



Recomendaciones para desarrollar propuestas pedagógicas en escenarios diversos

Las realidades escolares distan mucho de ser homogéneas. De hecho, parte de **la riqueza de la labor docente consiste en diseñar y planificar propuestas educativas que contemplen las particularidades de los y las estudiantes en un contexto de educación compleja y diversa**. Las estrategias posibles son infinitas y se deben ajustar a la planificación docente, los objetivos y propósitos pedagógicos, junto con las realidades escolares de cada institución y sus diferentes actores. Cada una de ellas representa diversas maneras de hacer escuela, todas igualmente válidas.

En esta nota exponemos algunas dinámicas de enseñanza y aprendizaje interesantes a la hora de diseñar, implementar o evaluar, así como también producciones que estructuren la actividad en el marco de una propuesta educativa. Es decir, **organizamos las recomendaciones según el tipo de producción y dinámicas de trabajo que pueden desarrollarse dentro de una actividad**:

- Tipo de producciones: sonoras, escritas, audiovisuales y gráficas.
- Dinámicas de trabajo: debates y reflexiones; compartir y socializar; y documentación y registro.

La escuela está llena de tecnologías; incluso desde una perspectiva foucaultiana, puede considerarse ella misma una tecnología. En este caso, nos vamos a focalizar en las tecnologías que fueron configurando el sistema educativo desde su creación en el siglo XIX hasta los tiempos actuales. **Se trata de concebir las tecnologías como «herramientas mediante las cuales puede darse a los estudiantes una experiencia en campo ajeno aunque directa, de sucesos»** (Bruner, 1972, p. 126). Es decir, considerarlas desde una perspectiva ampliada, a medida que fueron apareciendo, de acuerdo con los cambios y el impacto del desarrollo tecnológico (Litwin, 2005), en tanto analógico y digital: desde el pizarrón y la tiza, los distintos objetos culturales (series, películas, videojuegos, etc.), hasta dispositivos como las *netbooks*, *tablets*, y celulares.



De acuerdo con lo antedicho, se deben considerar tanto los diversos escenarios institucionales y áulicos, como la disponibilidad tecnológica de docentes y estudiantes. En este sentido, cabe destacar que cada una de las estrategias puede llevarse a cabo de manera enchufada, desenchufada o combinando ambas. Ahora bien, **¿a qué nos referimos con «actividades enchufadas y desenchufadas»?** Se trata de distintas propuestas de enseñanza y aprendizaje para desarrollar en el aula: las que involucren dispositivos tecnológicos digitales (actividades enchufadas) y las que se puedan llevar a cabo sin estos (actividades desenchufadas). También se podrían considerar dinámicas de trabajo en el aula y tipos de producciones capaces de intercalar momentos desenchufados y enchufados.

A continuación, **se comparten algunas sugerencias y orientaciones para desarrollar las propuestas educativas en escenarios diversos**, no como un recetario para seguir sino como pistas para pensar diferentes rutas y reflexionar juntos y juntas sobre nuestras prácticas frente a la heterogeneidad de contextos.

➔ Estrategias para enseñar y aprender según el tipo de producciones

1. Producción sonora

- **El qué y el para qué:** es una producción en formato audio que combina palabras, efectos sonoros, música y silencios. Resulta muy útil a la hora de recrear escenarios y generar intimidad a partir de la familiaridad de la voz. El tono, el ritmo y la cadencia que utilizamos permiten hacer sentir nuestra presencia, acortar las distancias y generar mayor calidez y confianza.
- **Ideas:** pódcast, audiolibros, cápsulas de contenido, programas de radio, documentales sonoros, entrevistas, ¡y mucho más!
- **Propuestas enchufadas:** los y las estudiantes pueden ir grabando los diferentes audios que se necesitarán para realizar la producción de manera individual y progresiva a partir de una secuencia de actividades. Luego, pueden organizarse en grupos para curar y seleccionar los audios y grabar los insumos que les falten para realizar la producción final.

Se pueden producir en contextos tanto de altas como de bajas condiciones de acceso a dispositivos tecnológicos y conectividad, ya que consumen pocos datos móviles y es posible grabar desde cualquier dispositivo sin conexión a internet.



Incluso los celulares contienen herramientas de grabación de audio muy fáciles de utilizar, y es posible descargar aplicaciones muy sencillas e intuitivas para editarlos desde el mismo dispositivo. Además, dado que no necesitan atención visual, se pueden consumir en cualquier momento y lugar, y son archivos livianos que se comparten rápidamente por diversos medios (por ejemplo, a través de herramientas de mensajería instantánea como WhatsApp, Telegram, entre otras).

- **Propuestas desenchufadas:** los y las estudiantes pueden escribir los guiones o los fragmentos de textos de la producción planificada y, luego, proponer una jornada de lectura final de dichos guiones que tenga lugar de manera presencial en la escuela y en donde participen todos/as los/as personajes y los diferentes roles del equipo de producción.
- **Herramientas digitales:** algunas herramientas de *software* libre para grabar y editar audios son [Audacity](#) o [Mixxx](#); también aplicaciones privativas gratuitas como [Anchor](#) o [123apps](#).

2. Producción escrita

- **El qué y el para qué:** es una producción que prioriza el formato textual como herramienta fundamental de razonamiento, conocimiento y abstracción. Permite organizar, jerarquizar y distribuir ideas poniendo en juego habilidades lingüísticas y tipográficas.
- **Ideas:** descripciones, reflexiones, guiones de diálogo, crónicas, postales, resúmenes, epígrafes, presentaciones, nubes de palabras, ¡y mucho más!
- **Propuestas enchufadas:** los y las estudiantes pueden desplegar una lógica hipertextual e hipermedial, de manera de conectar ideas en diferentes formatos, por ejemplo, a través de la inclusión de imágenes, gráficos, cuadros e hipervínculos a artículos, videos, pódcast, sitios web, entre otros. De esta manera, quien lee puede ampliar su información sobre la temática en cuestión.
- **Propuestas desenchufadas:** los y las estudiantes pueden llevar registro de sus actividades en sus cuadernos o carpetas personales. En los casos de las actividades grupales, pueden disponer del pizarrón o colgar afiches en las paredes del aula.
- **Herramientas digitales:** algunas herramientas de *software* libre para realizar producciones escritas son [LibreOffice Writer](#) o [Impress](#); también aplicaciones privativas gratuitas como [Google Docs](#).



3. Producción audiovisual

- **El qué y el para qué:** es una producción que combina el lenguaje visual y el auditivo, los cuales prevalecen sobre los textuales, aunque todo cobra sentido si se consideran en conjunto. Son muy útiles a la hora de articular imágenes, sonidos, música y videos o narrar con nuestra voz una situación en vivo, de manera de generar estímulos emocionales que aportan sentido a los mensajes cognitivos.
- **Ideas:** videos explicativos o descriptivos, videopoemas, presentaciones audiovisuales, videotutoriales, programas televisivos, cortos, películas, documentales, ¡y mucho más!
- **Propuestas enchufadas:** se pueden producir tanto en contextos de altas como de bajas condiciones de acceso a equipamiento y conectividad, ya que se graban y editan desde cualquier dispositivo sin conexión a internet. Incluso los celulares contienen herramientas de grabación de video en muy buena calidad y se pueden descargar aplicaciones muy sencillas e intuitivas para editarlos desde el mismo dispositivo. Además, es posible compartirlos a través de diferentes medios (correo electrónico, sistema de mensajería instantánea o carpetas compartidas en la nube) para que los y las estudiantes puedan descargarlos y luego visualizarlos en cualquier momento y lugar sin conectividad.

Los y las estudiantes pueden trabajar en equipo para convertirse en productores/as audiovisuales. Se pueden asignar roles definidos y dividir las diferentes tareas: producción, guion, dirección de fotografía, iluminación, cámara, grabación de sonidos, voz en off, edición de sonido, edición de video, etc. Una vez que la producción esté lista pueden difundirla a través de las redes sociales, planificando una estrategia de comunicación ¡y hasta un *trailer* o avance para promocionarla!
- **Propuestas desenchufadas:** los y las estudiantes pueden escribir los guiones o los fragmentos de textos de la producción planificada y, luego, proponer una jornada de representación teatral del guion. Para ello, pueden dividirse en grupos y dentro de cada equipo asignarse diferentes roles: actores y actrices, guionista, productor/a, vestuarista, escenógrafo/a, camarógrafo/a, director/a, etc. El día de la realización de la obra de teatro pueden disfrazarse, montar la escenografía e ¡invitar a toda la comunidad educativa a participar!
- **Herramientas digitales:** algunas herramientas de *software* libre para grabar y editar videos son [Openshot](#) o [Avidemux](#) o bien, aplicaciones privativas gratuitas como [InShot](#) o [Clipchamp](#), entre otros.



4. Producción gráfica

- **El qué y el para qué:** es una producción que combina texto e imágenes con el objetivo de comunicar un mensaje específico. Resulta muy útil a la hora de organizar y jerarquizar la información de manera creativa para desarrollar contenidos apoyados en un dinamismo visual que capte la atención y el interés.
- **Ideas:** *collages*, folletos, póster, fotomontajes, tablas, cuadros, animaciones, retratos, presentaciones, *stickers*, infografías, líneas de tiempo, mapas conceptuales ¡y muchos más!
- **Propuestas enchufadas:** los y las estudiantes pueden utilizar diferentes imágenes para crear *collages* de forma digital. Para hacerlo, podrían tomar sus fotos con dispositivos móviles o cámaras digitales. Otra opción es escanear fotos tomadas con cámaras analógicas o, incluso, utilizar piezas gráficas de los diferentes bancos de imágenes de licencia libre que se encuentran disponibles en internet. Luego, pueden subir las imágenes seleccionadas a una computadora o utilizar un dispositivo móvil como tablet o teléfono celular para editarlas. Además, hay múltiples programas y aplicaciones que permiten crear *collages* digitales combinando diferentes imágenes e ilustraciones.
- **Propuestas desenchufadas:** los y las estudiantes pueden llevar a la escuela revistas, diarios, folletos, pegamento, lápices, telas, tijeras y todos los elementos que consideren útiles para armar una pieza gráfica. También hojas de colores A4, cartulinas y afiches para armar la composición sobre ellas. Pueden disponer todos los elementos en una mesa común de trabajo y compartir los materiales.
- **Herramientas digitales:** algunas herramientas de *software* libre para producir y editar imágenes o piezas gráficas son [Huayra Avatar](#), [Inkscape](#), [H5P](#) o [LibreOffice Impress](#) o bien, aplicaciones privativas gratuitas como [Canva](#), [Genially](#) o [Piktochart](#) entre otros.



→ Estrategias para enseñar y aprender según las dinámicas de trabajo

1. Debates y reflexiones

- **El qué y el para qué:** es una dinámica de trabajo colectivo donde los y las estudiantes preparan argumentos y contraargumentos en relación con algún tema específico a partir de preguntas complejas que invitan a la participación, la expresión de opiniones y la negociación de sentidos.
- **Ideas:** una reflexión a partir de una imagen a través de comentarios en un posteo de una red social; un hilo de debate donde tengan que sintetizar su opinión en 240 caracteres; una conversación en tiempo real en un chat de mensajería instantánea; un panel donde cada panelista asume una postura diferente, ¡y mucho más!
- **Propuestas enchufadas:** estos debates se desarrollan en un período pautado de antemano, con fecha de inicio y de cierre, de manera que el tiempo propicia el proceso de lectura crítica y favorece la profundidad en la reflexión. Es importante establecer un sentido específico con una consigna y objetivos pedagógicos claros. No alcanza con que cada estudiante deje su aporte sino que el diálogo debe estar entramado; y el rol del docente gira en torno a recuperar las intervenciones y hacer preguntas que impulsen o profundicen el debate. Además, es posible visualizar y acompañar la construcción del conocimiento de los y las estudiantes y dejar un registro de las intervenciones, lo que les permite volver a consultar y repasar el intercambio.
- **Propuestas desenchufadas:** se puede disponer a los y las estudiantes en distintos grupos y organizar el espacio del aula con mesas redondas de trabajo. Se les puede otorgar un determinado tiempo para que debatan la consigna dentro del equipo, mientras el/la docente circula entre los grupos para incentivar y profundizar las reflexiones. También se les puede pedir que escriban sus aportes en carteles de colores y luego los peguen en las paredes del aula. Para finalizar, se puede abrir el debate en plenario donde un/a representante de cada grupo exponga los puntos principales que conversaron y las conclusiones a las que arribaron o los nuevos interrogantes que les despertaron.
- **Herramientas digitales:** algunas herramientas privadas gratuitas para debatir y reflexionar colectivamente son las redes sociales, con cuentas creadas específicamente para la actividad y configuradas en modo privado, tales como [Instagram](#) o [Twitter](#), o chats de mensajería instantánea como [WhatsApp](#) o [Telegram](#).



2. Compartir y socializar

- **El qué y el para qué:** una vez finalizada la producción es momento de socializarla y compartirla, ya sea con el/la docente, con los/as compañeros/as, con la comunidad educativa o con la comunidad en general. Se trata de establecer un tiempo y espacio específicos para la circulación de las producciones, promoviendo la retroalimentación formativa y la reflexión individual y colectiva sobre los aprendizajes alcanzados.
- **Ideas:** carteleras físicas, pizarras digitales, listas de reproducción de audios y videos, galerías de imágenes, ¡y mucho más!
- **Propuestas enchufadas:** se pueden compartir fácilmente de manera individual o grupal a través de cualquier correo electrónico o chat de mensajería instantánea. También se pueden realizar pizarras digitales para compartir las producciones junto con alguna reflexión o crear cuentas privadas en las redes sociales para llegar a una audiencia más grande. Otra opción es publicarlas en plataformas en línea específicas para cada formato.
- **Propuestas desenchufadas:** se pueden crear carteleras físicas dentro del aula o en los pasillos de la escuela utilizando cartulinas y afiches. También se pueden proponer exposiciones abiertas a la comunidad donde se exhiban las producciones textuales y gráficas en las paredes del patio de la escuela o festivales de pódcast o cine donde se visualicen las producciones sonoras y audiovisuales de manera colectiva, por ejemplo, utilizando un proyector.
- **Herramientas digitales:** algunas herramientas privadas gratuitas para compartir producciones según el formato:
 - **Texto:** se pueden compartir a través de carpetas colaborativas en la nube como [Google Drive](#) o [Dropbox](#) o plataformas para publicar documentos, tales como [SlideShare](#) o [Scribd](#).
 - **Gráfico:** se pueden compartir a través de chats de mensajería instantánea como [WhatsApp](#) o [Telegram](#), cuentas privadas de redes sociales creadas específicamente para la actividad, tales como [Instagram](#) o [Pinterest](#), o de plataformas para alojar imágenes en línea como [Flickr](#).
 - **Audio:** se pueden compartir a través de chats de mensajería instantánea como [WhatsApp](#) o [Telegram](#), o plataformas de *streaming* de música y sonido como [Spotify](#), [SoundCloud](#) y [Anchor](#).
 - **Video:** se pueden compartir a través de cuentas privadas de redes sociales creadas específicamente para la actividad, tales como [Instagram](#) o plataformas de *streaming* de video como [YouTube](#).



3. Documentación y registro

- **El qué y el para qué:** implica el registro de la enseñanza y el aprendizaje en su devenir, es decir, documentar el proceso mediante reconstrucciones y sucesivas reflexiones que permiten visibilizar el trabajo realizado a lo largo de la propuesta pedagógica, ya sea desde la experiencia que vivenciaron los y las estudiantes, como así también desde el rol docente como una invitación a revisar y repensar sus planificaciones.
- **Ideas:** bitácoras de trabajo, portafolios digitales o impresos de las producciones parciales, documentales sonoros o audiovisuales, ¡y mucho más!
- **Propuestas enchufadas:** a medida que los y las estudiantes van realizando las producciones, pueden ir guardándolas en carpetas colaborativas en la nube, ordenadas y catalogadas de forma tal que sea posible realizar su seguimiento. También pueden grabar la pantalla de sus dispositivos durante la realización de la actividad así queda registrado el proceso de producción. Otra opción es que graben audios relatando la experiencia a medida que van realizando las producciones. Con todos estos insumos, pueden producir de manera colaborativa una narrativa digital en formato de corto documental sonoro o una presentación audiovisual.
- **Propuestas desenchufadas:** a medida que los/as estudiantes van realizando las producciones, pueden ir narrando las experiencias en sus cuadernos o libretas personales, tomar nota de los aspectos que les llamen la atención, registrar detalles, hacer observaciones o comentarios de lo que sienten en ese momento, algo que les haya producido un pensamiento particular, etc. Al finalizar la producción, pueden destinar un momento específico para conversar y poner en común cómo vivenciaron la experiencia.
- **Herramientas digitales:** algunas herramientas privativas gratuitas para la realización de portafolios digitales son las carpetas compartidas de [Google Drive](#) o bien, se puede utilizar el escritorio de la computadora.

Referencias bibliográficas:

- Litwin, E. (2005). *El oficio de enseñar*. Paidós.
- Bruner, J. (1972). *El proceso de la educación*. Uthea.