones para potenciar la propuesta didáctica, se habitaron espacios virtuales para fortalecer las estrategias de intercambio y retroalimentación. Se trató de una profanación de las tecnologías para dotarlas de intencionalidad pedagógica y significatividad didáctica. La experimentación colaborativa, fusionada, híbrida de la comunicación y las tecnologías en los espacios de prácticas y residencias docentes nos ha llevado -pandemia mediante- a un rediseño de la propuesta de enseñanza en la residencia docente. Nos invitó a preguntarnos: ¿Cómo construir entornos de práctica metamorfoseados que permitan expandir conocimientos? Esta forma de pensar la propuesta de cátedra ratificó fuertemente la ruptura con la tradición aplicacionista y normativista de la práctica y nos permitió diseñar escenarios de aprendizaje en los que predomine la sensibilidad, los sentidos, las yuxtaposiciones, el pensamiento artístico y las experiencias híbridas. Implicó desplegar una didáctica transmedia en múltiples plataformas y dispositivos, que siempre da cuenta de un saber creado y recreado entre estudiantes y docentes vinculados de manera novedosa con el conocimiento a través de una ruptura de categorías tradicionales de la didáctica. Algunas de las experiencias a socializar serán el e-portfolio como modo de evaluación en proceso, los podcasts de metacognición post-clase y el remix didáctico como posibilidad de reversionar clases a modelos híbridos. Las experiencias mencionadas tienen su justificación didáctica integrando mediaciones tecnológicas sin abandonar una necesaria vigilancia epistemológica. Asimismo, este ensamble de nuevos diseños didácticos deja huellas en la constitución de la subjetividad de quienes se están formando, de sujetos en proceso de ser. En este sentido, configuran identidades tejidas con las tecnologías y una didáctica transmedia, por lo que se piensa, además, como una incidencia sobre sus prácticas.