Colección

Háblame de TIC 10

Los saberes digitales en tiempos de pandemia: un diálogo entre universitarios de Argentina y México

Alberto Ramírez *Martinell, Miguel Ángel Casillas Alvarado, Gabriela Sabulsky, Fabiana Castagno y Diego Agustín Moreiras,*
(coordinadores)

Editorial Brujas

Háblame de TIC:

Los saberes digitales en tiempos de pandemia: Un diálogo entre universitarios de Argentina y México

Volumen 10

Alberto Ramírez Martinell
Miguel Casillas
Gabriela Sabulsky
Fabiana Castagno
Diego Agustín Moreiras
(Coordinadores)

Editorial Brujas SOCIALTIC

Los saberes digitales en tiempos de pandemia: Un diálogo entre universitarios de Argentina y México
Volumen 10 de la Serie Háblame de TIC
Alberto Ramírez Martinell, Miguel Casillas, Gabriela Sabulsky, Fabiana Castagno y Diego Agustín Moreiras (Coordinadores)

Este libro ha sido dictaminado por el Doctor Juan Pablo Durand Villalobos (SNI-1) de la Universidad de Sonora México y la maestra Celia Cristina Contreras Asturias Directora de la Escuela para Estudiantes Extranjeros, de la Universidad Veracruzana.

Los contenidos de la obra derivan de un proyecto COIL de intercambio entre la Universidad Veracruzana de México y la Universidad Nacional de Córdoba de Argentina iniciado en verano de 2021.

Creative Commons 3.5

Diseño y edición de cubierta Sandra Karina Ordóñez y Jéssica López Jácome
Cuidado editorial Clara Saraí Gutiérrez Gálvez

Los saberes digitales en tiempos de pandemia: un diálogo entre universitarios de Argentina y México / Alberto Ramírez Martinell ... [et al.]; coordinación general de Alberto Ramírez Martinell ... [et al.]. - 1a ed. - Córdoba: Brujas; Universidad Nacional de Córdoba; México: Asociación Civil Social TIC; Córdoba:, 2023.
188 p.; 21 x 14 cm. - (Háblame de Tic / 10)

ISBN 978-987-760-516-7

1. Educación en Contexto de Encierro. I. Ramírez Martinell, Alberto, coord.
CDD 378.009

© Editorial Brujas
© SOCIALTIC
© Universidad Nacional de Córdoba

ISBN de la versión impresa: 978-987-760-516-7
ISBN de la versión digital: 978-987-760-518-1

Impreso en Argentina - Printed in Argentina

Este libro se financió con recursos de la Universidad Veracruzana otorgados a los cuerpos académicos Educación, cultura y sociedad (CAUV079) y Educación y Equidad (CA-UV513).

La comercialización de la versión impresa es exclusiva de la editorial Brujas. Por estar en creative commons, la versión digital puede ser descargada de forma gratuita.

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de tapa e interior, puede ser reproducida, almacenada o transmitida por ningún medio, ya sea electrónico, químico, mecánico, óptico, de grabación o por fotocopia sin autorización previa del editor.

Queda hecho el depósito que marca la ley 11.723.

1° Edición 2023.
En coedición con Social TIC, Asociación Civil.
Universidad Nacional de Córdoba

www.socialtic.org
SOCIALTIC
UNC Universidad Nacional de Córdoba

ENCUENTRO Grupo Editor
Editorial Brujas
PlumaLibre
Miembros de la CÁMARA ARGENTINA DEL LIBRO

www.editorialbrujas.com.ar publicaciones@editorialbrujas.com.ar

Índice general

Presentación 5

Introducción general 7
Miguel Casillas, Alberto Ramírez Martinell, Gabriela Sabulsky, Fabiana Castagno, Diego A. Moreiras

Los saberes digitales de los universitarios: una perspectiva internacional comparada en tiempos de pandemia 15
Alberto Ramírez Martinell, Miguel Casillas

Collaborative Online International Learning: origen y naturaleza ... 29
Gabriela Avalle, Ángel Antonio Fernández

El aprendizaje colaborativo internacional en línea 39
Rosbenraver López Olivera López

El Proyecto COIL en su diseño e implementación. Tensiones, logros y desafíos 51
Jessica Badillo Guzmán, Fabiana Castagno, Gabriela Sabulsky

Los saberes digitales en uso, una perspectiva sintética durante la pandemia 71

Saber usar dispositivos 73
María Eugenia Maldonado, Jair Irau Ruiz García

Saber administrar archivos 81
Violeta Berenice Guevara Córdoba, Anahí Oviedo

Saber usar programas y sistemas de información especializados 89
Liliana Marlen Rivas Aguilar, Constanza Daniela Bosch Alessio

Saber crear y manipular contenido de texto y texto enriquecido..... 97
Marianela Scagliarini, Ana Laura Carmona Guadarrama, Jair Irau Ruiz García

Saber crear y manipular conjunto de datos 105
Alma Zenaida Hernández Acosta, Javier Eduardo Alday

Saber crear y manipular medios y multimedia 111
Liliana Marlen Rivas Aguilar, Mayra Payeiro

Saber comunicarse en entornos digitales 121
Félix de Jesús Ballesteros Méndez, Emelina Rodríguez

Saber socializar y colaborar en entornos digitales 127
Félix de Jesús Ballesteros Méndez, Florencia Ghelfi

Saber ejercer y respetar una ciudadanía digital..... 133
Jeysira Jacqueline Dorantes Carrión, Julio César López Jiménez, Marcela del Milagro Losada

Literacidad digital 139
Julio César López Jiménez, Laura Castro Carranza

Experiencias y percepciones de los actores participantes del proyecto COIL: Los saberes digitales durante la pandemia 147
Ana Laura Carmona Guadarrama, Diego Agustín Moreiras

Una visión de conjunto 161
Clara Saraí Gutiérrez Gálvez

Anexo A: Hojas de Trabajo..... 173

Coordinadores del libro en orden alfabético..... 183

Autores en orden alfabético 184

Saber crear y manipular medios y multimedia

Liliana Marlen Rivas Aguilar
Mayra Payeiro

Introducción

Cuando la pandemia por COVID-19 nos alcanzó, vivimos un sin fin de cambios inesperados. Nadie estaba preparado, nadie podría imaginarse la llegada de una pandemia a países latinoamericanos desde un país tan lejano como lo es China. Quedó una vez más confirmado que nada es imposible y que lo que afecta a un país puede repercutir sobre otros.

Con la pandemia la educación fue sorprendida llevándola a implementar nuevas estrategias e incluso hasta improvisar con ellas para no detener los procesos educativos en cada país. El principal uso se dio con las herramientas de videoconferencia y paquetería de Office.

Al inicio de este libro se hizo un recorrido general sobre los Saberes Digitales, en este capítulo daremos a conocer la experiencia adquirida sobre crear y manipular medios y multimedia. En este apartado se recurre a los aportes teóricos de los saberes digitales y de la experiencia escolar (Dubet, 2010) aterrizando las vivencias en el marco conceptual de los mismos.

Se comparten algunos hallazgos detectados contrastando las experiencias en ambos países, haciendo una breve discusión sobre los saberes digitales durante la pandemia. Finalmente analizaremos el trabajo realizado, esperando poder contribuir a la reflexión general sobre los saberes digitales.

En el anexo A de este libro está la hoja de trabajo del saber digital que se aborda en este capítulo. Ese material nos sirvió como guía para orientar los acuerdos y las discusiones que tuvimos en el grupo.

La experiencia

La experiencia adquirida desde la interacción social representa la diversidad sociocultural que cada sujeto o individuo posee y, al conjuntar estas interacciones se crea la noción de experiencia escolar. Dubet nos habla de una sociología de la experiencia social, en donde la misma es una "combinación de lógicas de acción" (2010, p.96).

Con este planteamiento se entiende que la realidad es entendida y conceptualizada bajo las percepciones individuales, construyendo así la subjetividad y la reflexividad. Es evidente que dos personas no pueden pensar de la misma manera, es imposible construir una misma lógica cuando dos o más personas comparten ya que la experiencia se va construyendo con el paso del tiempo a través de la interacción social y los individuos se desenvuelven en entornos sociales complejos y distintos, varían en todos los casos.

El ser humano crea sus propios significados e imágenes, por lo tanto, la experiencia escolar no puede medirse y tampoco es una variable observable pues se trata de una definición propia y subjetiva de alguna situación. En este sentido, cuando el ser humano socializa "(…) proceso paradójico de inculcación" (Dubet y Martuccelli, 1998, p.15) se aglutinan subjetividades, se comparten experiencias y constructos individuales para así concebir conceptos que ayuden a entender la realidad social.

El curso COIL "Saberes digitales durante la pandemia" permitió que la interacción entre estudiantes y académicos de distintos países en este caso, Argentina y México fuera posible a pesar de la distancia. Los encuentros se llevaron a cabo de forma remota y sincrónica gracias al buen manejo de las TIC por parte de los miembros y al internet, que sin duda alguna nos facilita la comunicación a pesar de la enorme distancia existente entre las naciones.

Durante el curso, se compartieron experiencias y conceptos propios acerca del tema, en este caso "Saber crear y manipular medios y multimedia". Se intercambiaron significados individuales de los conceptos básicos asociados al saber digital, la instrumentalización, sus usos y aplicaciones. Al término, logramos percibir diferencias entre estudiantes

pertenecientes a distintas áreas de trabajo o estudio y por supuesto, también entre países, además de la incidencia que ha tenido la pandemia sobre los usos y aplicaciones del saber digital.

Sin duda, la socialización entre pares pertenecientes a la misma área de trabajo o estudio hace que se refuercen constructos que se inculcan con el paso del tiempo debido a que los entornos sociales en los que se desarrollan suelen ser similares. Por ejemplo, el lenguaje entre pedagogos será entendido entre ellos mismos, sin embargo, al interaccionar con personas de distintas áreas de trabajo se hace una fusión de subjetividades y es lo que hace interesante la socialización pues se puede entender la realidad vista desde otros ojos u otras perspectivas.

En este grupo dedicado al saber digital "Saber crear y manipular medios y multimedia", se contó con la participación de expertos en ciencias de la comunicación por parte de Argentina, con expertos y estudiantes de Pedagogía y de la Especialidad de Estudios de Opinión por parte de México. La interacción sociocultural entre ambos países no sólo fortaleció el trabajo académico entre universidades, sino también sirvió para crear lazos de crecimiento profesional y hasta de amistad. Fue una experiencia enriquecedora que sembró entre los participantes la curiosidad por saber más uno del otro.

Análisis de los resultados

Es importante reconocer que el saber digital aquí expuesto fue de sencillo entendimiento entre los participantes del curso. Sin embargo, eso no significó que todos coincidieran con la conceptualización del saber digital. Durante la experiencia se apreció que de primera instancia la mayoría logra comprender bajo su propia lógica lo que son los medios y multimedia. Algunos conciben a los medios como aquellos sitios o plataformas que facilitan la información del conocimiento o aquellas plataformas de comunicación, en cambio otros conciben a los medios como dispositivos en donde se reproduce la información en sus distintas presentaciones o formatos. Empero, bajo la mirada de los saberes digitales los

medios son aquellos instrumentos o formas de contenido a través de los cuales realizamos el proceso comunicacional: texto, contenido gráfico, infografías, audios, videos y animaciones (Casillas y Ramírez, 2021).

Algunos de estos medios son, por ejemplo; los procesadores de texto, editores de video, de imagen, de audio, de animación y los software de integración multimedia. En este momento fue cuando se descubrió que la conceptualización del saber era ambiguo y poco ingente debido a los distintos campos de formación profesional de las y los participantes, sus trayectorias y edades.

Además se notaron diferencias muy evidentes entre participantes de ambos países cuando se habló acerca de las herramientas a las que se recurren para la creación y edición de medios y multimedia. En México, abundan los casos que por razones de eficiencia, eficacia, de facilidad para la navegación en la interfaz, de la gratuidad y la accesibilidad, prefieren utilizar aplicaciones descargables en los teléfonos celulares inteligentes que faciliten la edición y creación de multimedia en todas sus presentaciones; video, imagen, fotos, audio, etcétera. En cambio, en Argentina suelen recurrir al uso de hardware como PC o computadora portátil, pues las aplicaciones que utilizan para la edición son más pesadas y requieren de equipo especializado debido a las necesidades de su campo profesional.

Por parte de los chicos mexicanos se argumentó que no es necesario recurrir a algún programa de edición especializado para la creación y edición de multimedia por dos razones principales, 1) El área profesional al que pertenecen no se los exige, por lo tanto, la carrera de la cual forman parte (Licenciatura en Pedagogía) no les prepara para ello argumentando que a comparación de especialidades como comunicación y diseño gráfico no se ven forzados a desarrollar habilidades de uso y manejo en relación con este tipo de herramientas. A pesar de esto, cuando de pronto se les solicita crear videos, imágenes o audios, recurren a descargar algunas aplicaciones disponibles en la *store* de su teléfono celular. 2) Las aplicaciones que destacaron en México para la creación de multimedia fueron: PowerPoint, Movie Maker, PicsArt, VivaVideo, FilmoraGo y hasta TikTok, que

son herramientas accesibles y fáciles de utilizar. Varía entre personas, algunas dijeron ser más hábiles utilizando dichas Apps en la PC o computadora que en el celular y otros viceversa, a quienes se les complica utilizar estas aplicaciones en la PC o computadora prefieren usarlas en el celular.

Por parte de los chicos argentinos, se argumentó que no necesariamente se les prepara para utilizar aplicaciones especializadas para la creación de multimedia pues dentro de la planeación curricular de la carrera de la que fueron o son parte, no se incluye en su formación algo parecido, a pesar de que la utilización de estas herramientas es parte indispensable dentro su labor profesional. Sin embargo, manifestaron que el aprender a utilizarlas es meramente por iniciativa propia; "quien quiera aprender, busca y lo aprende de forma autónoma". Las diversas aplicaciones o programas relacionados a la creación, edición y usos de medios o multimedia varía según la especialidad de la carrera que elijan o eligieron seguir.

Como los participantes son de la carrera de comunicación, los que optaron por la orientación gráfica, por ejemplo, van a emplear programas específicos muy distintos a los estudiantes que optaron por la orientación audiovisual. Se mencionó la falta de articulación en el currículum académico con las necesidades tecnológicas actuales como una carencia de la universidad. Las aplicaciones que predominaron por parte de los participantes de Argentina para la creación de multimedia fueron: Adobe Premiere, Movie Maker y Sony Vegas.

Saber digital durante pandemia

Al analizar el saber digital durante la pandemia por la COVID-19 se pudo apreciar que la emergencia sanitaria propició que los estudiantes recurrieran con mayor frecuencia a la creación y manipulación de medios y multimedia. Esto emerge de las planeaciones de clase de los profesores. Como parte de los saberes heurísticos y fomentando el uso de las TIC, se les solicitó con mayor frecuencia crear multimedia que reforzaran los temas vistos en las clases o en su defecto, para facilitar las presentaciones que de pronto se les solicitaba a los

estudiantes. Este hecho, coadyuvó a no hacer de la educación en línea algo más difícil de lo que ya parecía, creando así un ambiente más ameno y dinámico entre estudiantes y profesores. La educación en línea impulsó de alguna manera en los estudiantes el desarrollo de habilidades tecnológicas para la creación y manipulación de medios y multimedia, su difusión y distribución; utilizando herramientas que ellos consideran factibles para poder hacerlo, dada la variedad de aplicaciones y plataformas existentes que son abiertas al público para poder crear multimedia.

Al analizar el caso de los profesores, al igual que los estudiantes, muchos académicos se enfrentaron a la necesidad de crear multimedia que favoreciera los contenidos de sus clases como refuerzo a lo dicho o visto. Un claro ejemplo de esto pueden ser las sesiones pregrabadas como apoyo didáctico, creación de presentaciones en plataformas digitales, tomar fotografías para visualizar contenidos durante las clases en línea y para la elaboración de sus reportes, etcétera. No solo los estudiantes se toparon con pared con el uso obligatorio de las TIC para sobrellevar la educación en línea, sino también los docentes.

Es importante reconocer la disposición de los profesores de mayor edad que estaban poco asociados con el uso y manejo de las TIC pero que por la pandemia, se vieron forzados a utilizarlas. Durante un largo y complejo proceso de adaptación y de aprendizaje, muchos lograron tal vez no dominar las TIC, pero hicieron y siguen haciendo su mayor esfuerzo. Sin embargo, existieron casos de profesores que desistieron de su puesto escolar precisamente por no adaptarse al cambio. Es evidente que la pandemia trajo consigo más cosas negativas que positivas, pero las favorables son consideradas aquellas que dejan grandes lecciones de aprendizaje y en el ámbito educativo no es la excepción.

Consideraciones finales

De acuerdo con los resultados obtenidos de las sesiones sincrónicas en donde compartimos experiencias, conocimientos y habilidades respecto al saber digital número seis “Saber crear y manipular medios y multimedia”, se

recolectó información relevante y significativa que bien puede abrir pauta a mayor discusión. Se identificaron tres puntos referentes de análisis que destacaron durante el curso.

- La universidad no prepara a sus integrantes para el uso y manejo de TIC

Haciendo una breve crítica sobre las estrategias a las que recurrieron las escuelas para seguir con la actividad escolar, fueron de pronto las más viables, sin embargo, con el paso del tiempo y aún con la pandemia no se desarrollaron nuevas formas y métodos de enseñanza y aprendizaje.

Los profesores se las idearon para efectuar sus clases en línea sin apoyo de su institución de adscripción. Lo que hicieron algunas universidades fue impartir cursos, cursos-talleres, webinar o capacitaciones relacionados con el uso de las TIC, plataformas virtuales educativas y de comunicación social, educación híbrida y a distancia, entre otros, destinados a los profesores o académicos para favorecer su práctica docente. Sin embargo, estos cursos son de inscripción voluntaria, es decir, es bajo la elección de libre albedrío capacitarse en alguno de los cursos que ofrecen las universidades.

- Fuerza de voluntad

La mayoría de los estudiantes manifiestan confort con la educación en línea pues encuentran comodidad y flexibilidad al tomar clases desde casa, sin embargo dicen no aprender lo suficiente a distancia. Ante esta situación se debe analizar la disposición que los estudiantes presentan ante la educación en línea, no sólo es labor de los profesores sino también de los estudiantes.

Hay dos tipos de estudiantes universitarios, el primero; ausente, endeble, el que sólo sigue la corriente, el que puede hacer o no hacer lo que se le solicite, cumple por cumplir, apático y poco dispuesto con las clases. El segundo; activo, participativo, vigoroso, atiende al curso, gusto por aprender, empático y con disposición para el trabajo. Esto se supone de la disposición manifestada por los participantes durante todas las sesiones COIL.

Con la pandemia, estos perfiles entre estudiantes fueron visibles, incluso durante el curso COIL. Fueron pocos los estudiantes vivaces e interesados en el tema, al menos por parte de los participantes mexicanos. Bajo esta idea, durante el curso COIL los estudiantes dijeron que es cuestión de autoaprendizaje y disciplina. Si bien, la universidad no prepara para el uso y manejo de las TIC y mucho menos para la creación y manipulación de medios y multimedia, los participantes expresaron que el interés por aprender nace de forma individual y que existe diversidad de opciones y de posibilidades fuera de la universidad para seguir aprendiendo contenidos nuevos.

No es obligación de la universidad responder a todos los gustos e intereses personales de los estudiantes, la tarea de la universidad es responder ante las necesidades y adversidades a las que se enfrenta como institución educativa. Existen miles de cursos en línea y algunos gratuitos que favorecen sin duda el ejercicio estudiantil, sin embargo, también es de carácter voluntario.

- Medios y multimedia en diferentes campos disciplinares

Es evidente que no todos los sujetos educativos emplean los mismos medios para la creación de multimedia ya que este factor depende del área profesional a la que se pertenece. En el curso COIL se mezclaron experiencias entre pedagogos, comunicólogos y expertos en estudios de opinión, por lo tanto fue variada la información obtenida. Mientras que los jóvenes argentinos (los participantes expertos en comunicación) utilizan con mayor frecuencia hardware para poder descargar programas especializados para crear y editar multimedia *(Adobe Premiere, Movie Maker y Sony Vegas),* los mexicanos (pedagogos y del programa de estudios de opinión) se recurre a la creación y edición descargando aplicaciones que mencionaron son más fáciles de usar y de entender en sus propios teléfonos celulares inteligentes *(Power Point, Movie Maker, PicsArt, VivaVideo, FilmoraGo y TikTok).*

Es notoria la diferencia entre países y profesiones, sin embargo, ninguna es menos válida pues los estudiantes hacen y se desenvuelven de acuerdo con las exigencias que su

área de formación les demande. Aunque indudablemente, los estudiantes que puedan desarrollar habilidades tecnológicas más complejas obtendrán mayores beneficios a lo largo de su preparación profesional y académica. Nunca está por demás conocer y aprender a utilizar programas que requieran mayor esfuerzo y complejidad.