



## » @prender

# Portal educativo, para la inclusión digital y la innovación educativa entrerriana

LA PROVINCIA DE ENTRE RÍOS INCORPORÓ LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS A LA EDUCACIÓN A TRAVÉS DE UN PORTAL WEB: @PRENDER (WWW.APENDER.ENTRERIOS.EDU.AR). DESDE HACE NUEVE AÑOS ESTÁ AL SERVICIO DE LAS POLÍTICAS DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA, CREANDO CONTENIDOS Y RECURSOS EDUCATIVOS DE CALIDAD PARA DOCENTES, ALUMNOS, DIRECTIVOS Y FAMILIAS, CON UNA MIRADA PUESTA EN NUESTRA PROVINCIA.

■ Entre Ríos fue pionera en la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) en la educación que supo entender las necesidades y tendencias de la enseñanza y el aprendizaje.

En ese marco, el gobernador de Entre Ríos, Gustavo Bordet, resaltó “el carácter estratégico que tiene la educación para el desarrollo social, humano y también económico de nuestras comunidades” y que ello “nos

exige continuamente aumentar la inversión y complejizar las estrategias que permitan hacer frente a los desafíos de esta etapa histórica”.

“En ese sentido decidimos sostener y fortalecer políticas de

Estado que ya cuentan con una extensa trayectoria y un importante nivel de instalación en la comunidad educativa, como lo es el portal @prender, para que la incorporación de la tecnología en los procesos pedagógicos permita también mejorar la calidad educativa de Entre Ríos”, expresó el mandatario.

“Entre Ríos cuenta con una historia muy rica en materia de desarrollo pedagógicos. Somos sede de la primera escuela normal del país y fuente inacabable de autores y experiencias de relevancia a nivel nacional. Queremos honrar esa historia también

en esta etapa; queremos que nuestros niños, niñas y jóvenes puedan acceder a las tecnologías de última generación y capacitarse no sólo en lo que tiene que ver con el mundo del trabajo, sino también en el desarrollo de un pensamiento autónomo y crítico. Porque esa es la piedra de toque para la construcción de un futuro con más igualdad y libertades”, sintetizó Bordet.

El Portal @prender tiene por objeto fundamental promover la apropiación crítica y social de las tecnologías en el ámbito educativo.

*Continúa en página 12*



2010, se creó el Portal @prender. El Portal del Sistema Educativo de Entre Ríos.

Desde su puesta en línea, este espacio se ha consolidado como un reservorio de contenidos educativos digitales para ser utilizados con sentido formativo en contextos áulicos, institucionales, familiares y de gestión, en el que se priorizan producciones con impronta local y regional.

#### ¿QUÉ ENCONTRÁS EN @PRENDER?

Actualmente @prender cuenta con un repositorio conformado por más de 2.000 recursos, que se inscriben en las siguientes líneas de trabajo:



Viene de página 11

Por ello, desde su puesta en línea en el año 2010 ha desarrollado y socializado contenidos educativos digitales, vinculados a las diversas áreas de conocimiento para acompañar las prácticas de enseñanza-aprendizaje en la comunidad educativa entrerriana.

#### CÓMO SURGE @APRENDER

En el marco de la actual cultura digital, la educación se constituye en un lugar privilegiado para la producción colaborativa de conocimientos y la formación de habilidades y competencias necesarias para el desenvolvimiento de docentes y estudiantes en este escenario.

Con este propósito se han ido diseñando y poniendo en marcha una serie de planes, programas y proyectos destinados a integrar las tecnologías digitales al contexto educativo y a las prácticas de enseñanza y aprendizaje.

En Argentina, la Ley Nacional de Educación N° 26.206, en su Art. 11 propone “Desarrollar las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación” como también “coordinar las políticas de educación, ciencia y tecnología con las de cultura, salud, trabajo, desarrollo social, deportes y comunicaciones, para atender integralmente las necesidades de la población, aprovechando al máximo los recursos estatales, sociales y comunitarios”.

Por su parte, en Entre Ríos



la Ley de Educación Provincial N° 9.890, señala entre los fines y objetivos de la educación “desarrollar políticas de innovación pedagógica enfatizando las posibilidades que brinda la incorporación de las tecnologías de información y comunicación en el aula (...)”

Fue partiendo de este marco normativo que el Consejo General de Educación creó, en el año 2008, la Coordinación de Tecnologías de la Comunicación y la

Información con el objetivo de promover una apropiación crítica de las tecnologías en el contexto de la llamada Sociedad del Conocimiento.

Diseñadas como políticas públicas de inclusión digital desde una perspectiva integral, estas propuestas no sólo han estado orientadas a distribuir equipamiento tecnológico y a proveer de conectividad las escuelas; sino que también, se han contemplado aspectos nodales como la forma-

ción de los docentes y la producción de contenidos educativos digitales.

Es en este escenario de creciente disposición tecnológica que surgen los Portales Educativos. Son espacios privilegiados para la producción, validación y puesta en circulación de vastos volúmenes de recursos, materiales y contenidos digitales destinados a la educación en cualquiera de sus niveles y modalidades.

Con esta finalidad, en el año

- Brindar recursos educativos digitales para acompañar la enseñanza de los contenidos disciplinares.

Se busca que los recursos de @prender respondan a las características que, para comunicar información y conocimiento, brindan las TIC mediante su carácter multimedial; esto es, integrando diversos medios, imágenes, sonidos y texto.

Asimismo, y atendiendo a esta singularidad, las producciones –a diferencia de otros recursos disponibles en la Web, en otros sitios o portales educativos– están en correlación con las demandas de los diseños curriculares provinciales y pueden utilizarse con garantía pedagógica dentro del aula.



- Acompañar la implementación de las distintas políticas públicas de inclusión digital.

La ubicuidad que permiten las TIC descentra a la escuela y al aula como escenarios exclusivos para el aprendizaje. En este sentido, desde @prender también se publican recursos y contenidos para acompañar, en nuestra provincia, las transformaciones pedagógicas que se derivan de la implementación de distintas políticas públicas de inclusión digital.



- Aportar a la producción de CED en articulación con otros Organismos del Estado provincial.

A partir de la vinculación con otros organismos del estado @prender produce contenidos digitales en diversas temáticas.



- Promover la inclusión de nuevos lenguajes a la práctica pedagógica. Las TIC introducen diferentes cambios en el ámbito de la educación y, quizá, uno de los más significativos esté vinculado a la posibilidad de construir conocimiento recurriendo a múltiples lenguajes. A través de los contenidos de @prender se busca promover, en docentes y estudiantes, novedosas experiencias que los invita a encarar la tarea educativa a partir de las narrativas que propone la cultura digital.



- Contribuir a la reflexión de los procesos históricos de nuestro pasado.

Por su relevancia educativa, las conmemoraciones de los hechos que signaron nuestro pasado no podían estar ausentes del repositorio de contenidos de nuestro Portal. En este sentido, @prender se ha destacado por la creación de recursos que contribuyen a recuperar y repensar en la escuela, los acontecimientos que marcan el devenir de un pueblo, de una nación, de una cultura.



#### NUEVA VERSIÓN DE @PRENDER

Transitando hacia los 10 años de su creación, y tomando como punto de partida las trayectorias y experiencias generadas sobre la producción de contenidos educativos digitales, se inició un proceso de revisión, transformación e innovación del portal @prender como la mayoría de los portales educativos de la región.

En este sentido, se comenzó a pensar cambios en la estructura y lógica de sus contenidos, redefinir relación con viejos y nuevos usuarios, a analizar posturas pedagógicas, contemplar los nuevos consumos culturales de sus destinatarios y a diseñar estrategias más centradas en la comunidad y en la producción de los usuarios.

El giro de los portales hacia espacios de comunidad, sitúa las actividades colaborativas como modos idóneos de apropiación y

uso de la tecnología y los recursos digitales.

Por eso se presentó una versión renovada de sitio web @prender, orientada a promover experiencias de aprendizaje móvil. Con un diseño adaptable a PC, celulares y tablets; ahora es posible acceder a los recursos en “cualquier momento y en cualquier lugar”.

Entre otras innovaciones, se actualizó criterios y estrategias de búsqueda; optimizando la navegación por el repositorio de contenidos educativos digitales.

#### UNA PROPUESTA EDUCATIVA INNOVADORA: “LA GUARIDA DEL TIGRE”

Durante el año 2018, @prender desarrolló “La Guarida del Tigre” un transmedia educativo sobre el Palacio San José; residencia donde el General Justo José de Urquiza —caudillo y gobernador entrerriano y primer presidente constitucional de nuestro país— pasó sus últimos 20 años.

Si bien la propuesta estuvo inicialmente destinada a estudiantes del Ciclo Básico Común de algunas escuelas secundarias de la ciudad de Concepción del Uruguay, de Entre Ríos; los recursos educativos y contenidos que se generaron en el marco de la

misma, quedaron disponibles en el repositorio del Portal para ser utilizados por toda la comunidad interesada en la temática, replicando el mismo formato transmedia o de forma autónoma.

La particularidad del formato transmedia se basa en contar una historia a través de múltiples plataformas conectadas. A partir de este entramado los estudiantes fueron recopilando los datos necesarios para finalmente editar y completar el artículo que Wikipedia tiene disponible sobre el Palacio San José.

#### LA HISTORIA QUE VERTEBRA EL PROYECTO

La historia se desarrolla en el Palacio San José y el eje de trabajo temporal se fijó en el 3 de febrero de 1870; fecha en que el entonces presidente Domingo Faustino Sarmiento visitó al General Justo José de Urquiza en dicha residencia.

De este modo, dicho evento sirve de argumento para analizar la historia entrerriana, los contextos sociales, políticos y culturales de la época y las consecuencias de los acontecimientos históricos que recupera la trama del transmedia.

Viene de página 13

Recurriendo a la ficción, se presenta un personaje: Juan Pablo; un joven entrerriano de perfil viajero, que participó compartiendo información en Wikipedia como editor/wikipedista. Él es quien necesita recolectar información sobre este lugar y para ello, establece un vínculo con los estudiantes para el desarrollo de la propuesta que se expandió por un amplio entramado de medios y plataformas con funciones y propósitos específicos:

- Sitio web (micrositio que se desprende del Portal Aprender). Se utilizó como entorno para nuclear y articular las distintas piezas multimediales que componen "La Guarida del Tigre". Asimismo, funcionó como reservorio de los contenidos que se desarrollen en el marco de esta experiencia.

- Websodios Interactivos: son la nave insignia de la historia, y actuaron como disparadores de toda la trama enlazando a diferentes cápsulas que profundizan la inmensa cantidad de historias que encierra el Palacio San José. Museo Urquiza. Estos contenidos audiovisuales tienen un gran trabajo de imagen, animación, guionado y ambientes sonoros que relatan, de modo muy atractivo, las historias que allí transcurren allí.

- Cápsulas documentales. Son recursos educativos en formato texto, multimedial o audiovisual, alojadas en el sitio del Portal @prender. Las mismas aportan contenido histórico significativo, ampliando la información brindada en cada Websodio. A su vez, tienen la autonomía necesaria para quienes transitan otros caminos hipertextuales sobre este mismo tema.

- Recorridos interactivos 360°. Aquí se proponen recorridos multimedia en 360° de los emblemáticos espacios del Museo -salas, salones y habitaciones, galerías, parques, patios y jardines. Estos recorridos, también permiten enlazar a diferentes contenidos que profundizan en hechos de relevancia política, social, cultural o tecnológica vinculados a los mismos.

- Redes Sociales. Se desplegó el perfil personal en Instagram, del personaje principal de ficción. Éste fue el canal de comunicación entre el protagonista y los estudiantes que participaron de la propuesta. Por su parte, en Facebook se llevó adelante una página donde se relataron los detalles referidos a la etapa de producción y se brinda información sobre el proyecto en general.

- Cuaderno de Viaje. Se pre-



sentó como una plataforma analógica con contenidos y actividades para guiar la recolección de información y fuentes por partes de los estudiantes; en vistas a completar -durante el Editaton- el artículo que Wikipedia tiene disponible sobre el Palacio San José.

- Curso bimodal (capacitación para docentes en Cultura Digital y Narrativa Transmedia) Se desarrolló en un aula virtual (Moodle) en "Atamá" el Entorno Virtual de Aprendizaje del Portal @prender. Esta propuesta fue el espacio para profundizar sobre los diferentes tópicos vinculados a esta novedosa temática en el ámbito de la educación y también, actuar como comunidad de práctica para intercambiar detalles referidos al recorrido del proyecto junto a otros pares.

- Editatón. Actividad final que se desarrolló en la plataforma de Wikipedia. Allí se prevé integrar los contenidos recabados durante el proyecto, introduciendo a docentes y estudiantes en esta singular práctica de la cultura libre y la construcción colaborativa de conocimientos.

