

II Jornadas de Educación Digital.

Cultura Digital y Educación: Alfabetización Digital y Mediática.

Docente: Lic. Rodriguez Noelia B.

Autores/estudiantes: Tomas De Andrés, Gabriela Malacrida, Emiliano Almirón, Evangelina Biaggini, Micaela Grosso, Erica Calcaterra, Jaqueline Barrionuevo

norodriguez3@abc.gob.ar

Mercedes, Región X.

ISFD N°137.

Temática: Subjetividades y problemáticas en tiempos de Cultura Digital.

Resumen del trabajo.

Esta experiencia educativa, desarrollada en el taller “Cultura digital y educación” del Profesorado de Biología, se centró en la exploración de las subjetividades juveniles y sus problemáticas en el contexto de la cultura digital. Enmarcada en la Unidad II, la propuesta invitó a los estudiantes a reflexionar sobre los modos de ser, estar y aprender en entornos virtuales, promoviendo la creación de podcasts como herramienta pedagógica. Los temas abordados —como la ludopatía online y el ciberbullying— fueron elegidos por los propios estudiantes, quienes se posicionaron como protagonistas activos del proceso, investigando, dialogando con especialistas y diseñando guiones para una audiencia específica.

El uso de tecnologías como Audacity y Spotify permitió experimentar con formatos mediáticos actuales, favoreciendo el trabajo colaborativo y la construcción colectiva de saberes. El podcast no solo funcionó como dispositivo técnico, sino como medio para visibilizar conflictos contemporáneos y fortalecer el rol docente en la formación de ciudadanía digital. La experiencia, desarrollada durante dos meses, evidenció cómo los medios digitales pueden potenciar la reflexión crítica y la producción educativa significativa, conectando las trayectorias juveniles con las prácticas pedagógicas actuales.

Palabras clave: Subjetividades, Cultura digital, Podcast, Ciudadanía digital, Tecnología educativa.

Desarrollo:

Esta experiencia educativa se enmarca en el taller “Cultura digital y educación” del Profesorado de Educación Secundaria de Biología, en el que me desempeño como docente.

Esta experiencia mediática se enmarca en la Unidad II de la propuesta pedagógica, la cual aborda los *Modos de ser, estar, hacer y aprender en la Cultura Digital*. La Unidad aborda las tensiones entre las nuevas subjetividades y la cultura escolar, a la vez que interpela las posibilidades que las nuevas tecnologías abren a lo pedagógico. En esta misma línea, se propone a los estudiantes la realización de podcast que aborden problemáticas sociales, vinculadas y resignificadas en los entornos virtuales, y que además sean motivo de inquietud, preocupación, charla, de los jóvenes estudiantes de Nivel Secundario.

De este modo, los estudiantes no solo profundizan sus conocimientos a partir de la indagación bibliográfica, la reflexión, la charla con especialistas, si no que comienzan a posicionarse como futuros docentes, reconociendo las trayectorias, preocupaciones, lenguajes y modos de habitar el mundo de las juventudes actuales.

El posicionamiento pedagógico desde el cual se analizará la experiencia

¿Cuál fue el lugar de los sujetos que participaron de la práctica?

Los estudiantes trabajaron en grupos, comenzaron con la elección de sus temas (Ludopatía on line y Ciberbullyg). Se posicionaron como protagonistas activos del proceso, indagando en páginas web y bibliografías, comunicándose con especialistas, elaborando un guion para ordenar la información y el modo en que la transmitirían (teniendo en cuenta una audiencia específica: estudiantes de Nivel Secundario y /o Docentes según cada producción). De este modo la producción del podcast les permitió profundizar, reflexionar y compartir sus opiniones y miradas sobre problemáticas propias de este tiempo, y sobre el rol docente, que acompaña y promueve la formación en Ciudadanía digital.

¿Cuál fue el sentido con el cual se planificó la práctica? ¿Qué rol ocuparon los medios y tecnologías digitales?

Se promovió que los estudiantes pusieran en juego los saberes sobre Ciudadanía Digital y experimentaran con un lenguaje y formato mediático actual.

El podcast funcionó como herramienta pedagógica y mediática. Permitió la ampliación en la indagación de bibliografía, el trabajo colaborativo y, sobre todo, la reflexión sobre

problemáticas y conflictos que se vinculan con los espacios digitales y son parte del cotidiano de los sujetos de aprendizaje, y a la vez se pudo apreciar y capitalizar las posibilidades que ofrecen las tecnologías para elaborar un producto comunicacional en post de un objetivo educativo. No solo cumplió la función técnica de grabar y editar, sino que se convirtió en un dispositivo que habilitó la construcción colectiva de saberes y la difusión de problemáticas educativas actuales.

La descripción de los medios y tecnologías digitales utilizados.

La herramienta utilizada fue Audacity. En el primer momento realice una muestra de edición con el software, utilizando las funcionalidades básicas, para luego asignarles una consigna de mezcla y edición. El criterio para la elección de Audacity, fue su licencia de código abierto, lo cual permite su descarga en los equipos de manera totalmente legal, y además el acceso a todas sus funcionalidades.

También, algunos estudiantes utilizaron las netbooks del Instituto, por lo cual el programa ya se encontraba instalado, y solo hubo que actualizarlo.

Para la socialización, los estudiantes utilizaron la plataforma Spotify. El criterio de elección de la plataforma fue su amplio alcance y su popularidad en la actualidad.

El proyecto se llevó a cabo durante 2 meses aproximadamente, teniendo en cuenta la etapa exploratoria de Audacity, la indagación bibliográfica, el guionado, la grabación y edición y por último, la socialización.

Conclusión:

La experiencia desarrollada en el marco del taller permitió a los estudiantes posicionarse como sujetos activos en la construcción de saberes, asumiendo un rol protagónico en la producción de contenidos vinculados a problemáticas sociales actuales. La incorporación de tecnologías digitales como Audacity y Spotify habilitó el trabajo colaborativo, la exploración de nuevos lenguajes mediáticos y la reflexión sobre las tensiones entre las subjetividades juveniles y la cultura escolar. A través de la elaboración de podcasts, se fortalecieron saberes vinculados a la Ciudadanía Digital, al tiempo que se promovió el desarrollo de habilidades comunicacionales, investigativas y pedagógicas. Si bien surgieron desafíos técnicos y organizativos, estos se transformaron en oportunidades para repensar el sentido de las prácticas educativas en contextos mediados por tecnologías, reconociendo las trayectorias, lenguajes y preocupaciones de las juventudes actuales.

Registros de la experiencia:

A continuación, se comparten links de registros de los dos podcast:

<https://open.spotify.com/show/5vi99psNCrLYdr9AV1Yd8D>

https://drive.google.com/file/d/1Z9Ne4N_FXBFAVyQPXM-KvtAQX-TWFmGg/view?usp=sharing

Referencias Bibliográficas:

Cobo, Cristóbal (2019): Acepto las Condiciones: Usos y abusos de las tecnologías digitales, Fundación Santillana.

Villafañe, J., & Moreiras, D. (2024). Democratizar saberes. Contenidos libres: de qué se trata y cómo hacerlo. ICIEC-UEPC, Subserie Apuntes docentes 2. Recuperado de <http://espaciodeltrabajo.com.ar/autores/mapa-de-navegacion/>

Villafañe, J., & Moreiras, D. (2020). Tecnologías digitales y lenguajes: criterios y recomendaciones para construir propuestas didácticas. Unión de Educadores de la Provincia de Córdoba; Alaya Servicio Editoria

Morduchowicz, R. (2023). La inteligencia artificial¿Necesitamos una nueva educación?

FREIRE, P. (2012). Pedagogía de la indignación. Cartas pedagógicas en un mundo revuelto. Siglo Veintiuno Editores, Buenos Aires.