

INNOVACIÓN EDUCATIVA: LAS TIC EN EL ARTE

Sabbatini, Cecilia M.

cecilsabb13@gmail.com

Escuela María Palmira Cabral

Daza, Mónica M.

monicamdaza@gmail.com

Universidad Nacional de San Luis

Resumen

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), se han instalado en las aulas escolares y en el hacer de cada uno de los sujetos que las ocupan. Los estudiantes se comunican, informan y aprenden a partir de las posibilidades que ellas ofrecen en concordancia con esta realidad el docente actual debe estar atento a las necesidades y requisitos del estudiantado y de la sociedad, actual y de la que vendrá. Actualizarse e investigar, saber del área de disciplinar no alcanza, es necesario involucrarse con el trabajo colaborativo y el desarrollo de destrezas y habilidades para que los estudiantes gestionen su propio aprendizaje. En este contexto, el siguiente escrito es el resultado de un trabajo colaborativo entre docentes de la universidad y de la escuela primaria, que replantea sus prácticas de enseñanza a partir de la investigación acción, con el objetivo primordial de promover una innovación educativa, una enseñanza y un aprendizaje que implique mayor compromiso en la construcción colaborativa, que permita un proceso formativo aplicando las TIC como herramientas didácticas para construir colaborativamente una producción audiovisual que se transforme en material educativo y que a partir de la incorporación de

las licencias Creative Commons se convierta en un Recurso Educativo Abierto (REA).

Palabras clave: Investigación acción- aprendizaje colaborativo- Recursos Educativos Abiertos

Abstract

Information and Communication Technologies (ICT) have been installed in the school classrooms and in the making of each of the subjects that occupy them. Students communicate, inform and learn from the possibilities they offer in accordance with this reality the current teacher must be attentive to the needs and requirements of students and society, current and from which it will come. Update and investigate, knowing the area of discipline is not enough, it is necessary to get involved with collaborative work and the development of skills and abilities for students to manage their own learning. In this context, the following writing is the result of a collaborative work between teachers of the university and primary school, which rethinks their teaching practices from action research, with the primary objective of promoting educational innovation, teaching and a learning that implies greater commitment in collaborative construction, which allows a training process applying ICT as teaching tools to collaboratively build an audiovisual production that is transformed into educational material and that from the incorporation of Creative Commons licenses becomes an Open Educational Resource (OER).

Key Words: no more than five key words: Action research - Collaborative learning - Open Educational Resources

Introducción:

El siguiente trabajo surge a partir de una capacitación docente continua desarrollada desde el Centro de Informática Educativa (CIE) el mismo tiene como objetivo fundamental capacitar de forma gratuita a docentes de diferentes niveles educativos de la provincia de San Luis, en esta ocasión el tema del curso tuvo como contenido principal la investigación acción en las prácticas pedagógicas didácticas, revisar las propias propuestas educativas y proponer nuevas formas de enseñar y aprender con una integración curricular de las Tecnologías de la Información y Comunicación, teniendo en cuenta las necesidades y requisitos de los estudiantes, de la sociedad actual y de la que vendrá. En esta oportunidad presentamos una propuesta educativa para el área de Plástica. En una primera etapa nos parece necesario considerar un marco teórico que encuadre los principales términos que guiaron nuestra propuesta: los enfoques teóricos y metodológicos de la Investigación Acción, contemplando definiciones importantes con respecto a la situación que se vive en la escuela primaria, la falta de reconocimiento del verdadero uso de las TIC en el aula y especialmente en el arte. En una etapa posterior se describe la propuesta y finalmente se realizan las reflexiones y conclusiones finales de la propuesta desarrollada.

Marco teórico

Consideramos que para realizar una propuesta pedagógica didáctica, de integración curricular con Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) es fundamental, hacer referencia a conceptos, como; Investigación Acción, Aprendizaje Colaborativo, Recursos Educativos Abiertos, innovación y creatividad.

En primer lugar Definimos a la Investigación Acción como una metodología de trabajo cuyos resultados muestran que el alumnado cumple un papel activo e importante en la docencia compartida; desarrolla una reflexión a través del trabajo realizado por y con otros, con intención de promover prácticas colaborativas en el sentido de crear una posible red de intercambio y experiencias en la génesis de proyectos para la mejora de la docencia e investigación. En ella se evidencia un eje importantísimo, la reflexión sobre el papel de las TIC en la transformación y mejora de la práctica docente, junto al diseño de un escenario que favorezca la investigación durante la práctica misma, comprometiendo a cada uno de los actores con el objetivo de consolidar el aprendizaje colaborativo, cuyo impacto es capaz de verse en los resultados a nivel personal y grupal, optimizando las vías de comunicación como un recurso positivo a la hora de generar saber.

Reconocemos que el uso de la tecnología refuerza el modelo de enseñanza y aprendizaje que subyace a las prácticas educativas "Huyendo del Vacío Pedagógico" (Sancho, 2006:24). Replantear la práctica educativa para mejorarla, dar sentido educativo a las experiencias de integración con TIC que conlleva a la innovación. La investigación-acción educativa, apela al uso de variadas actividades que realiza el docente en su propia aula, con el fin de mejorar; el desarrollo curricular, su autodesarrollo profesional, el uso de programas educativos, el sistema de planificación o la política de desarrollo y las técnicas de evaluación; dichas actividades tienen en común: la identificación de estrategias de acción implementadas, sujetas a la observación, la reflexión y el cambio constante. De esta manera se considera que es un instrumento de cambio social y

conocimiento sobre esa realidad social y/o educativa, proporcionando a su vez autonomía, empoderando a quienes la realizan, es decir: estudiantes, docentes, directivos, que apelan al sentido crítico, ético, pedagógico y político. En palabras de John Eliot: *"la mejora en la capacidad del docente es generar conocimiento profesional propio en vez de aplicar cualquier otro"*.

En este encuadre conceptual, nos parece apropiado definir al Aprendizaje Colaborativo (AC) como aquel, que se refiere a la actividad de pequeños grupos desarrollada en el salón de clase. Aunque el AC es más que el simple trabajo en equipo por parte de los estudiantes, la idea que lo sustenta es sencilla: los estudiantes se constituyen en "pequeños equipos" después de haber recibido indicaciones del profesor. Dentro de cada equipo los estudiantes intercambian información y trabajan en una tarea hasta que todos sus miembros la han entendido y terminado, aprendiendo a través de la colaboración. Términos tales como: pasivo, memorización, individual y competitivo, son elementos que no están asociados con AC (Johnson y Johnson, 1997). Por el contrario, los elementos que siempre están presentes en este tipo de aprendizaje son:

- **Colaboración:** los estudiantes se apoyan mutuamente para cumplir con un doble objetivo: lograr comprender el contenido, además de desarrollar habilidades de trabajo en equipo. Los estudiantes comparten metas, recursos, logros y entendimiento del lugar que cada uno ocupa en el grupo. Un estudiante no puede sentirse "exitoso" en forma individual; por el contrario es el grupo el que alcanza las metas propuestas en su totalidad.

- **Responsabilidad:** todos los integrantes del grupo son responsables de hacer su parte del trabajo, pero además, deben dominar el todo.
- **Comunicación:** los miembros del equipo intercambian información importante y materiales, se ayudan mutuamente de forma colaborativa, crean vínculos que van más allá del simple intercambio informativo.

La capacidad de investigar, el aprendizaje colaborativo y las posibilidades de los avances tecnológicos, permite que los docentes utilicen y produzcan Recursos Educativos Abiertos (REA), los mismos pueden ser un archivo de texto, audio o imagen, entre otros. Recursos con contenido educativo y licencias de propiedad intelectual que promuevan la publicación abierta de contenidos digitales. En palabras de Chiarani, M. (2016) Las características que determinan que un recurso en internet sea un REA, son: accesibilidad, reusabilidad, interoperabilidad, sostenibilidad y metadatos Es conveniente señalar que no se deja de lado el respeto a la propiedad intelectual, y se tiene en cuenta las licencias Creative Commons, (<http://www.creativecommons.org.ar>) que brindan la posibilidad de especificar algunos derechos sobre el uso, redistribución y modificación de los recursos educativos. Se puede elegir desde una licencia que no permita un uso comercial, ni la generación de obras derivadas, hasta una licencia que admita cualquier explotación de la obra; incluyendo la explotación con fines comerciales y la creación de obras derivadas. Tener en cuenta estas licencias en la enseñanza promoverá estudiantes que respeten la autoría del material que encontramos en la web. (Daza, M; 2017).

Partimos del arte como un puente conector entre teoría- praxis, desde la investigación acción, se recuperan saberes natos de los estudiantes sobre las TIC, sus usos, su manera de vincularse a la producción visual, sus beneficios para el trabajo en equipo y el desarrollo de Recursos Educativos Abiertos. Apelamos a la multiplicidad de miradas como una oportunidad de crecimiento, un cambio de mirada que debe trascender los muros de la escuela: *"Salir a mostrarse al mundo en esta era atravesada por la cultura digital, poder exteriorizar sus producciones más allá del papel, producir saber y contenido, expresando emociones y miradas reflexivas hacia la propia producción como un punto de partida para seguir avanzando en su bagaje formativo"*, sin olvidar que el arte es un campo de conocimiento que compromete el desarrollo de saberes y capacidades específicos afines a la experiencia artística, a través de la enseñanza de sus lenguajes, sus procesos de producción, su análisis crítico, vinculados a una realidad socio-cultural.

A partir de este encuadre teórico es posible pensar y desarrollar propuestas pedagógicas didácticas acordes a las necesidades y requisitos de la sociedad.

Desarrollo de la propuesta

Contexto:

La siguiente propuesta se realizará con estudiantes de 6º Nivel primario, Área Artes Visuales Plástica del Centro Educativo N° 26 María Palmira Cabral de Becerra, de la ciudad de Merlo, San Luis- Argentina. En esta institución educativa; la escasa cantidad de recursos y herramientas tecnológicas a la hora de editar, producir y compaginar imágenes, sonidos y videos, nos deja imposibilitados de desarrollar

actividades que impliquen el uso de recursos y tecnología multimedia al contar con máquinas con software obsoletos, dañados, con virus y errores.

Por parte de los estudiantes hay poca visualización de que las computadoras son un recurso educativo y esto implica poca valoración y cuidado de la herramienta tecnológica, desencadenando baja tolerancia al error, cuando por ejemplo, la herramienta cierra de forma inesperada el programa en ejecución y se pierde el trabajo por desconocimiento en el manejo del mismo. Por este motivo los estudiantes se ven imposibilitados de cumplir con los trabajos, no se sienten motivados y demuestran falta de interés al no tener recursos en condiciones, es decir no internalizan el uso de la computadora como recurso educativo, ni manejan programas que faciliten la tarea de producción; a esta problemática se suma el dificultoso acceso a internet debido a la escasa conectividad, tanto en la escuela como en sus hogares, donde raramente pueden acceder desde un teléfono o Tablet.

Identificando y resolviendo el problema

Análisis reflexivo de la realidad del aula:

El trabajo del docente del área de plástica en este centro educativo inicia en 1º grado del nivel primario y finaliza en 6º, último año de este nivel educativo, de esta manera existe una continuidad en el proceso formativo artístico de los estudiantes, de manera que en los últimos años se puede apelar a una serie de recursos que salgan de lo habitual, para la producción artística en diferentes formatos, incluyendo las TIC como un puente hacia el arte digital mediante la metodología del trabajo en equipo y la producción audiovisual. Esta

mirada de la innovación educativa mediada con TIC, en consecuencia pretende conectar para hacer y comunicar, dado que los grupos de 5º y 6º tienen las capacidades y habilidades necesarias para salir de actividades rutinarias y comprometerse con otras que impliquen mayor compromiso en la construcción colectiva del saber cómo de material de estudio y análisis que les permita avanzar en su proceso formativo aplicando las TIC como una herramienta didáctica ya sea a través del dibujo en programas básicos como Paint, o Corel Draw, hasta el uso de programas como Power Point para crear ilustraciones, imágenes, contenidos del área de estudio siendo un desafío la elaboración de audiovisuales que impliquen el uso de imágenes, textos, sonidos, en definitiva una producción audiovisual. Esta modalidad de trabajo la podemos apreciar en la figura N°1.



Figura N°1: estudiantes de 5to grado de primaria trabajando con software libres

Priorizando las situaciones problemáticas:

Respecto al uso de la computadora como recurso didáctico es necesario primero establecer como punto de partida que la máquina es la herramienta principal de trabajo, pero también es necesario conocer algunos programas básicos incluidos en la misma y sus funciones, que les permitan desarrollar y optimizar la tarea; entre ellos PowerPoint, programa para hacer presentaciones con texto esquematizado, diapositivas, animaciones de texto e imágenes prediseñadas o importadas desde imágenes de la computadora. Se le puede aplicar distintos diseños de fuente, plantilla y animación. Windows Live Movie Maker, un software de edición de vídeo que forma parte de Windows Esencial, muchas veces no está incorporado al sistema operativo de la máquina, por lo que es necesario descargarlo en forma separada. Esta información es relevante para el trabajo a desarrollar ya que el alumnado desconoce detalles básicos de dicho software que les permiten en este caso, lograr sus propósitos.

Ahora; considerando lo relatado hasta el momento llegamos a pensar la siguiente Pregunta de acción:

¿Es posible la producción de material audiovisual en forma colaborativa favoreciendo la multiplicidad de miradas sobre un mismo Recurso Educativo?

Justificación de la propuesta

En ocasiones ocurre que damos un sentido equivocado al uso de las TIC, podemos llegar a verlas como el objetivo de nuestras clases o como el medio para impartirlas, desde nuestra experiencia consideramos que va más allá del apoyo que se brinda al proceso formativo de enseñanza y aprendizaje. Al momento de impartir una

clase, lo primero a considerar es el contenido y la actividad apropiada para el uso de las TIC, herramienta que fortalecerá el aprendizaje del alumno, ya que no es solo enseñar de manera pasiva, que el alumno reciba la información; sino que se dé ese encuentro con las herramientas informáticas para llegar al objetivo de dichas clases. Otro punto a considerar es la falta de actualización docentes, siendo éste el peor enemigo, pues se dejan de lado las nuevas tecnologías implementando estrategias y técnicas tradicionales, olvidando que estamos en la "era" donde todo es tecnología". Unas de las principales tareas para el docente es la constante actualización e investigación de todo lo relacionado con su área de trabajo, pues no puede quedarse atrasado en lo que la sociedad y sus estudiantes demandan, ya no se trata de saber sólo de nuestra materia, sino aplicar técnicas de trabajo que impliquen destrezas y habilidades de los estudiantes para ampliar y facilitar su propio aprendizaje al tiempo que éste resulte por tanto significativo.

Por otra parte saber hacer uso de los programas y recursos tecnológicos, abre una ventana permanente a la circulación de la información y su divulgación a través de las redes, algo que hasta hace unos años era impensado o sólo quedaba para quienes pudieran publicar contenido y registrar su obra en ámbitos universitarios o académicos. Hoy con pocos recursos, ideas y dedicación los estudiantes pueden aprender mientras generan saber, que se puede transformar en un Material Educativo Abierto, que llamaremos desde ahora en más REA. En la figura N°2 podemos visualizar a los estudiantes de primaria utilizan una sola computadora para buscar información mediante un trabajo colaborativo.



Figura N°2: Estudiantes de primaria trabajando con escasos recursos tecnológicos

Partimos de la formulación de objetivos:

Objetivo general:

- Que los estudiantes descubran que con escasos recursos tecnológicos pueden trabajar en el aula de manera colaborativa.

Objetivos Específicos

- Que los estudiantes logren actualizar el sistema operativo de sus máquinas.
- Que los estudiantes puedan reconocer que la computadora es un recurso educativo y una herramienta didáctica.
- Que los estudiantes puedan valorar el recurso tecnológico.
- Que los estudiantes puedan aprender a manejar los programas de estudio.
- Que los estudiantes puedan descubrir el valor del trabajo colaborativo para la construcción del contenido.
- Que los estudiantes puedan aplicar sus dotes artísticas en las producciones que puedan obtener.

Cronograma de Acciones a desarrollar con REA.

Para el desarrollo de la propuesta y la producción de Recursos Educativos Abiertos en formato de video, planteamos el siguiente cronograma de actividades distribuidas en siete semanas de trabajo.

Acciones/Tareas	Responsables	REA
<p>Semana 1. Presentación del tema, exposición de recursos y programas para trabajar en las máquinas. Qué es la producción audiovisual? Cuáles son sus objetivos y principios? Desde la computadora, que programas podemos utilizar?</p> <p>Armado de grupos de trabajo para bucear en la Web sobre los programas citados y sus ventajas y usos.</p> <p>Link sugeridos: https://www.youtube.com/watch?v=UmAFggSxAWQ y https://www.youtube.com/watch?v=oHO1oZ3XX9Q,</p>	<p><u>Docente:</u> explica el tema, arma los grupos, supervisa tareas.</p> <p>Estudiantes indagan programas en los sitios web de cada programa.</p>	<p>Tutoriales Power Point y Windows Movie Maker.</p>
<p>En la semana 2. <u>Por grupos de trabajo:</u> Breve bosquejo del guion sobre qué producir y mostrar. Se completa la ficha del guion. Uso de Cámaras y Smartphone. Toma de fotografías, grabación de sonidos y videos en exteriores. (Ver adjunto de ficha Guion técnico)</p>	<p>Estudiantes productores activos</p> <p><u>Docente:</u> Coordina, orienta, observa, registra.</p>	<p>Safari fotográfico , sonidos y video, voces, selección de escenarios</p>
<p>En la semana 3 <u>Siguiendo lo planteado en el Guion:</u> Carga del material en las máquinas. Selección de tomas, imágenes y sonidos. Inicio en la Edición usando los programas enseñados.</p>	<p>Estudiantes productores y creadores activos, discuten.</p> <p><u>Docente:</u> Observa, analiza.</p>	<p>Programas : Power point y Windows Movie Maker.</p>

<p>En la semana 4. Finalizar la edición fijando las preferencias y miradas de cada alumno, se colocan títulos, créditos. Se revisa el guion, que sus puntos estén completos.</p>	<p>Estudiantes productores y creadores, definición.</p>	<p>Uso de los programas elegidos.</p>
<p>En la semana 5. Cierre y puesta en común. Proyección del material. Sugerencias para seguir ampliando el producto. Mientras cada grupo presenta su trabajo, los demás pueden sugerir, opinar y hacer críticas constructivas.</p>	<p>Estudiantes_ presentan su producción. <u>Docente:</u> Observa, analiza, devuelve.</p>	<p>Producción Final que se puede enriquecer</p>
<p>En la semana 6. Inicia la tarea de licenciamiento y Re- conocimiento de que es un REA. Tipos de licencias, como se registra una obra. Permisos y reconocimientos. El Docente una vez que explica, sugiere revisar el siguiente link: https://creativecommons.org/choose/?lang=es_ES invitando a los estudiantes a escoger su licencia.</p>	<p><u>Docente:</u> explica, invita, sugiere. <u>Estudiantes:</u> Indagan, seleccionan, obtienen licencias.</p>	<p>Proyección de videos, Lectura y análisis de licencias. Escoger cual usar.</p>
<p>En la semana 7. Registrar la obra. Elección plataforma donde subir el contenido. Compartir En una plataforma educativa mediante registro, o casilla de mail. Publicación a través de un canal de YouTube, o red social del grupo.</p>	<p>Estudiantes: deciden donde promocionar su producto y lo comparten.</p>	<p>Creative Commons, registro. Suben video a plataforma escogida</p>

Si bien todas las actividades son importantes para lograr una verdadera innovación educativa, en esta instancia de trabajo nos parece interesante compartir el guion técnico en la figura N°3, para guiar la elaboración del audiovisual que producirán los estudiantes.

Modelo de Guión Técnico:

Es la versión técnica del guión literario, que contiene la información necesaria para la realización de planos y tomas. Si bien no hay formatos específicos, lo importante es que contenga toda la información e indicaciones para el trabajo del equipo. Un guión debe tener los siguientes apartados:

Una segmentación de la obra en secuencias y escenas, con anotaciones específicas referidas a la iluminación, el maquillaje o cualquier otro elemento importante que sirva para construir la ambientación adecuada de la misma.

- Identificación específica y numerada de cada plano, detallando si su ubicación será en exterior o interior, de día o de noche.
- La posición de la cámara y el encuadre del plano.
- Descripción sintética de la acción.
- Descripción de la banda sonora: diálogos, efectos, música, etc...
- Duración

Como se trata de nuestro primer experimento del tema Audiovisual, apelaremos al sistema de viñeta con el dibujo esquemático de cada plano, es decir el **storyboard**, que clarifica y facilita, el trabajo del equipo del proyecto.

Modelo de GUIÓN TÉCNICO

1- TÍTULO DEL AUDIOVISUAL: "Carancho atrapando a su presa"

2- Detalles del Guión					Ubicación	Exteriores
Secuencia	Plano	Técnica	Storyboard	Imagen	Sonido	Duración
1	Aéreo	video	Introducción	Cielo	viento, trinar de pájaros	15 seg
2	Escorzo	foto	relato	pájaro	canto	15 seg
3	Detalle	video	relato	pico	sonido viento	15 seg.

Figura N°3: Guion técnico

A partir del desarrollo de estas actividades se espera lograr los objetivos propuestos, logrando una propuesta pedagógica didáctica acorde a los requisitos y necesidades de la sociedad actual y la que vendrá.

Reflexiones finales.

Creemos que esta experiencia de producción audiovisual en forma colaborativa es posible, aún con pocos recursos tecnológicos habilitados, ya que el mismo se ve favorecido por la multiplicidad de miradas sobre un mismo producto y la construcción colectiva de una obra única y reutilizable. Por otra parte este tipo de actividades apela a que los estudiantes desarrollen una serie de competencias y habilidades necesarias en un mundo atravesado por la cultura digital y a su vez global, promoviendo una participación activa como Prosumidores es decir (productores y consumidores al mismo tiempo), donde se potencian también la multidiversidad de lenguajes y recursos narrativos que superan la barrera de aprendizaje a la que nosotros, lo adultos y en este caso docentes, debemos acompañar desde la guía y orientación pedagógica, desde lo hipervincular, la interactividad, la simulación y las variables de lectura y escritura del ciberespacio. Creemos también que lo producido no es un producto cerrado o un proyecto sin continuidad, sino apenas un esbozo de todo lo que se puede desarrollar con las TIC en educación, poniendo al alumno en un rol activo y protagónico, tal como el mundo globalizado que lo incluye y necesita. Las TIC en las artes son utilizadas como un recurso didáctico, de apoyo a la enseñanza, donde a su vez crear, inventar, transformar, garantizan la innovación educativa, convirtiéndose en herramienta cuyo uso radica en que el docente facilite el proceso de enseñanza aprendizaje. Consideramos que este trabajo permite la apertura a nuevas líneas de investigación pedagógica en el campo de las artes.

Bibliografía:

Anzulovich, R. y otros (2011). *El valor de la retroalimentación en las prácticas de enseñanza*. Publicado en las VI Jornadas nacionales sobre la formación del profesorado. Recuperado en <https://es.scribd.com/document/373915964/El-valor-de-la-retroalimentacion-en-las-practicas-de-ensenanza-pdf>. Consultado en octubre de 2019.

Blog: *La Productora Audiovisual especializada en vídeo corporativo*. Recuperado en: <http://www.talleraudiovisual.com/blog-de-produccion-audiovisual/files/creacion-produccion-video.html>. Consultada en octubre de 2019.

Corcuera De Los Santos, M. A. (S/F). Producción audiovisual 1, área tecnología audio Visual y gestión. Recuperado en: <http://docentesinnovadores.net/Archivos/5925/Manual%20Produccion%20audiovisual.pdf>. Consultado en octubre de 2019.

Chiarani, M. (2016). *Promover los Recursos Educativos Abiertos desde la Universidad Pública. Virtualidad, Educación y Ciencia* Año 7 - Número 13 - 2016. Recuperado de <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/article/view/16210/16087>. Consultado en octubre de 2019

Congreso Mundial sobre los Recursos Educativos Abiertos (REA) Unesco, París. (2012) Documento. *Declaración de París sobre los REA*. Recuperado en http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/Events/Spanish_Paris_OER_Declaration.pdf. Consultado en octubre de 2019.

Daza, M. (2017). *Alfabetizar hoy para la sociedad de mañana*. Publicado en Compilación de experiencias pedagógicas didácticas en educación virtual. Pág. 15 a 27. Bogotá Colombia-ISSN 2422-4448. Recuperado

en

https://www.academia.edu/34807564/Compilacion_de_Experiencias_Pedag%C3%B3gicas_y_Did%C3%A0cticas_en_Educaci%C3%B3n_VirtualVideo_conferencia Recuperado en [https://www.youtube.com/embed/ VEVvhgAYS4?rel=0](https://www.youtube.com/embed/VEVvhgAYS4?rel=0). Consultado octubre de 2019.

Dussel, I (2011), *VII Foro Latinoamericano de Educación: aprender y enseñar en la cultura digital*, Buenos Aires, Santillana. Disponible en: http://www.fundacionsantillana.com/upload/ficheros/noticias/201106/documentobsicoforo2011_1.pdf. Consultado octubre de 2019.

John, E. *La Investigación - Acción en la educación, ¿Por qué deben investigar los profesores? Investigación acción y el desarrollo profesional*. capítulo IX, Ediciones Morata, S. L. Madrid. Primera edición: 1990. Segunda edición: 1994. Tercera edición: 1997. Cuarta edición: 2000.

Experiencias Pampeanas Educativas con el Uso de Las TIC en La Pampa. MCyE. La Pampa. Recuperado en: http://bibliotecadigital.educ.ar/uploads/contents/ConectarIgualdad_ExperienciasEducativas0.pdf. Consultado en octubre de 2019.

Johnson & Johnson (1997). Citado por Bernaza Rodríguez Guillermo. (s.f). *El aprendizaje colaborativo: una vía para la educación de postgrado*. Recuperado en: <http://www.rieoei.org/deloslectores/1123Bernaza.pdf>. Consultado en octubre de 2019.

Kolesas, M. (2012). *La información en internet: 2º parte: guardar, comunicar y compartir información*. - 1a ed. -Buenos Aires: Biblioteca del Docente. Recuperado en: http://www.buenosaires.gov.ar/sites/gcaba/files/informacion_internet2.pdf Consultado en octubre de 2019.

- Ripani, M. F. (2016). *Orientaciones Pedagógicas*, Ministerio de Educación y Deportes de la Nación. Buenos Aires, Argentina. Recuperado en: <http://planied.educ.ar/marcos-pedagogicos/lineamientos-pedagogicos/>. Consultado en octubre de 2019.
- Risco, E.E. (S/F). Equipo Técnico ÁREA DE INVESTIGACIÓN-DISD *Orientaciones Metodológicas para la Investigación-Acción, Propuesta para la mejora de la práctica pedagógica*. Recuperado en http://proyectosespeciales.upeu.edu.pe/wp-content/uploads/2014/06/MINEDU-libro-orient_metod_investigacion-accion-EVANS.pdf. Consultado en octubre de 2019.
- Sancho, J.M. (Coord.) (2006). *Tecnologías para transformar la educación*. Madrid: Akal. Recuperado en https://www.akal.com/libro/tecnologias-para-transformar-la-educacion_33882/. Consultado en octubre de 2019.