

Editorial

Marcela Cristina Chiarani

mcchiarani@gmail

Centro de Informática Educativa - FCFMyN-UNSL

¡Bienvenidos a un nuevo número de la Revista Digital "Docentes Conectados"! La misma es una publicación semestral editada por el Centro de Informática Educativa de la Facultad de Ciencias Físico Matemáticas y Naturales (FCFMyN) de la Universidad Nacional de San Luis (UNSL).

Nos interesa reafirmar nuestro compromiso con la comunidad educativa, ofreciendo un espacio dinámico y colaborativo para la reflexión, el intercambio y la actualización profesional, desde la perspectiva del acceso abierto. En un panorama educativo en constante evolución, donde las tecnologías emergentes y las nuevas metodologías transforman el aula, nuestra misión es construir un saber colectivo que permita revalorizar las prácticas educativas abiertas. Aquí encontrarán artículos innovadores y experiencias inspiradoras que abordan los desafíos y las oportunidades de la educación actual. A través de Docentes Conectados, buscamos fortalecer lazos, fomentar el debate constructivo y potenciar las prácticas pedagógicas, convencidos de que el aprendizaje continuo y la conexión entre pares son pilares fundamentales para construir un futuro educativo más inclusivo y de calidad. Los invitamos a sumergirse en estas páginas y a ser parte activa de esta comunidad de "Docentes Conectados" que crece día a día.

En el primer artículo la autora destaca la creciente inclusión de las TIC en la educación, respaldada por investigaciones y experiencias diarias. Se abordan diversas perspectivas, como la brecha digital, desafíos de implementación, ventajas y la importancia de las competencias digitales en estudiantes y docentes. El objetivo es

diseñar un taller para fortalecer estas en estudiantes universitarios, identificando dificultades y argumentando su relevancia en los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

En el segundo artículo, las autoras presentan el diseño e implementación de una propuesta didáctica de Microlearning, un "Reto de cinco días", para un curso de ingreso a Ingeniería y Arquitectura. Se busca motivar y comprometer a los estudiantes, argumentando que la integración de tecnología y dinámicas lúdicas enriquece las experiencias de aprendizaje, especialmente en contextos con diversas trayectorias educativas previas.

En el tercer artículo titulado: Innovaciones en la enseñanza del inglés a través de la inteligencia artificial, las autoras presentan una propuesta didáctica que integra Inteligencia Artificial (IA) para la enseñanza de inglés como lengua extranjera a estudiantes de secundaria (nivel A1). Su objetivo principal es potenciar las cuatro macrohabilidades lingüísticas (lectura, escritura, comprensión auditiva y expresión oral) mediante herramientas de IA. La implementación en el Colegio Universitario Central mostró resultados positivos, mejorando las habilidades y aumentando la motivación e interés de los estudiantes, lo que resalta el potencial de la IA como recurso pedagógico en la enseñanza de idiomas.

En el cuarto artículo su autor aborda una propuesta didáctica que emplea la gamificación (usando Among Us) para motivar a estudiantes secundarios en Política y Ciudadanía en la Escuela Generativa RUKA, San Luis. La secuencia didáctica incluyó narrativa, misiones y herramientas digitales. La metodología de investigación-acción mostró mejoras significativas en motivación, participación y comprensión conceptual frente a métodos tradicionales. Aunque los hallazgos son específicos, sugieren el valor pedagógico de

la gamificación para enriquecer el aprendizaje en contextos escolares y su potencial en otras áreas.

El quinto artículo aborda el proyecto de creación de Recursos Educativos Abiertos (REA) por parte de estudiantes de segundo año del Profesorado de Educación Primaria en el Instituto de Formación Docente Continua de San Luis (IFDC - SL), específicamente en el curso de Matemática y su Didáctica. Las autoras resaltan que la propuesta busca, no solo abordar las necesidades educativas específicas detectadas, sino también fomentar la colaboración estudiantil y la participación activa en la mejora continua del proceso educativo.

El sexto artículo propone llevar el estilo de aprendizaje exploratorio y creativo de la infancia a todas las etapas de la vida, basándose en las ideas de Mitchel Resnick. Argumenta que las escuelas deberían fomentar la formulación de preguntas y la imaginación, en lugar de solo la memorización de contenidos. Presenta una experiencia práctica de enseñanza de programación de videojuegos a niños y adolescentes en una zona rural de Argentina, utilizando la aplicación OctoStudio en dispositivos móviles. Busca desarrollar el pensamiento computacional y habilidades del siglo XXI, superando la brecha de conectividad y promoviendo el trabajo colaborativo y la creatividad en los estudiantes.

El último artículo aborda específicamente la experiencia de la asignatura de Geografía Humana General, ofrecida en un formato bimodal para estudiantes locales e internacionales. La discusión abarca el proceso de selección del curso, las estrategias pedagógicas innovadoras que incluyen prácticas educativas abiertas y el uso de tecnologías digitales, y los desafíos y beneficios iniciales de esta iniciativa. El espacio curricular forma parte del Catálogo de materias virtuales para estudiantes internacionales a partir del año 2024, cuando la UNCuyo.

Esperamos que disfrutes de cada artículo y te nutras de experiencias e investigaciones. Comparte esta publicación con quienes

crees que también se interesen en el saber colectivo y abierto. ¡Juntos sigamos promoviendo el acceso abierto al conocimiento!