



**UNR**

Universidad  
Nacional  
de Rosario



**FCPOLIT**

Facultad  
de Ciencia Política  
y Relaciones Internacionales

*Estrategias comunicacionales para entornos pedagógicos mediados por tecnologías digitales.*

*Diseño del dispositivo comunicacional: "Puentes digitales"*

**Por Lencina, Juana**

**TESINA DE GRADO**

***Licenciatura en Comunicación Social***

**DIRECTORA:** Cansino, Carolina

**ESTUDIANTE:** Lencina, Juana Maria

juanitalencina@gmail.com

**OCTUBRE 2025**

**TÍTULO:**

***Estrategias comunicacionales para entornos pedagógicos mediados por tecnologías digitales. Diseño del dispositivo comunicacional “Puentes digitales” para escuelas secundarias de Concordia, Entre Ríos.***

**ÁREA TEMÁTICA:**

Educomunicación.

**RESUMEN:**

Este Trabajo Integrador Final de Producción presenta un dispositivo comunicacional digital llamado ***“Puentes Digitales”***, diseñado desde el campo de la Comunicación Social con la intención de contribuir a la construcción de una educación de calidad, preparada para los desafíos contemporáneos. Este dispositivo comunicacional digital es el producto de un trabajo colaborativo e interinstitucional y tiene el propósito de impulsar una transformación del vínculo educativo, promoviendo nuevas formas de enseñanza y de aprendizaje que respondan a los contextos actuales atravesados por las tecnologías digitales y que generen acciones comunitarias significativas para la ciudad de Concordia.

**PALABRAS CLAVES:**

dispositivo; digital; educomunicación; narrativa; ABP.

## **AGRADEZCO...**

A mi mamá, por incentivar me a crecer personal y profesionalmente, brindándome la oportunidad de estudiar en otra ciudad a mis 18 años.

A mi familia y amistades, por demostrarme con mensajes de apoyo y amor que estábamos cerca aún cuando casi 400 km nos separaban por meses.

A Rosario, por haber sido mi hogar durante años.

A la Universidad Nacional de Rosario, por abrirme las puertas de la Universidad Pública y ofrecer educación gratuita y de excelencia.

A la FCPOLIT, por permitirme conocer grandes compañeros y colegas.

A mis *facu-amigos*, por ser mi sostén y recorrer juntos este camino.

A Nati, por su entrega y compromiso conmigo.

A Caro, por ser mi tutora, pero sobre todo por verme como colega.

A mi misma, por no bajar los brazos y seguir avanzando incluso cuando este momento parecía muy lejano.

## **MOTIVACIONES.**

Desde temprana edad milité en defensa de la *Educación Pública* y me interesé por ella, aunque no de la manera más convencional. Siempre estuve convencida de no tener “*la pasta*” para desempeñarme como docente ni de asumir la enorme tarea de guiar e instruir a futuros ciudadanos. Sin embargo, mi recorrido por la educación secundaria y, posteriormente, universitaria fue despertando en mí una serie de interrogantes, muchos de ellos vinculados a problemáticas sociales que a menudo impactan en mi querida ciudad de Concordia, y que me impulsaron a pensar en la posibilidad de realizar un aporte al campo de la educación.

En el último tramo de la carrera, al cursar la materia electiva “*La dimensión comunicacional de la educación. Taller de experiencias*”, a cargo de las profesoras Carolina Cansino y Natalia Ferra, encontré el hilo conductor que no sabía que estaba buscando. En ese espacio virtual descubrí la posibilidad de articular mi perspectiva como Comunicadora Social con mi profundo interés por la *Educación Pública* que me vio crecer.

## **ÍNDICE:**

<b>CAPÍTULO 1.</b>	<b>5</b>
<b>OBJETIVOS.</b>	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO 2.</b>	<b>11</b>
Marco teórico.	11
Marco metodológico.	19
<b>CAPÍTULO 3.</b>	<b>21</b>
Descripción de la herramienta digital.	21
Sobre elecciones...	23
<b>CAPÍTULO 4.</b>	<b>27</b>
Conclusiones.	27
<b>BIBLIOGRAFÍA:</b>	<b>29</b>
<b>ANEXO:</b>	<b>29</b>

## CAPÍTULO 1.

### *Introducción y justificación.*

A partir del contexto post-pandemia de COVID-19, las **Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)** han adquirido un papel central en los distintos niveles del sistema educativo argentino. La incorporación de las TIC en el ámbito escolar, tanto en la modalidad sincrónica como en la asincrónica, aporta de manera significativa a los *procesos de enseñanza y de aprendizaje*, pero por otro lado, resulta necesario profundizar con nuevos estudios sobre los modelos de integración de las tecnologías digitales en la educación, de manera que contribuyan a diseñar sistemas educativos democráticos y orientados por la perspectiva de derecho (Ithurburu, 2021).

La inclusión de las TIC en las prácticas educativas constituye un ejemplo reciente de los cambios promovidos para hacer de la escuela un espacio acorde a las transformaciones del mundo contemporáneo (Brito, 2021). La presencia de las TIC en las aulas potencia el aprendizaje autónomo, promueve el trabajo creativo y colaborativo, y favorece el desarrollo de competencias, habilidades y aptitudes esenciales para los y las estudiantes de hoy. Además, estas tecnologías amplían las posibilidades de acceso, circulación y tratamiento de la información y los contenidos, optimizan el tiempo de instrucción y facilitan la implementación de estrategias adecuadas al contexto social actual (Brito, 2021).

Este **Trabajo Integrador Final (TIF) de Producción**, surge de un interés personal en contribuir con la *Educación Pública*, considerando la ya mencionada relevancia de las TIC. Es por ello que presento aquí el diseño de un **dispositivo comunicacional digital** nombrado **“Puentes Digitales”**, destinado al ámbito educativo mediado por tecnologías digitales, para las escuelas secundarias de Concordia, Entre Ríos, específicamente de gestión estatal.

En el marco de mi formación como Licenciada en Comunicación Social, desarrollo esta propuesta en conjunto con la *Dirección Departamental de Escuelas de Concordia*. Así, luego de una evaluación específica y a través de una disposición departamental, se procede a difundir el propósito del dispositivo comunicacional digital en las escuelas secundarias. Paralelamente, se pretende que los resultados y

las experiencias generadas a partir del dispositivo **Puentes Digitales** puedan ser recuperados y posteriormente presentados ante la *Municipalidad de Concordia*, particularmente en el marco del programa municipal *Red de Escuelas Sustentables*, el cual actualmente agrupa a más de cuarenta escuelas secundarias de la ciudad y ofrece un espacio institucional donde los establecimientos educativos pueden compartir sus experiencias, capacitarse y visibilizar sus proyectos ambientales. De este modo, el dispositivo **Puentes Digitales** permite un trabajo en triangulación entre la *Dirección Departamental de Escuelas*, la *Municipalidad de Concordia* y el campo de la *Comunicación Social*, ampliando su proyección e impacto en la comunidad de manera interinstitucional.

El dispositivo **Puentes Digitales** es una propuesta comunicacional innovadora, interdisciplinaria y transversal a la currícula vigente del ciclo orientado. Busca aportar de manera significativa a las nuevas estrategias pedagógicas situadas en las problemáticas locales actuales, y fortalecer la relación entre tecnología y participación estudiantil a partir del abordaje de, justamente, una problemática local: **las inundaciones que afectan a Concordia como consecuencia de las crecientes del Río Uruguay.**

En la actualidad, como resultado del cambio climático, atribuido directa o indirectamente a la actividad humana, ha aumentado tanto la frecuencia como la intensidad de estos fenómenos, impulsando la vulnerabilidad del territorio y convirtiéndose en una problemática relevante para toda la comunidad (Acosta, Ayala, Falivene, Girardin, & Ruano, s.f.). Por ende, la elección de la localidad de Concordia como terreno de implementación del dispositivo comunicacional digital se justifica por su particular contexto socioambiental. Frente a este escenario, se vuelve urgente la búsqueda y adopción de estrategias de mitigación y prevención, de las cuales el dispositivo **Puentes Digitales** pretende ser parte. De este modo, la circulación de conocimientos y el desarrollo de competencias sociotecnológicas pueden traducirse como estrategias digitales y respuestas innovadoras ante estos desafíos locales.

El dispositivo comunicacional digital se materializa en una plataforma digital, por lo que resulta fundamental asegurar su viabilidad y eficacia en las instituciones educativas partícipes. En este sentido, la provincia de Entre Ríos cuenta con el

respaldo del *Plan Provincial de Telecomunicaciones*<sup>1</sup>, conformado por el *Programa Conectar Igualdad*<sup>2</sup> y el *Programa Entre Ríos Conectada*<sup>3</sup>. Estas iniciativas tienen el propósito de mejorar la conectividad en las instituciones educativas, reducir la brecha digital y facilitar la implementación de proyectos y procesos educativos virtuales, promoviendo la inclusión y el acceso equitativo a la información. La relevancia de estos programas radica en que garantizan a los y las docentes los recursos tecnológicos necesarios para servirse del dispositivo **Puentes Digitales** dentro de las escuelas, y desarrollar propuestas pedagógicas que favorezcan aprendizajes significativos en los y las estudiantes.

Para empezar a describir el dispositivo comunicacional digital diseñado, considero pertinente mencionar la configuración teórica del concepto **dispositivo** enunciado por Michel Foucault (1985) en *El juego de Michel Foucault*. El autor estructura su definición de **dispositivo** en tres dimensiones interrelacionadas, siendo la estratégica la más relevante para **Puentes Digitales**, la cual define como una formación que tiene como función principal la de responder a una urgencia en un momento histórico específico (Foucault, 1985, p. 184). Desde esta perspectiva, el propósito del nuevo dispositivo comunicacional digital es *impulsar una transformación del vínculo educativo, promoviendo nuevas formas de enseñanza y de aprendizaje, que responda a los contextos actuales atravesados por las tecnologías digitales y que genere acciones comunitarias significativas para la ciudad de Concordia*.

Para lograr la participación estudiantil en tales acciones comunitarias, el eje de **Puentes Digitales** se estructura desde un enfoque narrativo configurado en torno a las **narrativas de Ciudadanía y Compromiso**, dos valores centrales para fomentar la *conciencia y responsabilidad ciudadana*. Desde esta perspectiva, las narrativas mencionadas no solo organizan contenidos teóricos, sino que también construyen una experiencia de aprendizaje significativo entre los y las docentes y los y las estudiantes, en tanto permiten a los y las jóvenes comprender su rol en la

---

<sup>1</sup> El principal objetivo del Plan Provincial de Telecomunicaciones es promover la igualdad y el acceso universal, asequible y de calidad a las Tecnologías de Comunicación y la Información (TICs) en la provincia de Entre Ríos (Enteríos Noticias, s.f.).

<sup>2</sup> El Programa Conectar Igualdad tiene como objetivo dar recursos tecnológicos a las escuelas públicas de gestión estatal y elaborar propuestas educativas para incorporar esos recursos en los procesos de enseñanza y de aprendizaje (Ministerio de Educación de la Nación, s.f.).

<sup>3</sup> El Programa Entre Ríos Conectada busca reducir la brecha digital y de tal modo contribuir a la reducción de las desigualdades socioeconómicas y geográficas en el territorio provincial (Gobierno de Entre Ríos, s.f.).

comunidad. Esta mirada reconoce éstos últimos como sujetos activos, cuyas formas de habitar los entornos mediados por tecnologías digitales demandan enfoques pedagógicos acordes a sus contextos. Estas narrativas permiten (re) interpretar el mundo que los y las estudiantes ya conocen.

En este sentido, es conveniente caracterizar **Puentes Digitales** como un **dispositivo comunicacional digital** orientado al ámbito de la Educación en tanto articula saberes, narrativas, herramientas tecnológicas y didácticas. La intervención comunicacional en este dispositivo digital no se limita a un uso instrumental ni a una mera herramienta técnica, sino que otorga al proyecto un carácter integral al combinar dimensiones comunicacionales y pedagógicas para crear un espacio de encuentro y producción ciudadana. El dispositivo **Puentes Digitales** pretende generar instancias de reflexión y sensibilización en los y las jóvenes estudiantes del ciclo orientado de las escuelas secundarias partícipes.

En términos generales, el dispositivo **Puentes Digitales** se alinea con los principios establecidos en el *Artículo 8° de la Ley de Educación Nacional N° 26.206* (2006):

“La educación brindará las oportunidades necesarias para desarrollar y fortalecer la formación integral de las personas a lo largo de toda la vida y promover en cada educando/a la capacidad de definir su proyecto de vida, basado en los valores de libertad, paz, solidaridad, igualdad, respeto a la diversidad, justicia, responsabilidad y bien común”.

Al mismo tiempo, la razón de la triangulación y la interinstitucionalidad se relaciona con lo que expone el *Consejo General de Educación* en su *Diseño Curricular de Educación Secundaria - Tomo I* (CGE, 2011): “la sociedad demanda una nueva escuela secundaria, más formativa, con mayores exigencias y mejores resultados”. Asimismo, para promover en los y las estudiantes del ciclo orientado de la educación secundaria *la conciencia y la responsabilidad ciudadana*, se debe considerar que “cada docente planificará sus proyectos de cátedras, itinerarios, recorridos pedagógicos, talleres, en función de sus realidades, contextos, sujetos de aprendizajes, perfiles profesionales, todo ello con el fin de mejorar la calidad educativa e incluir a todos y todas los/as adolescentes y jóvenes” (CGE, 2011, p. 9)

A su vez, el diseño del dispositivo **Puentes Digitales** se enmarca dentro de las *Nuevas Posibilidades Curriculares* propuestas por el *Consejo General de Educación de la Provincia de Entre Ríos* (CGE, 2011). En este contexto, la comunidad escolar debe definir acerca de sus *Formaciones Complementarias*, las cuales buscan pluralizar los espacios de formación, cuestionando la concepción tradicional de los espacios curriculares y promoviendo la creación de otros nuevos (CGE, 2011, p.19).

La propuesta de *Formación Complementaria* intenta guiar la planificación de acciones y actividades específicas que contribuyan al logro de los propósitos generales establecidos para este nivel educativo (CGE, 2011, p. 19). En línea con esta propuesta, para el desarrollo del dispositivo comunicacional digital, se adopta la metodología de **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**, un enfoque que favorece una comprensión integral de diversas problemáticas a través del diálogo y de la articulación entre distintas disciplinas. Desde esta perspectiva, se reafirma el propósito de la escuela en su rol de preparación para la vida, con el y la estudiante como protagonista, y el y la docente como activador (Furman & Larsen, 2020).

Esto implica gestionar diversos recursos para la construcción de aprendizajes significativos y reflexionar en profundidad acerca de los saberes que portan y aportan los y las estudiantes, quiénes son, cómo constituyen su identidad y cuáles son sus características individuales y colectivas. Para alcanzar dicha reflexión y obtener respuestas apropiadas y significativas para el presente dispositivo comunicacional digital, resulta imprescindible describir al y a la **estudiante** contemporáneo/a. Michel Serres (2012) define a este nuevo sujeto, mediado por las TIC, como "*Pulgarcita*" o "*Pulgarcito*", quienes se destacan por su forma particular y novedosa de conocer y relacionarse con el conocimiento a través de sus pulgares (Serres, 2012, p. 8)

## **OBJETIVOS.**

### **Objetivo General:**

- Diseñar un proyecto comunicacional y pedagógico, digital e integral, orientado a promover la ciudadanía y el compromiso frente a las inundaciones como problemática local, en estudiantes de nivel secundario de Concordia, Entre Ríos.

### **Objetivos Específicos:**

- Elaborar un dispositivo comunicacional multimedia alojado en una plataforma digital como estrategia pedagógica innovadora.
- Formular una propuesta comunicacional para el ámbito educativo con enfoque interdisciplinario e interinstitucional, orientada a contribuir al desarrollo educativo y social de la comunidad concordiente.
- Facilitar un formato comunicacional flexible en su aplicación pedagógica que permita su implementación según las necesidades específicas de cada escuela secundaria participante.

## CAPÍTULO 2.

### *Marco teórico.*

El dispositivo comunicacional digital **Puentes Digitales** se sostiene con conceptos, nociones y categorías provenientes del campo de la Educación y de la Comunicación Social. Su principal aporte se orienta al ámbito de la Educomunicación, desde donde se articulan tanto el abordaje teórico y el metodológico de la propuesta.

Según Eloína Castro Lara (2016) el concepto de **Educomunicación** fue introducido y popularizado en América Latina por Mario Kaplún en su obra *Una Pedagogía de la Comunicación* (1998). Desde la década del setenta, se emplea este concepto para actividades educativas orientadas a promover una lectura crítica de la cultura y los medios, fomentando el aprendizaje colaborativo dentro de una perspectiva dialógica (Castro Lara, 2016, p. 105). A través de procesos comunicacionales que reconocen la subjetividad de los participantes, se busca facilitar la construcción del conocimiento entre los interlocutores mediante el diálogo. Considerando los nuevos modos de pensar, vivir, actuar y decidir, la Educomunicación se constituye como un campo académicamente posible y políticamente deseable para la intervención social. En este sentido, “se constituye en eje para la formación de ecosistemas comunicativos en el espacio educativo, en donde la gestión del conocimiento horizontal ideológico facilita el logro de los objetivos propuestos” (Castro Lara, 2016, p. 118).

Desde el campo de la Educación, Furman y Larsen (2020) proponen la metodología del **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)** como una práctica pedagógica que promueve el aprendizaje profundo. Se trata de una estrategia didáctica que se caracteriza por partir de un desafío, pregunta o problema relevante para los y las estudiantes, el cual puede ser propuesto por el o la docente o construido en conjuntos con los y las estudiantes, y que se vincula con los contenidos curriculares como con el contexto o la comunidad escolar (Furman & Larsen, 2020, p. 2). El ABP favorece una mirada integral sobre diferentes problemáticas vinculadas a experiencias de la vida real. “En este contexto, se hace necesario revisar las prácticas de enseñanza y recuperar el propósito de la escuela en su rol de preparación para la vida” (Furman & Larsen, 2020, p. 3). Esta metodología se

retoma en el diseño del dispositivo **Puentes Digitales** al construir una estrategia que sitúa a los y las estudiantes en el centro de la escena y que los motiva a continuar aprendiendo, dado que es “una metodología con potencial para ayudar a recuperar el sentido de la escuela y generar autonomía en los y las estudiantes” (Furman & Larsen, 2020, p. 2)

La propuesta de **Puentes Digitales** se inscribe en el **enfoque constructivista**, una perspectiva pedagógica que reconoce a los y las estudiantes como sujetos activos en la construcción del conocimiento. En este sentido, recupera aportes del *constructivismo social* de Lev Vigotsky, quien sostiene que el aprendizaje se produce a través de la interacción social mediada por herramientas culturales. Asimismo, incorpora el concepto de *aprendizaje significativo* de David Ausubel, según el cual el sujeto construye conocimiento cuando el nuevo saber es significativo y se integra en sus estructuras cognitivas previas (Educar Portal, 2021). Finalmente, la propuesta del dispositivo **Puentes Digitales** es atravesada por la concepción pedagógica de Paulo Freire (TeoCom, 2023) conocida como *Pedagogía Liberadora*. Ésta, desde su concepción dialógica de la educación, impulsa nuevas formas de interactuar entre estudiantes y docentes, es decir, una transformación radical que responde a la necesidad de generar conciencia crítica para la transformación social.

Para cumplir con los propósitos del dispositivo **Puentes Digitales**, resulta fundamental profundizar en la noción de **estudiante** propuesta por Michel Serres en su obra *Pulgarcita* (2012), con el fin de interpretar y conocer a los y las estudiantes contemporáneos. Según el autor, se trata de jóvenes que habitan y se configuran en, y a través de, un espacio virtual caracterizado por la multiplicidad, la accesibilidad y la circulación colectiva de la información (Serres, 2012). Estos muchachos y muchachas habitan lo virtual y son capaces de manipular muchas informaciones a la vez, además de que conocen de otra manera, a través de sus dos pulgares. “El o ella, no se comunica de la misma manera, no percibe el mismo mundo, no vive en la misma naturaleza, ya no habita el mismo espacio” (Serres, 2012, p. 8).

Desde el campo de la Comunicación, Nuria Molas Castells (2018) se refiere a las **narrativas transmedia** como:

“un tipo de producción, de dispositivo o de práctica que puede formalizarse de maneras diversas. Aunque hay una corriente de un cierto acuerdo, no podemos hablar de una definición cerrada o única que permita determinar o excluir qué es o qué no es una narrativa transmedia. Hay muchas narrativas transmedia y cada una pone el foco y el interés en algunas características concretas que puede ser común mientras coexiste con otras diferenciadas” (p. 33).

En este sentido, ***Puentes Digitales*** se ubica en la intersección entre la educomunicación y las narrativas transmedia contemporáneas, dado que “el mundo narrativo se materializa a través de medios, lenguajes y plataformas, tanto digitales como analógicos” (Molas Castells, 2018, p. 29). Asimismo, la autora señala que la incorporación de **narrativas transmedia** con fines educativos constituye una de las respuestas a los desafíos que la sociedad plantea al ámbito pedagógico, evidenciando la necesidad de aplicar nuevos modelos y estrategias en los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Esta cuestión abre “el abanico de posibilidades para crear nuevos escenarios de aprendizaje, gracias a las posibilidades técnicas de los medios, pero también un cambio en la concepción ubicua, compleja y amplia de aprendizaje” (Molas Castells, 2018, p. 58). La expansión de contextos de aprendizaje y la posibilidad de acceder a ellos desde cualquier momento y lugar, amplía la participación e implicación de los estudiantes en su propio aprendizaje a lo largo de la vida.

Carlos Scolari (2013), explica en su libro *Narrativas Transmedia. Todos los medios cuentan* que el concepto fue introducido originalmente por Henry Jenkins en un artículo publicado en *Technology Review* en 2003. Scolari define las **narrativas transmedia** como una forma particular de relatar que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, entre otros). El autor define estas narrativas como “un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión” (Scolari, 2013, p. 24). Las narrativas transmedia se caracterizan por combinar la expansión narrativa y la cultura participativa, lo cual permite articular diversos lenguajes y soportes. Esta característica resulta estratégica en los entornos virtuales

de aprendizaje, dado que fomentan la participación activa y la apropiación de los contenidos por parte de los y las estudiantes. En este sentido, la estrategia de integración de discursos provenientes de diferentes medios y lenguajes en un único mundo narrativo se materializa en **Puentes Digitales**. El dispositivo comunicacional digital se estructura en la plataforma digital **Padlet**, seleccionada por su accesibilidad y dinamismo. En ella se reúnen contenidos provenientes de distintos soportes multimedia (videos, libros, podcasts, blogs, audios e imágenes) que conforman una experiencia de aprendizaje interactiva y transmedia.

Por su parte, Sigrun Gudmundsdottir (1995) sostiene que la **narrativa** implica una estructura, un conjunto de conocimientos y habilidades esenciales para la construcción de una historia. “Está constituida por una serie de actos verbales, simbólicos o conductuales que se hilvanan con el propósito de *contarle a alguien que ha sucedido algo*” (Gudmundsdottir, 1995, p. 6, en McEwan & Egan, 1995). Las narrativas son un valioso instrumento transformador y constituyen un medio para el acceso al conocimiento, dado que permiten comprender el mundo de nuevas maneras y comunicar ideas innovadoras. Además, son herramientas fundamentales para orientar la investigación y la práctica educativa. En palabras de Gudmundsdottir, “las narrativas han encontrado aplicación práctica en dos áreas del campo de la educación, ambas vinculadas con la acción de contarle a alguien que ha sucedido algo” (1995, p. 6, en McEwan & Egan, 1995). En este sentido, el contexto social en el que se desarrolla la narrativa (en este caso, el ámbito académico), las motivaciones del narrador (la *Dirección Departamental de Escuelas*), su competencia narrativa (la de los y las docentes) y la naturaleza de la audiencia (los y las estudiantes del ciclo orientado de la educación secundaria) son factores clave para su construcción y comprensión.

En este marco, se entiende la noción de **ciudadanía** como la capacidad de los sujetos de participar activamente en asuntos públicos, en la vida social, cultural, política y económica de su comunidad, implicando el ejercicio de derechos y obligaciones. Es una categoría dinámica que se modifica de acuerdo a los contextos sociopolíticos (Ministerio de Educación de la Nación, 2021). Complementariamente, se concibe el **compromiso** como un valor que implica asumir y cumplir con un acuerdo, obligación o responsabilidad hacia algo o alguien. Esta noción crea la base

de muchas relaciones sociales y es esencial para establecer confianza, fomentar la cooperación y lograr metas colectivas e individuales (Enciclopedia Significados, 2024)

En el marco de la propuesta a modo de TIF de producción, resulta pertinente recuperar el concepto de **dispositivo**, tal como la desarrolla Michel Foucault en la entrevista *El juego de Michel Foucault* (1985). El autor define al dispositivo como un conjunto, resueltamente heterogéneo, que implica discursos, instituciones, disposiciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos; proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas; en síntesis, tanto lo dicho como lo no dicho (Foucault, 1985, p. 184). El dispositivo mismo, señala Foucault, es la red que se puede establecer entre los elementos que lo componen y que ha tenido como función principal responder a una urgencia. En este sentido, el dispositivo es de naturaleza esencialmente estratégica, lo que supone que se trata así de una cierta manipulación de relaciones de fuerzas. Está entonces siempre inscrito en un juego de poder, pero también ligado a uno o unos bornes de saber (Foucault, 1985, p. 186).

Alvin Toffler, en su libro *La tercera ola* (1980), introduce la dinámica del término **prosumidor**, y explica que “durante la primera ola, la mayoría de las personas consumían lo que ellas mismas producían. No eran ni productores ni consumidores en el sentido habitual. Eran, en su lugar, lo que podría denominarse *prosumidores*” (Toffler, 1980, p. 176). Este término, proveniente del ámbito de la economía y el mercado, surge a partir de la ínfima y difusa línea que separa al *productor* y *consumidor*. La noción de prosumidor como sujeto situado en ambos lados del proceso productivo resulta especialmente útil para describir la realidad de quienes participan, con mayor o menor frecuencia, en la denominada economía colaborativa. En consecuencia, “el prosumo implica la *desmercantización* de por lo menos ciertas actividades” (Toffler, 1980, p. 183), lo que permite retomar el término para emplearlo en el ámbito de la educación. En esta misma línea, la propuesta de **Puentes Digitales** invita a los y las estudiantes a desempeñarse como prosumidores dentro del dispositivo comunicacional digital, asumiendo un rol activo en la creación, intercambio y apropiación de los contenidos. “El auge del prosumidor conduce a nuevos estilos de trabajo y nuevas ordenaciones de la vida” (Toffler, 1980, p. 183).

Para reforzar la triangulación mencionada, se orienta el trabajo interinstitucional a partir del *prosumo*. Uno de los propósitos de esta colaboración es presentar los resultados al municipio de manera que las producciones finales elaboradas por los y las estudiantes se constituyan como insumos intelectuales, es decir, que se conviertan en una lluvia de ideas sobre la problemática abordada, y que los y las jóvenes no solo se apropien de la información, sino que también la produzcan y contribuyan a su circulación y desarrollo.

La lógica de funcionamiento del dispositivo **Puentes Digitales** responde a decisiones comunicacionales orientadas a potenciar la participación activa de los y las estudiantes, así como a habilitar nuevos modos de circulación del conocimiento y de construcción colectiva del saber en nuevos contextos virtuales de aprendizaje. Por ello, resulta fundamental definir **lo digital** y **lo virtual** y aclarar a qué se refiere cada uno con el fin de comprender los procesos educativos mediados por tecnologías.

En primer lugar, Nicholas Burbules (2014), en su análisis sobre las nuevas formas de aprender, explica que “el aumento del uso de dispositivos de mano y portátiles, junto con las redes inalámbricas presentes por todos lados, significa que las oportunidades de aprendizaje estructuradas están convirtiéndose en un asunto *en cualquier momento y en cualquier lugar*” (p. 1). Es decir, los avances tecnológicos y los cambios sociales, culturales e institucionales permiten que el aprendizaje sea una posibilidad continua. El autor señala que el acceso ubicuo a la información, potenciado por redes inalámbricas y dispositivos móviles, transforma el aprendizaje en una experiencia distribuida y personalizada, “los estudiantes - consumidores esperan un nivel aún más alto de personalización y de adecuación a sus preferencias, no sólo en materia de horarios” (p. 2). En este sentido, lo **virtual** se refiere a un modo de interacción, que modifica las condiciones de enseñanza y de aprendizaje más allá del espacio físico, ampliándose por encima de los límites tradicionales del aula. Según Burbules (2014), “los entornos virtuales de aprendizaje son lugares de aprendizaje por inmersión en los cuales la creatividad, la solución de problemas, la comunicación, la colaboración, la experimentación y la investigación capturan la atención de los participantes” (p.4).

Por otro lado, según Manuel Area Moreira (2012), las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) son herramientas tecnológicas que fusionan tres tecnologías que existen separadas (las audiovisuales, las de telecomunicaciones y las informáticas), pero que ahora convergen en la producción, almacenamiento y difusión digitalizada de cualquier tipo de dato. Estas tecnologías configuran lo que se llama *cultura digital* e implican nuevas formas de organización y un procesamiento del conocimiento más flexibles (p. 11). Entonces, lo **digital** se presenta como el conjunto de tecnologías que permiten crear, almacenar y comunicar información, y que se encuentran en una constante revolución técnica. Lo digital permite la comunicación e interacción con otros individuos y grupos sociales, introduce lógicas de funcionamiento propias como la hipertextualidad, la interactividad, el uso de multimedia y la personalización. En este sentido, el autor propone el término de *alfabetización digital*, un “problema sociocultural vinculado con la formación de la ciudadanía en el contexto de la llamada sociedad informacional, el cual debiera plantearse como uno de los retos más relevantes para las políticas educativas destinadas a la igualdad de oportunidades en el acceso a la cultura” (Area Moreira, 2012, p. 6).

Comprender esta distinción permite situar con mayor claridad el tipo de propuesta comunicacional que se requiere para el diseño del dispositivo **Puentes Digitales**: no se trata solo de utilizar una plataforma digital como Padlet, sino de diseñar una experiencia comunicacional virtual para la Educación, en la medida en que habilita nuevas formas de subjetividad, apropiación y participación en contextos escolares diversos.

A su vez, el marco normativo y curricular de **Puentes Digitales** se rige por la *Ley de Educación Nacional N° 26.206* (2006) y por el *Diseño Curricular de Educación Secundaria de Entre Ríos* (CGE, 2011), el cual en su *Tomo II* (2011) considera el currículum no solo como sumatoria de espacios curriculares o un listado de contenidos que deben ser enseñados y aprendidos, sino que se abre distintas posibilidades de organización y gestión escolar que cada institución puede resolver ejercitando su autonomía. En ese sentido, “se entiende que en el currículum se juegan infinidad de posibilidades en términos de experiencias de formación” (p. 18). Su propósito es construir una línea de trabajo intersectorial permanente, orientada a

generar en las escuelas las condiciones sociales, institucionales y subjetivas necesarias para garantizar los espacios educativos, formales y no formales. Como señala el CGE (2011), “se trata de establecer un lazo entre las experiencias valiosas que las escuelas vienen desarrollando y las nuevas iniciativas institucionales. En este contexto también se resignifica la relación entre lo tradicional y lo innovador en las escuelas” (p. 19).

Marco metodológico.

Para el diseño del dispositivo **Puentes Digitales**, se adopta una metodología cualitativa, la cual, según Roberto Castro (1996), enfatiza el estudio de procesos sociales. El **supuesto ontológico** de los estudios cualitativos sostiene que la realidad se construye socialmente y que, por lo tanto, no existe independientemente de los individuos (Castro, 1996, p. 64). Desde la perspectiva **epistemológica**, se considera a los individuos como actores interpretativos, y, al centrarse en su dimensión subjetiva, se abre un espacio para la libertad de los sujetos y su rol como punto de partida para nuevos fenómenos sociales (Castro, 1966, p. 64). De este modo, se puede concebir a la educación como una construcción social y colectiva, orientada a promover la ciudadanía y el compromiso en los y las jóvenes estudiantes del ciclo orientado del nivel secundario. En cuanto al **supuesto metodológico**, el autor plantea que para llevar a cabo una adecuada comprensión de los factores subjetivos, se debe abordar a los sujetos y a las situaciones de estudio en un plano de análisis micro (p. 65). Esto favorece el desarrollo inductivo del conocimiento. Dado que no es posible trabajar con conceptos rigurosamente delimitados, se parte de *conceptos sensibilizadores* que “representan direcciones hacia las cuales mirar” (Castro, 1996, p. 65). En este marco, las narrativas *Ciudadanía* y *Compromiso* constituyen ejes transversales al contenido del **dispositivo comunicacional digital** guiando la construcción de conciencia y responsabilidad ciudadana en los y las jóvenes estudiantes.

La técnica utilizada es el **análisis de contenidos**. Para definir el diseño del dispositivo **Puentes Digitales**, se crea, en primera instancia, un corpus de análisis conformado por piezas multimedia (videos, audios, imágenes, posteos, documentos y textos) referidas a la ciudad de Concordia, Entre Ríos, y su historia. Se consideran especialmente materiales relacionados con la problemática de las inundaciones en la ciudad, provenientes de entidades locales o regionales (gubernamentales, educativas, privadas y del tercer sector), material histórico disponible en Internet; publicaciones periodísticas actuales y de épocas anteriores, así como piezas institucionales, entre otros.

### **CAPÍTULO 3.**

#### *Descripción de la herramienta digital.*

En la actualidad, los procesos educativos trascienden el espacio físico tradicional del aula de cuatro paredes. La constante aparición de nuevas herramientas digitales ha generado una mutación profunda en las prácticas de enseñanza y de aprendizaje, impulsando modalidades más flexibles, ubicuas y participativas. Estas herramientas no solo permiten reforzar y profundizar los contenidos trabajados en clase, sino que además facilitan su acceso desde cualquier lugar y en cualquier momento. Entre estas herramientas digitales, se destaca **Padlet**.

Según el Instituto Nacional de Formación Docente (INFoD), Padlet “es una aplicación online sencilla” que forma parte del banco de recursos propuestos por el Plan Integral de Educación Digital (PIED). Este plan busca integrar los procesos de enseñanza y de aprendizaje de las instituciones educativas a la cultura digital, promoviendo la igualdad de oportunidades y posibilidades, para que todos puedan acceder a ellas y desarrollar la creatividad. Padlet es “una herramienta aplicable a cualquier contenido curricular y permite realizar variadas propuestas” (INFoD, s.f.). En ese sentido, Padlet se presenta como una plataforma digital versátil que permite generar, compartir y organizar ideas de forma colaborativa en línea. Su accesibilidad desde navegadores web y su compatibilidad con diversos dispositivos electrónicos la convierten en una herramienta flexible y ubicua. Además, ofrece una interfaz intuitiva, visualmente amigable y personalizable, lo que facilita su adopción por parte de usuarios con distintos niveles de familiaridad tecnológica.

Desde una perspectiva técnica, Padlet se destaca por su carácter multimedial e interactivo, al posibilitar la integración de diversos recursos en un mismo mural digital. Padlet es una herramienta digital que permite trabajar de forma colaborativa, compartir contenido en línea y crear espacios virtuales en los que es posible insertar textos, imágenes, vídeos y enlaces. Dichas funcionalidades potencian el trabajo colaborativo entre docentes y estudiantes, tanto en modalidad sincrónica como asincrónica, lo que convierte a Padlet en una herramienta valiosa para contextos educativos mediados por tecnologías digitales. Además, la plataforma ofrece una

versión gratuita con múltiples plantillas orientadas al ámbito educativo, así como una versión premium con funciones ampliadas. Finalmente, permite compartir los murales mediante enlaces accesibles desde distintos entornos virtuales y exportarlos en diversos formatos, facilitando su almacenamiento, impresión y circulación.

Desde una perspectiva comunicacional, el trabajo colaborativo que propone Padlet entre docentes y estudiantes convierte a estos últimos en *prosumidores*, término acuñado por Alvin Toffler (1980) para describir a quienes, además de consumir contenidos, también los producen. Este enfoque fomenta la participación activa y otorga al estudiante un rol protagónico en el proceso de construcción del conocimiento, promoviendo el desarrollo de habilidades comunicacionales y sociales. La dinámica colaborativa, en este sentido, promueve el pensamiento crítico mediante prácticas que responden al *aprender haciendo* alejándose de los modelos de enseñanza meramente transmisivos y teóricos.

Desde una perspectiva pedagógica, Burbules (2014) sostiene que “desde el punto de vista del aprendizaje, la ubicuidad espacial implica tener acceso continuo a la información en un nivel nunca antes visto. La diferenciación tradicional entre educación formal y no formal se hace difusa cuando comprendemos que la ubicación física ya no es realmente una restricción en cuanto a dónde y cómo aprender” (p. 3). Esta ubicuidad forma parte de las nuevas configuraciones educativas, potenciadas por entornos digitales que amplían las posibilidades de acceso a la formación en línea y enriquecen los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Tal como expresa el autor, “los cambios tecnológicos y sociales, culturales e institucionales hacen que el aprendizaje sea una posibilidad continua” (Burbules, 2014, p. 1)

## *Sobre elecciones...*

La utilización del dispositivo **Puentes Digitales** se presenta como una propuesta para incorporar a la currícula formal. Este dispositivo comunicacional digital funciona como un repositorio digital, en el cual los contenidos allí disponibles buscan potenciar la participación de los y las estudiantes en el proyecto educativo vinculado a problemática local de las inundaciones en la ciudad, orientado a la construcción de compromiso social. Se trata de jóvenes cuyas trayectorias educativas ya se encuentran consolidadas dentro del sistema escolar y que, al mismo tiempo, están atravesados por experiencias individuales y colectivas mediadas por el uso cotidiano de tecnologías digitales.

El diseño del dispositivo **Puentes Digitales** se inscribe dentro de la **concepción estratégica de la comunicación visual** que plantea Gilberto Goyes (2020) quien la define como un campo disciplinar y formativo orientado a interpretar las prácticas productoras de significado a través de lo visual. En este sentido, el diseño del dispositivo **Puentes Digitales** responde al objeto de estudio de la comunicación visual, entendido como la creación de escenarios desde la comunicación y la imagen, con implicaciones sociales, políticas y culturales, que contribuyen a la construcción del conocimiento en las nuevas sociedades (p. 353). Es decir, el dispositivo comunicacional digital aquí presentado propone una articulación entre comunicación, imagen y cultura a través de decisiones técnicas, narrativas y pedagógicas, con el propósito de generar una experiencia digital significativa para los y las estudiantes.

Goyes, G. (2020) sostiene que “la comunicación visual se comprende como un campo transdisciplinar que abarca el estudio de la relación comunicación- imagen-cultura que se soporta en los procesos de creación, circulación, mediación y puesta en común de sentidos y significados compartidos que transcurren en los eventos visuales” (p. 358). Es por ellos que cada elemento del dispositivo **Puentes Digitales** fue seleccionado considerando el programa de estudio del Consejo General de Educación (CGE) para el ciclo orientado de la educación secundaria, el contexto social y educativo local, las posibilidades y recursos tecnológicos disponibles en cada institución educativa, y el rol activo del comunicador social especializado en lo

visual. Este último, según el Goyes (2020), “crea, gestiona y pone en circulación proyectos de comunicación visual éticos, estéticos, estratégicos, creativos y socialmente responsables, adecuados a los contextos donde se presenten dado que son fruto y hacen parte de los bienes culturales y creativos de la sociedad” (p. 359)

La estrategia elaborada para el dispositivo comunicacional digital busca generar un espacio educativo claro, empático y participativo, evitando reproducir modelos escolares rígidos. En el marco de la comunicación visual, los diseños de producciones pueden clasificarse entre las orientadas a *hacer ver*, a *hacer saber* y a *hacer hacer*. A partir de ello, el dispositivo **Puentes Digitales** es una producción comunicacional que adapta su diseño a: *hacer ver* una problemática local mediante el abordaje de las inundaciones en Concordia; *hacer saber* que este dispositivo comunicacional digital propone transformar los procesos de enseñanza y de aprendizaje; *hacer hacer*, a través de fomentar la conciencia y la responsabilidad ciudadana, promoviendo el compromiso social de los y las estudiantes. Asimismo, las producciones comunicacionales tienen además el imperativo de *hacer valer*, esta característica acompaña el objetivo del dispositivo **Puentes Digitales** de generar propuestas educativas interesantes y valiosas para los y las estudiantes. A partir del trabajo sobre la problemática de las inundaciones, se busca propiciar en los jóvenes aprendizajes significativos y socialmente relevantes (Cátedra de Comunicación Visual Gráfica I, s.f). Esto refleja lo mencionado por Yves Zimmermann según quien “el diseño no debe ser nunca un objeto en sí mismo, sino un objeto para... un fin” (Zimmermann, citado en Cátedra de Comunicación Visual Gráfica I, s.f).

En cuanto a la **tipografía**, el principio fundamental reside en la legibilidad (Cátedra de Comunicación Visual Gráfica I, s.f). En este caso, la tipografía seleccionada (dentro de las opciones que ofrece la herramienta Padlet en su versión gratuita) tiene que ser algo más que un vehículo para la transmisión de contenidos (s.f) y cumplir una doble función: por un lado, actuar como soporte funcional de los contenidos, por otro, como un recurso discursivo y expresivo que favorece la legibilidad, la accesibilidad y el tono general de la propuesta. Se optó principalmente por una de las **tipografías sans serif** llamada *Thames*, dado que, según el módulo *El lenguaje de la tipografía. Variables y composición* de la **Cátedra de Comunicación Visual Gráfica I (s.f.)**, resultan las más adecuadas para la lectura

en pantalla por su claridad visual. Se priorizó una coherencia tipográfica que refuerza la identidad visual del dispositivo comunicacional digital ***Puentes Digitales*** y contribuye a una navegación fluida y armónica. Estas fuentes aportan una estética contemporánea y neutra, que no distrae del contenido ni sobrecarga el diseño.

La **tipografía**, en tanto lenguaje visual, se articula con el resto de los recursos gráficos (colores, íconos, imágenes) para producir un texto no sólo legible, sino también significativo y emocionalmente cercano. En este sentido, el diseño tipográfico no se concibe como un elemento técnico aislado, sino como parte de una intervención comunicacional estratégica, pensada desde mi rol activo como comunicadora social y productora de sentidos.

Desde el **enfoque estratégico comunicacional**, se parte del diagnóstico de una situación concreta: la necesidad de ofrecer un espacio pedagógico digital accesible, empático y significativo para los y las estudiantes de nivel medio. Este abordaje se sustenta en los principios estratégicos propuestos por la Cátedra de Comunicación Visual Gráfica I (s.f), que establecen que los pilares de toda intervención comunicacional son la definición, el fin, el diseño, los medios y la acción.

En este marco, la plataforma Padlet no fue elegida únicamente por su practicidad técnica, sino porque permite articular recursos visuales, lingüísticos y multimediales dentro de un entorno de navegación intuitivo, accesible y autónomo, aspectos centrales desde una perspectiva pedagógica. La composición gráfica del entorno responde a criterios definidos: equilibrio visual, unidad compositiva, y ritmo visual, evitando los excesos decorativos para favorecer la claridad del mensaje. Cada elección visual estuvo orientada a captar la atención sin saturar y a promover la interacción sin desbordar.

En cuanto al aspecto visual, se optó por un tamaño de publicación ampliado para que los contenidos resulten legibles en cualquier dispositivo electrónico. Asimismo, se implementó un esquema de colores oscuros que contrasta con el fondo seleccionado, una fotografía vintage de la ciudad de Concordia. La organización del contenido del Padlet en un formato de filas facilita la navegación y la lectura secuencial de la información. Se evita el uso excesivo de mayúsculas y se

establecen jerarquías claras mediante el uso moderado de negritas y variaciones de tamaño para resaltar títulos.

Finalmente, se realiza un recorte y la selección del contenido pertinente se organiza en temáticas vinculadas a la problemática, las cuales segmentan la información del **Padlet**. Estas temáticas, se postulan a través de la *Pedagogía de la Pregunta* propuesta por Pepe Menendez (2019), quien explica que los contenidos a trabajar y los aprendizajes que se pretende que los alumnos alcancen depende de “formular preguntas, proponer indagaciones, invitar a explorar y a compartir (lo cual) favorece en los alumnos la adquisición de una serie de conocimientos y de competencias, al tiempo que nos ayuda a trabajar hábitos y valores” (p. 11). Esto permite alejarse de la improvisación y determinar los objetivos de las nuevas formas de enseñanza y de aprendizaje, de esto depende la manera en que se organiza el currículum, las tareas y actividades para los y las estudiantes, y por supuesto, el rol de los y las docentes. Esta perspectiva de Menendez invita a pensar el valor de plantear preguntas y no dar todas las respuestas.

## CAPÍTULO 4.

### *Conclusiones.*

Esta producción con carácter de Tesina de Grado, se enmarca desde la perspectiva estratégica y profesional de la Comunicación Social, en la que mi rol como comunicadora social consiste en co-construir significados junto a los públicos, atendiendo a sus códigos, imaginarios y experiencias. Por ello, las decisiones adoptadas buscan generar en los y las estudiantes una experiencia visual cercana y significativa, respetando sus tiempos, lenguajes y sensibilidades, como también de los y las docentes partícipes.

El dispositivo comunicacional digital **Puentes Digitales** trasciende su carácter de simple recurso educativo dado que se convierte en una propuesta comunicacional pedagógica integral, capaz de crear puentes entre las escuelas, la comunidad y las tecnologías digitales. Su diseño se fundamenta desde el campo de la Comunicación Social, así como desde mis intereses personales, comprometidos con la Educación Pública y con la construcción colectiva del conocimiento.

Desde esta perspectiva, este TIF de producción se presenta como una invitación a repensar los vínculos entre comunicación, educación y construcción ciudadana en los contextos actuales. El dispositivo **Puentes Digitales** se propone como una experiencia que inspira nuevas prácticas pedagógicas, donde lo digital redefine las formas de aprender, enseñar y participar. Asimismo, se postula en línea con los principios del ABP y en consideración de las realidades y particularidades de cada institución educativa.

En síntesis, sostener y fomentar el uso de las TIC en el nivel medio de la educación de los y las estudiantes concordenses no solo impulsa nuevos procesos de enseñanza y aprendizaje, además se configura como una herramienta clave para abordar problemáticas locales. El dispositivo comunicacional digital **Puentes Digitales** es el resultado de un proceso académico, y, a la vez, de un propósito profesional y personal: crear espacios donde la comunicación se ponga al servicio de la educación, aportando ideas innovadoras que promuevan el compromiso ciudadano en los y las jóvenes.

Este formato pretende ser replicable a otras problemáticas de la comunidad, siempre que se reconozca su potencial de intervención educativa y social. En este sentido, es fundamental impulsar la implementación de estas tecnologías con el fin de reducir la brecha digital, mitigar las desigualdades en el acceso a una educación de calidad y garantizar trayectorias educativas inclusivas, con aprendizajes significativos.

## BIBLIOGRAFÍA:

- Acosta, T., Ayala, E., Falivene, L., Girardin, L., & Ruano, F. (s.f.). *Módulo cambio climático. Curso: Capacitación en Ambiente. Ley Yolanda (27.592)*. Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible, Subsecretaría Interjurisdiccional e Interinstitucional.
- Area Moreira, M. (2012). *Educación y sociedad digital: Tecnología y cambio educativo*. Fundación Telefónica.
- Brito, A. (2021). Reconfiguraciones de la enseñanza: Notas para pensar la docencia y su formación en el uso pedagógico de las TIC. En *Propuesta Educativa*, p. 40–56.
- Burbules, N. (2014), *Los significados de “aprendizaje ubicuo”*. Education Policy Analysis Archives/Archivos Analíticos de Políticas Educativas, Vol. 22, p.1-7. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=275031898105>
- Castro Lara, E. (2016, mayo-agosto). *Educomunicación. Los primeros 60 años de una historia polisémica*. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso), 103–119. Universidad Técnica de Manabí.
- Castro, R. (1996). En busca del significado: Supuestos, alcances y limitaciones del análisis cualitativo. En *Para comprender la subjetividad. Investigación cualitativa en salud reproductiva y sexualidad*, p. 57 – 85. Colegio de México.
- Cátedra de Comunicación Visual Gráfica I. (s.f.). *El lenguaje de la tipografía. Variables y composición*. Escuela de Comunicación Social, Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales, Universidad Nacional de Rosario.
- Cátedra de Comunicación Visual Gráfica I. (s.f.). *Estrategias en la producción de comunicaciones visuales*. Escuela de Comunicación Social, Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales, Universidad Nacional de Rosario.
- Consejo General de Educación. (2011). *Diseño Curricular de Educación Secundaria - Tomo II*. Gobierno de la Provincia de Entre Ríos.
- Educar Portal. (2021, 12 de agosto). *Teorías del aprendizaje: Piaget, Vygotsky, Ausubel y Freire*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=u9Q2tZT3tPA>
- Entreríos Noticias. (s.f.). *De qué trata el Plan Provincial de Telecomunicaciones – Entre Ríos Conectada*. <https://entrierosnoticias.ar/de-que-trata-el-plan-provincial-de-telecomunicacion-es-entre-rios-conectada>
- Equipo de Enciclopedia Significados. (2024, diciembre 4). *Compromiso: qué es, tipos y significado como valor*. Significados. <https://www.significados.com/compromiso/>

- Foucault, M. (1985) El juego de Michel Foucault en *El discurso del poder*, Folios, Buenos Aires
- Furman, M. y Larsen, M. (2020). *Aprendizaje Basado en Proyectos: ¿cómo llevarlo a la práctica?*. Documento N°3. Proyecto Las preguntas educativas: ¿qué sabemos de educación? Buenos Aires. CIAESA.
- Gobierno de Entre Ríos. (s.f.). *Programa Entre Ríos Conectada*. <https://portal.entrerios.gov.ar/modernizacion/pf/conectividad/9125>
- Goyes, G. (2020). El valor social de la comunicación visual. Reflexiones educativas de una formación disciplinar emergente. En: *Mediaciones*, p. 348-361. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.mediaciones.16.25.2020.348-361>
- Gudmundsdottir, S. (1995). Narrativa y aprendizaje. En K. McEwan & K. Egan (Eds.), *Narrativa en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación*, p. 3-20. Paidós.
- Instituto Nacional de Formación Docente. (s.f.). *Crear mural Padlet*. Red INFoD. <https://red.infod.edu.ar/crear-mural-padlet/>
- Ithurburu, V. (2021, noviembre). Investigaciones sobre políticas digitales y sistemas educativos en América Latina: De las evidencias del modelo 1 a 1 a la exploración de modelos híbridos. En *Políticas digitales y educación. Temas recurrentes y notas de apertura para una agenda postpandemia*, p. 28 - 39. FLACSO Argentina.
- Ley de Educación Nacional N° 26.206. (2006). *Boletín Oficial de la República Argentina*. <https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/ley-26206>
- Menéndez, P. (2019). *Cómo formar en la pregunta, en la búsqueda y en la indagación*. Revista *Ruta Maestra*, p. 8–15. Santillana. <https://rutamaestra.santillana.com.co/como-formar-en-la-pregunta-en-la-busqueda-y-en-la-indagacion/>
- Ministerio de Educación de la Nación. (2021, febrero 18). *El concepto de ciudadanía a lo largo de la historia*. educ.ar. <https://www.educ.ar/recursos/155698/el-concepto-de-ciudadania-a-lo-largo-de-la-historia>
- Ministerio de Educación de la Nación. (s.f.). *Programa Conectar Igualdad*. <https://www.argentina.gob.ar/justicia/derechofacil/leysimple/educacion-ciencia-cultura/conectar-igualdad>
- Molas Castells, N. (2018). *Narrativas transmedia y educación: De los contenidos a las experiencias de aprendizaje*. Editorial UOC.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. España: Deusto.
- Serres, M. (2012). *Pulgarcita: El mundo ha cambiado tanto que los jóvenes deben reinventar todo: una manera de vivir juntos, instituciones, una manera de ser y de conocer*. Manifiestos Le Pommier.
- TeoCom. (2023, 13 de agosto). *Introducción a la pedagogía de Paulo Freire*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RG62Q-zRx3c>
- Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Plaza & Janés.

## ANEXO:

Botón al dispositivo comunicacional digital [“Puentes Digitales”](#)



The image shows a screenshot of a Padlet page. The background is a photograph of a park with palm trees and a building. A QR code is overlaid on the right side of the image. Below the image, there is a dark brown header area with the Padlet logo, a language selector (set to Spanish), and the text 'juanalencina'. The main title 'PUENTES DIGITALES' is in large, bold, orange letters. Below the title is a paragraph of text: 'Dispositivo comunicacional digital destinado a las escuelas secundarias públicas de Concordia, Entre Ríos. Para construir y reforzar la conciencia y responsabilidad ciudadana en los y las estudiantes.' At the bottom of the page, there is a page number '1 / 44'.