



Enseñar y Aprender Jugando: Implementación de gamificación en el Profesorado de Sociología de la Universidad Nacional de San Juan, Argentina

Teaching and Learning Through Play:
Implementation of Gamification in the
Sociology Teacher Training Program at the
National University of San Juan, Argentina.

Rosa Figueroa
Hilda Mabel Guevara
Daiana Amante
José María Carelli

Recepción: 01/10/2024

Aceptación: 10/12/2024

.....
Rosa Figueroa. FACSO-Departamento de Sociología-IISE.

✉ rosa.figueroa011@gmail.com

Hilda Mabel Guevara. FACSO-Departamento de Sociología-IISE.

✉ hildamabelguevara@gmail.com

Daiana Amante. FACSO-IISE.

✉ damante@uccuyo.edu.ar

José María Carelli. FACSO-Departamento de Sociología-IISE.

✉ ajmcarelli@gmail.com



RESUMEN

Este artículo expone los resultados de un proyecto de investigación interno¹, el principal objetivo del estudio se centró en producir conocimiento crítico y situado sobre las estrategias y prácticas educativas de inmersión digital en la cátedra de Psicología del Desarrollo y de la Educación del Profesorado de Educación Superior en Sociología. Para lograr este objetivo, se realizó un análisis exhaustivo de las herramientas y servicios ofrecidos en distintas plataformas digitales para lograr prácticas inmersivas en el aula. Se diseñaron y aplicaron diversas prácticas de enseñanza innovadoras con el fin de favorecer el aprendizaje de los estudiantes, muchas de ellas desde la gamificación, lo cual generó un impacto positivo. Además, se contribuyó a la conformación de un repositorio de recursos y estrategias de inmersión digital, teniendo en cuenta los requisitos de propiedad intelectual.

La metodología empleada en este proyecto fue de investigación-acción participativa; se buscó la implementación de estrategias pedagógicas y didácticas con herramientas de inmersión digital. Esta metodología, junto con la aplicación de técnicas de registro y sistematización de información, buscó garantizar la efectividad de las prácticas inmersivas en el aula, así como la generación de conocimiento crítico y situado sobre las estrategias educativas digitales.

ABSTRACT

This article presents the results of an internal research project, the main objective of the study focused on producing critical and situated knowledge about the educational strategies and practices of digital immersion in the Department of Developmental and Educational Psychology of Higher Education Teachers in Sociology. To achieve this objective, the following activities were carried out: An exhaustive analysis of the tools and services offered on different digital platforms was carried out to achieve immersive practices in the classroom. Various innovative teaching practices were designed and applied in order to promote student learning, many of them through gamification, which generated a positive impact.

In addition, we contributed to the formation of a repository of digital immersion resources and strategies, taking into account intellectual property requirements.

The methodology used in this project was participatory action research.

The implementation of pedagogical and didactic strategies with digital immersion tools was sought. This methodology, together with the application of information registration and systematization techniques, sought to guarantee the effectiveness of immersive practices in the classroom, as well as the generation of critical knowledge and situated on digital educational strategies.

Palabras clave

práctica educativa, inmersión digital, gamificación, estrategia pedagógica, innovación educativa.

Keywords

educational practice, digital immersion, gamification, pedagogical strategy, educational innovation.

1 Proyecto de investigación interno de la FACSO-UNSJ período 2023-2024. Título: Enseñar y aprender en el Profesorado de Educación Superior en Sociología, utilizando experiencias inmersivas de realidad virtual, realidad aumentada y gamificación. Caso: Psicología del Desarrollo y de la Educación. Directora: Dra. Hilda Mabel Guevara; Investigadores: Mg.Rosa Figueroa. Lic.Dayana Amante. Lic.José Carelli

1. INTRODUCCIÓN

Este estudio abordó el uso de recursos inmersivos en la enseñanza de las Ciencias Sociales, considerando cómo estas herramientas contribuyen a mejorar la motivación y el aprendizaje en un contexto educativo en constante transformación. En particular, el proyecto se enmarca en la aplicación de metodologías innovadoras desarrolladas desde la cátedra de Psicología del Desarrollo y de la Educación (Plan 2018) del Profesorado de Educación Superior en Sociología, dicha cátedra se encuentra en el segundo año del Plan de Estudios, y es de cursado anual, lo que permite la implementación de actividades sin que sea el tiempo impuesto para su desarrollo un obstáculo. Por otra parte, esta cátedra tiene un complemento fuerte entre el desarrollo teórico y las clases prácticas, como requisito fundamental para cursar es necesario que los y las estudiantes hayan aprobado la cátedra Perspectivas Sociológicas del Sistema Educativo, que se encuentra en el primer año de la carrera, y cuyos aportes son fundamentales para abordar Psicología del Desarrollo y de la Educación, no obstante y como insumos para la cátedra son fundamentales otras materias del primer año que suman perspectivas para ir construyendo el rol docente, en un etapa de entrenamiento y formación, esas cátedras son Sociología Histórica del Mundo Moderno y Contemporáneo, Introducción al Conocimiento Científico, y Teoría Sociológica I. En este sentido consideramos que el objetivo principal de esta experiencia fue el de fomentar no solo el aprendizaje de los contenidos curriculares, sino también la comprensión crítica del papel que juegan los recursos inmersivos en la educación actual, especialmente en un mundo cada vez más globalizado. En el contexto de innovación educativa y digitalización, hay que destacar que una de las principales contribuciones del proyecto fue la creación de una página web colaborativa, que funcionó como un eje central para articular las prácticas inmersivas y digitales en la cátedra. Resaltar su papel como evidencia tangible de los logros obtenidos y como recurso pedagógico que trasciende el aula.

La educación, como institución fundamental de la sociedad, no fue inmune a los cambios sociales, económicos y tecnológicos que caracterizan nuestra época. En las últimas décadas, fuimos testigos del declive del modelo de educación tradicional, fuertemente influenciado por los procesos de globalización que diversificaron las aulas y transformaron las demandas educativas. En este contexto, las prácticas pedagógicas estuvieron en un proceso de constante evolución,

y los docentes enfrentan el reto de transmitir conocimientos en un entorno que Dubet (2010) denominó el declive de la institución educativa. Este declive reflejó un cambio en los paradigmas educativos, y también la presión social sobre el rol del docente, la creciente diversidad del alumnado, y la disminución de recursos, entre otros factores.

Dentro de este panorama, la inmersión digital se presentó como un fenómeno clave. Definimos la inmersión digital como el uso persistente, continuo y entusiasta de dispositivos y medios digitales, acompañado de la capacidad de realizar múltiples tareas simultáneamente, con una marcada sensación de autoeficacia, confianza, dependencia e identificación con la tecnología. “La tecnología digital no es solo una adición a nuestro paisaje cultural existente, sino una reestructuración fundamental del mismo, afectando todo, desde nuestro sentido del yo hasta la forma en que interactuamos con el mundo que nos rodea.” (Gere, 2008, p. 6). Este concepto es una herramienta pedagógica, y una manifestación de la transformación cultural más amplia que las tecnologías digitales trajeron consigo. Gere (2008) señaló que las tecnologías digitales, que incluyen tanto dispositivos como aplicaciones, y los sistemas de significación y comunicación asociados, remodelaron la vida contemporánea. En consecuencia, la educación, como parte integral de la cultura, se transformó continuamente en respuesta a estos cambios tecnológicos.

Según Bruni (2011), estuvimos inmersos en una nueva cultura digital, caracterizada por el uso sistemático y sofisticado de tecnologías digitales. Esta cultura digital, lejos de ser una simple moda pasajera, comenzó a definir los modos de vida contemporáneos, incluyendo la manera en que enseñamos y aprendemos. La innovación educativa, en este contexto, abarcó diversos aspectos, entre los que se destacaron las aplicaciones que organizaron información, facilitaron intercambios y promovieron la producción de recursos.

Uno de los conceptos clave en esta transformación fue la gamificación, definida como el uso de elementos de los juegos en contextos cotidianos como la educación, con el objetivo de crear entornos que motiven la participación de los y las estudiantes. La geografía del aula, desde esta perspectiva, se convirtió en un espacio donde se combinaron contenidos específicos de la cátedra, como el aprendizaje cooperativo, con técnicas de gamificación, realidad virtual (RV), y realidad aumentada (RA). Estas herramientas permiten a los y las estudian-

tes participar activamente en su aprendizaje, además de tomar decisiones sobre el contexto, formular hipótesis, y alcanzar objetivos y competencias concretas.

Para las Ciencias Sociales, la tecnología no es un elemento accesorio, es un componente intrínseco del desarrollo de las sociedades modernas. Alejandro Grimson (2008) enfatizó que, si aspiramos a un país mejor integrado en la sociedad del conocimiento, con mayor capacidad productiva, fue fundamental priorizar áreas como el software, la biotecnología, y la nanotecnología. Sin embargo, Grimson también advirtió sobre la necesidad de equilibrar estas prioridades con una atención adecuada a las ciencias sociales. Si nuestro objetivo fue construir un país con menos pobreza y desigualdad, que reconozca su diversidad cultural y cuente con instituciones sólidas y un Estado eficaz, no pudimos ignorar la importancia de las ciencias sociales en este proyecto.

En esta perspectiva, resulta esencial generar recursos tecnológicos, además de incorporar un enfoque que articula el conocimiento tecnológico con el conocimiento social. Solo de esta manera podríamos avanzar hacia una Argentina más justa, donde el desarrollo tecnológico vaya de la mano con la equidad social. Este estudio, por tanto, buscó innovar en la enseñanza de las Ciencias Sociales, además de contribuir a un debate más amplio sobre el papel de la educación y la tecnología en la construcción de una sociedad más inclusiva y equitativa.

2. CONSIDERACIONES TEÓRICAS

Pensar la inmersión únicamente a partir de una serie de artefactos que permiten la interacción con tecnologías inmersivas es limitar la comprensión de un fenómeno que, en realidad, abarca mucho más. La inmersión en entornos digitales no solo se refiere al uso de dispositivos o a la experiencia del usuario con una tecnología específica; implica también un vasto universo de significados culturales que, a su vez, construyen territorios de intercambio, transformando y moldeando la vida social en múltiples dimensiones. En este sentido, la pregunta clave es: ¿Son las tecnologías simples artefactos? Winner (1983) argumenta que las tecnologías no son meros objetos inertes; son dispositivos que influyen profundamente en la organización y estructuración de las sociedades.

Este planteo subraya una pregunta fundamental: ¿los seres humanos somos seres sociotécnicos? Es decir, ¿podemos concebir nuestra existencia cotidiana sin la

presencia y el uso constante de tecnologías? A lo largo de la historia, diversas tecnologías de comunicación han moldeado y redefinido la vida humana. Un ejemplo prominente es la invención de la escritura, que revolucionó la forma en que las sociedades almacenan, transmiten y acceden al conocimiento. En el caso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), el impacto es aún más amplio y multifacético, ya que modifican las formas de interacción social, en el marco de la estructura misma del sistema de relaciones que establecen las personas. Desde las relaciones más íntimas en el ámbito del hogar hasta aquellas que se desarrollan en el escenario público, las TIC han dejado una huella indeleble en la vida contemporánea (Silverstone, 1996).

Estos objetos tecnológicos facilitan la interacción, además de que también modelan a quienes los utilizan, y, al mismo tiempo, se adaptan y evolucionan para responder a las necesidades cambiantes de los usuarios. Este proceso de interacción y coevolución implica el desarrollo de competencias que fomentan la flexibilidad y la adaptación continua. Milad Doueïhi (2010) afirma que el entorno digital no es simplemente una extensión de lo real, constituye un nuevo proceso civilizatorio. Este proceso implica una nueva forma de apropiación y conformación de prácticas que, aunque centradas en el entorno digital, se extienden y entrelazan con las relaciones humanas en sus aspectos sociales, culturales y económicos.

El planteo de Doueïhi reviste una complejidad abrumadora, ya que desafía los postulados de estabilidad, linealidad y progresividad que caracterizaron a las sociedades modernas. Norbert Elías, citado por Doueïhi (2010), sugiere que estas sociedades estaban organizadas en torno a expectativas y prácticas estables, dentro de una jerarquía controlada. Sin embargo, la crisis de este modelo, precipitada por la revolución digital, representa tanto una oportunidad para la construcción de nuevos futuros como una fuente de incertidumbre y ansiedad constante.

Las prácticas sociales en los entornos virtuales requieren, por tanto, un conocimiento técnico, y también de un saber hacer y un saber estar que se adquiere a través de un proceso de alfabetización digital. Este no es un aprendizaje meramente instrumental, es una competencia esencial que permite a los individuos desenvolverse en la vida cotidiana. Un ejemplo relevante es el concepto de ciudadanía digital, cada vez más presente en nuestra sociedad. La digitalización de los servicios

y gestiones públicas, a través de aplicaciones y plataformas, promete eficiencia y accesibilidad, pero también plantea desafíos. Aquellos que carecen de habilidades digitales suficientes se encuentran en desventaja, lo que amplía las brechas de acceso y genera desigualdades en el ejercicio de derechos ciudadanos.

En el contexto de la educación durante la pandemia, varias voces académicas han reflexionado sobre los desafíos y posibilidades que la virtualidad ha presentado. Rockwell (2020) sostiene que “la pantalla no es la escuela, lo esencial es presencial” (P.37), destacando la importancia irremplazable de la interacción física en los procesos educativos. Dussel (2020), por su parte, sugiere que, en este contexto de crisis, debemos aprovechar las posibilidades del encuentro, a la vez que detenerse, parar un tiempo para pensar juntos, interrumpir las pantallas, ofrecer una ventana para mirar de nuevo, en profundidad, interrumpir el flujo de las plataformas digitales y recuperar algo en lo común.

Por otra parte, Flavia Terigi (2020) nos invita a pensar la virtualidad como un conducto con sus propias reglas, y por ello afirma que “la virtualidad no es una herramienta, es otro contexto, se pueden hacer muchas cosas, pero otras no” (P.35), y finalmente Martínez (2020) nos invita a repensar “los virtuales de la escuela en otros modos de enseñar” (P.35). Estas reflexiones son retomadas en el artículo de Sabulsky (2020), donde se profundiza en cómo la crisis sanitaria ha obligado a la educación a reconfigurarse, revelando tanto limitaciones como oportunidades en la adopción de la enseñanza virtual (p. 35).

El avance vertiginoso de la tecnología ha democratizado el acceso a dispositivos móviles con capacidad suficiente para soportar aplicaciones de Realidad Aumentada (RA) y Realidad Virtual (RV). Esto ha permitido la exploración y el uso de estas tecnologías en diversos campos, adaptándolas a las necesidades específicas de cada sector. Es importante destacar la diferencia fundamental entre RA y RV. Mientras que la realidad virtual sumerge al usuario en un entorno completamente virtual, aislandolo del mundo real, la realidad aumentada superpone elementos virtuales al entorno real, creando una experiencia híbrida que enriquece la percepción del mundo físico. Villalustre y del Moral (2017) señalan que, mientras la realidad virtual reemplaza por completo el entorno real con uno inexistente, la realidad aumentada añade una nueva capa de información sobre la realidad palpable, a través de la superposición de objetos virtuales en 3D.

Esta distinción subraya las diferentes formas en que estas tecnologías interactúan con el mundo real y con los usuarios, promoviendo fórmulas de interacción que varían significativamente. Mientras que la RV transporta a los usuarios a un entorno completamente separado, la RA los mantiene anclados en la realidad física, pero con un enriquecimiento adicional que abre nuevas posibilidades para la interacción y el aprendizaje.

2.1. Aplicaciones Emergentes de la Realidad Virtual y Aumentada

Las tecnologías emergentes, como la Realidad Virtual (RV) y la Realidad Aumentada (RA), están redefiniendo múltiples sectores, desde la educación hasta la medicina, pasando por el turismo y la visualización de datos. Estas tecnologías ofrecen nuevas posibilidades para transformar cómo interactuamos con el mundo y cómo abordamos problemas complejos. A continuación, se describen algunas de las aplicaciones más relevantes de estas tecnologías:

Realidad Virtual y Realidad Aumentada para la Transformación Social: La RV y la RA se están utilizando para construir casos simulados que permiten el entrenamiento de profesionales en el abordaje inmersivo de problemáticas sociales en escenarios de vulnerabilidad y riesgo. A través de estas tecnologías, es posible desarrollar intervenciones más efectivas y diseñar políticas públicas específicas que respondan a las necesidades de comunidades en situación de riesgo. Estas experiencias inmersivas preparan a los y las profesionales para enfrentar situaciones críticas, promueven un enfoque más empático y comprensivo hacia los desafíos sociales.

Interacciones en Realidad Virtual en la Educación: En el ámbito educativo, la RA se ha consolidado como un recurso didáctico poderoso que puede transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Al integrarse en las aulas, la RA permite crear experiencias educativas que fomentan la inclusión, aumentan la interacción y motivación de los y las estudiantes, y mejoran la accesibilidad y la atención del alumnado. Estas tecnologías captan el interés de los y las estudiantes, además de enriquecer su proceso de aprendizaje al proporcionarles una experiencia más dinámica e inmersiva.

Realidad Aumentada en el Turismo y la Educación Regional: Un área en la que la RA ha demostrado ser especialmente efectiva es el turismo, particularmente en la visita a museos y sitios históricos. A través de

la RA, es posible integrar objetos del mundo real con animaciones e información adicional, lo que enriquece la experiencia del visitante y facilita la difusión del patrimonio cultural. Este enfoque ayuda a preservar tanto el patrimonio cultural tangible como intangible, y que también permite a los y las visitantes interactuar de manera más profunda con la historia y la cultura regional.

Aplicaciones de la Realidad Aumentada en Tratamientos Médicos: En el campo de la medicina, la RA ha encontrado aplicaciones prometedoras en el tratamiento de pacientes con amputaciones o con quemaduras agudas, especialmente en pacientes infantiles. Estas tecnologías permiten crear entornos terapéuticos inmersivos que pueden aliviar el dolor, mejorar la movilidad y acelerar el proceso de recuperación. A medida que la RA continúa evolucionando, su potencial para transformar los tratamientos médicos se amplía, ofreciendo nuevas esperanzas en la rehabilitación y el cuidado de los pacientes.

Ampliación de Ámbitos de Aplicación de la Realidad Virtual: Los ámbitos de implementación de aplicaciones en RV se han expandido considerablemente a lo largo de los años, abarcando áreas como la medicina, la telepresencia, las sociedades virtuales, y la promoción de la empatía en la toma de conciencia sobre situaciones críticas en comunidades distantes. Estas aplicaciones permiten a las personas experimentar, aunque sea de manera virtual, realidades y contextos que de otro modo les serían inaccesibles, fomentando una mayor comprensión y solidaridad global. Bilgrami y Milanaik (2017) destacan cómo la RV está transformando la manera en que las personas se conectan con el mundo y con los demás.

Visualización de Datos Geológicos mediante RA en el Trabajo de Campo: Otro escenario de aplicación de la RA es el campo de la geología, donde se utiliza para la visualización de datos geológicos en tiempo real durante trabajos de campo. Mediante dispositivos móviles equipados con RA, los geólogos pueden superponer datos geológicos sobre el terreno físico, lo que les permite tomar decisiones más informadas y precisas en sus investigaciones. Esta tecnología facilita la comprensión de estructuras geológicas complejas y mejora la eficiencia en la recolección de datos.

Una propuesta inmersiva en cualquier ámbito educativo o profesional debe estar compuesta y estructurada en un diálogo constante con una metáfora visual poten-

te que recree un contexto determinado. Esto se logra mediante el uso de múltiples recursos y modalidades, diseñando experiencias educativas que sumerjan a los y las estudiantes en universos discursivos poderosos, donde la vivencia en primera persona se convierte en un sello distintivo (Rogovsky, Arreguez, 2022).

Bruner (1997) sugiere que la narración es, en su esencia, una forma de pensamiento y una expresión de la visión del mundo de una cultura determinada. Según Bruner, “es a través de nuestras propias narraciones como principalmente construimos una versión de nosotros mismos en el mundo, y es a través de esas narraciones como una cultura ofrece modelos de identidad y acción a sus miembros” (1997, p. 15). Este enfoque narrativo enriquece la experiencia educativa, y profundiza el aprendizaje al conectar los conocimientos con la identidad y la cultura de los y las estudiantes.

El proyecto que fundamenta esta contribución, tiene como objetivo diseñar propuestas de inmersión que integren estrategias de enseñanza innovadoras, combinando elementos narrativos y lúdicos que permitan a los y las estudiantes sumergirse en aprendizajes profundos. Además, busca sistematizar esta experiencia, produciendo conocimiento útil y necesario para contribuir a la mejora de la enseñanza universitaria. Al abrazar la aventura de enseñar y aprender, estas propuestas enriquecen el proceso educativo, contribuyendo al desarrollo de una pedagogía más inclusiva, motivadora y eficaz.

3. ASPECTOS METODOLÓGICOS

La metodología de este estudio se fundamentó en el enfoque de investigación-acción participativa (IAP), un marco metodológico que buscó la transformación social a través de un proceso cíclico de reflexión, acción e investigación, en el que los y las participantes son actores activos en la construcción de conocimiento. Este enfoque se basa en la premisa de que el conocimiento es un producto colectivo, y que las personas involucradas en una situación particular tienen un conocimiento valioso que debe ser integrado en el proceso de investigación. La IAP se centra en entender la realidad, para cambiarla, al empoderar a los y las participantes para que sean agentes de su propia transformación.

Dentro de este proyecto, la IAP se manifiesta en la implementación de una estrategia pedagógica y didáctica que utiliza herramientas de inmersión digital en el de-

sarrollo de la cátedra de Psicología del Desarrollo y de la Educación del Profesorado de Educación Superior en Sociología. Esta cátedra, de dictado anual, ofrece un espacio temporal adecuado para la maduración y el desarrollo prolongado de las propuestas pedagógicas. La naturaleza anual del curso permite implementar un conjunto de acciones secuenciales e interrelacionadas que evolucionan a lo largo del tiempo, lo que favorece una integración más profunda de las estrategias inmersivas en la formación docente.

El enfoque metodológico adoptado parte de la necesidad de que la formación de este potencial docente contemple un enfoque integral, que aborde los aspectos teóricos y prácticos de la enseñanza, e incorpore la dimensión de la inmersión digital. Esta dimensión es esencial para que los y las futuros docentes puedan transitar con éxito las prácticas de aprendizaje actuales y, después, desempeñarse eficazmente en un entorno educativo cada vez más digitalizado y globalizado. Para ello es imprescindible la investigación como una acción que genera conocimientos nuevos sobre una realidad que no conocemos en profundidad.

En este contexto, se propuso la incorporación de estrategias que incluyeran prácticas inmersivas tanto para la enseñanza (en el rol de las docentes) como para la producción de conocimiento (en el rol de los y las estudiantes). Estas prácticas inmersivas facilitan un aprendizaje más profundo y significativo, y preparan a los y las estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI, donde las competencias digitales son esenciales.

La creación de la página web *Construcción Colectiva* fue un elemento central del proyecto, concebida como un espacio dinámico para sistematizar conocimientos y presentar las producciones digitales de los estudiantes. Este proceso involucró el uso de herramientas digitales colaborativas y estrategias pedagógicas innovadoras que promovieron la participación de los y las estudiantes, el trabajo en equipo y el desarrollo de competencias digitales esenciales. Para la construcción de la página web, se utilizaron plataformas accesibles y versátiles, como Google Sites, que facilitaron la creación de un entorno virtual intuitivo y adaptable a las necesidades del proyecto. Los y las estudiantes asumieron roles específicos dentro del equipo, tales como la edición de contenidos, el diseño visual, la curaduría de materiales y la administración de enlaces y secciones, sin dudas tuvimos muchos problemas técnicos y de contiendo que constituyen sin duda el corazón de los aprendizajes que nos permitió este proyecto. El es-

quema de roles que se asumieron en esta actividad no solo garantizó una distribución equitativa de responsabilidades, sino que también fortaleció habilidades claves como la comunicación efectiva, la organización y el trabajo colaborativo, y como un destacado fundamental un producto que los y las estudiantes sintieron como construcción propia. Desde una perspectiva pedagógica, la página web se integró en las actividades de la cátedra como un recurso transversal, que se nutrió de los contenidos de al menos dos unidades de la materia y que además proporcionó la experiencia para reflexionar sobre el papel de las tecnologías en las prácticas de enseñanza y aprendizaje. El espacio virtual que elaboraron funcionó como un repositorio digital para las producciones individuales y grupales de los y las estudiantes, incluyendo proyectos basados en problemáticas reales, presentaciones interactivas y simulaciones virtuales. Asimismo, sirvió como un espacio para documentar los avances del proyecto, permitiendo reflexionar sobre sus aprendizajes y evaluar colectivamente los resultados obtenidos. El proceso de creación y mantenimiento de la página web se llevó a cabo en paralelo con las clases prácticas y teóricas, lo que facilitó su alineación con los objetivos curriculares de la cátedra. Esto permitió que la página web no solo fuera un producto final, sino también un medio para fomentar aprendizajes significativos, promover la creatividad y desarrollar una alfabetización digital crítica en el alumnado. Como resultado, la página *Construcción Colectiva* se consolidó como un recurso pedagógico innovador y replicable.

Además de la implementación de estas estrategias pedagógicas, se aplicaron técnicas de registro para documentar las estrategias desarrolladas en cada clase, así como las producciones realizadas por los y las estudiantes. Estas técnicas incluyen la observación sistemática, la recolección de materiales producidos en clase y la aplicación de encuestas que capturen las percepciones y experiencias de los y las estudiantes respecto a las prácticas inmersivas.

Toda esta información será sistematizada y organizada en un banco o repositorio de recursos, que estará disponible en el Departamento de Sociología, específicamente en el Profesorado de Educación Superior en Sociología. Este repositorio servirá como un espacio de consulta para futuros docentes y estudiantes, y también funcionará como un centro de contención y desarrollo de nuevos recursos pedagógicos. Este enfoque garantiza que las innovaciones pedagógicas desarrolladas en el marco de este proyecto tengan un impacto

duradero y puedan ser utilizadas y adaptadas en el futuro por otros docentes y estudiantes.

Al integrar la investigación-acción participativa con las herramientas de inmersión digital, esta investigación además de proponerse mejorar la enseñanza en la cátedra de Psicología del Desarrollo y de la Educación, también busca contribuir al desarrollo de un modelo de formación docente que sea más inclusivo, innovador y adaptado a las necesidades del contexto contemporáneo.

El proyecto se desarrolló en la cátedra de Psicología del Desarrollo y de la Educación del Profesorado de Educación Superior en Sociología de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de San Juan. En la puesta en marcha fue fundamental la participación de estudiantes de la cátedra, quienes juntos a las

docentes responsables, implementan estrategias inmersivas y el uso de tecnologías digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las docentes asumieron el rol de facilitadoras, guiando las actividades y organizando el conocimiento generado, mientras que los y las estudiantes participaron activamente en las prácticas y contribuyeron con sus experiencias y producciones al desarrollo de un repositorio de recursos pedagógicos, fue una experiencia particular de clase invertida. Como los objetivos del trabajo incluyeron, no solo las intervenciones sino además el registro y análisis, las técnicas de recolección de datos incluyeron la observación, la sistematización de producciones estudiantiles y la aplicación de encuestas de percepción, utilizando instrumentos como guías de observación, cuestionarios y análisis de materiales digitales. Las actividades se llevaron a cabo durante el ciclo lectivo 2023, con evaluaciones periódicas que permitieron ajustar las

Aspecto	Descripción
Unidad de Análisis	Estudiantes de la cátedra de Psicología del Desarrollo y de la Educación, Profesorado de Educación Superior en Sociología, de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de San Juan.
Materia	Psicología del Desarrollo y de la Educación.
Docentes a Cargo	1. Dra. Hilda Mabel Guevara 2. Mag. Rosa María Figueroa 3. Lic. Dayana Amante 4. Lic. José Carelli
Roles	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes: Facilitan la implementación de estrategias inmersivas, guían el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sistematizan y organizan el conocimiento generado durante el proyecto, contribuyendo a la creación del repositorio de recursos pedagógicos. • Estudiantes: Participan activamente en las prácticas inmersivas y TIC, contribuyen con sus experiencias y producciones al desarrollo del repositorio de recursos.
Técnicas de Recolección	Observación sistemática, recolección de producciones estudiantiles, encuestas de percepción y experiencias.
Instrumentos	Guías de observación, cuestionarios de encuestas, análisis de materiales digitales producidos.
Cronograma	Desarrollo durante el ciclo lectivo anual 2023, con evaluaciones periódicas y ajustes de las estrategias según los resultados obtenidos.
Resultados Esperados	Mejora en la motivación y el aprendizaje de los y las estudiantes, desarrollo de competencias digitales, creación de un repositorio de recursos pedagógicos.

Cuadro N° 1: Aspectos de la Investigación-Acción Participativa. Fuente: Elaboración propia.

estrategias según los resultados obtenidos, buscando mejorar la motivación y el aprendizaje, desarrollar competencias digitales y crear un repositorio pedagógico como resultado.

4. RESULTADOS

Se exponen algunas de las prácticas pedagógicas innovadoras utilizadas en la cátedra de Psicología del Desarrollo y de la Educación, que han sido diseñadas para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, fomentando un entorno educativo más dinámico y participativo, las que pueden resumirse en los siguientes resultados:

- Se implementó el Aprendizaje Basado en Proyectos como una metodología central en la cátedra. Los y las estudiantes participaron en proyectos de investigación y creación de contenido digital en los que debían investigar, analizar y presentar información utilizando diversas herramientas digitales. Estos proyectos fueron diseñados para que los y las estudiantes trabajen en equipos colaborativos, enfrentándose a problemas reales y aplicando conceptos teóricos para desarrollar soluciones prácticas. Este enfoque promueve el desarrollo de habilidades de resolución de problemas y fortalece la capacidad de los y las estudiantes para trabajar en equipo, gestionar proyectos, comunicando sus hallazgos de manera efectiva.
- Se potenció el trabajo en equipo a través del uso de herramientas de colaboración en línea, como Google Docs y Google Slides. Los y las estudiantes participaron activamente en actividades de discusión y trabajo en grupo, donde compartieron ideas, resolvieron problemas y crearon producciones de manera colaborativa. Este enfoque permitió que los y las estudiantes desarrollen habilidades clave para el trabajo en entornos digitales, fomentando una cultura de colaboración y aprendizaje compartido. Un ejemplo significativo de este trabajo colaborativo es el sitio web creado por los y las estudiantes, que puede ser consultado en el siguiente enlace: Construcción Colectiva: <https://sites.google.com/view/construccin-colectiva/inicio>. Este proyecto refleja el esfuerzo conjunto de los y las estudiantes y la integración efectiva de las herramientas digitales en el proceso de aprendizaje.
- Se adoptó el modelo de Aula Invertida para optimizar el tiempo en clase, permitiendo a los y las estudiantes explorar los conceptos teóricos en casa a través de videos y recursos digitales creados específicamente para este propósito. El tiempo en clase se dedicó a actividades prácticas, discusiones guiadas y resolución de problemas, lo que promovió un aprendizaje más activo y participativo. Esta metodología facilitó que los y las estudiantes llegaran a clase con un conocimiento previo de los temas, lo que les permitió involucrarse de manera más profunda en las actividades presenciales, enfocándose en la aplicación práctica de los conceptos aprendidos.
- Se incorporaron elementos de gamificación en el proceso de enseñanza, utilizando plataformas de juegos educativos como EducaPlay, Powtoon, Genially, Kahoot, y Quizizz. Estas herramientas permitieron transformar el aprendizaje en una experiencia más interactiva y divertida, incentivando la participación y el compromiso de los y las estudiantes. La gamificación ayudó a hacer el contenido más accesible y atractivo, al mismo tiempo que fomentó la competencia sana y la colaboración entre los y las estudiantes.
- Se emplearon casos de estudio y simulaciones virtuales para contextualizar los contenidos teóricos, promoviendo el pensamiento crítico y la resolución de problemas en situaciones reales. Herramientas como Arloopa y Assemblr Edu se utilizaron para crear simulaciones inmersivas que permitieron a los y las estudiantes aplicar los conocimientos adquiridos en contextos prácticos y realistas. Los y las estudiantes participaron en debates, análisis de casos y toma de decisiones en situaciones simuladas, lo que enriqueció su experiencia de aprendizaje y les proporcionó habilidades prácticas relevantes para su futura carrera docente.

El siguiente cuadro muestra algunas de las herramientas con las que se trabajó con los y las estudiantes, esta sistematización de instrumentos tecnológicos está organizada por categoría, nombre de la aplicación, una descripción de la utilidad de estas y el enlace de acceso.

Los beneficios de estas prácticas pedagógicas innovadoras fueron abundantes, pero también surgieron varios desafíos durante su implementación, que se consideran bajo el concepto de obstáculo para el aprendizaje

Categoría	Nombre	Descripción Breve	Enlace
Códigos QR	Gamma Scan	Escáner rápido de códigos QR y de barras para Android. Permite crear y compartir códigos QR.	Gamma Scan
	Monkey	Herramienta para crear y personalizar códigos QR, con opciones de cambiar colores y añadir logotipos.	Monkey
Editores de Páginas Webs y Blogs	Wix	Plataforma gratuita para crear páginas web sin conocimientos técnicos. Fomenta competencias digitales.	Wix
	Mobirise	Aplicación para crear sitios web, portafolios y resúmenes en línea sin experiencia técnica.	Mobirise
	Rojotse.blogspot	Blog que permite publicar contenidos multimedia regularmente, facilitando la interacción con lectores.	Rojotse.blogspot
Entornos Virtuales de Aprendizaje	Google Classroom	Plataforma para la gestión colaborativa de aulas, con herramientas para la educación a distancia y el intercambio de información.	Google Classroom
	Moodle	Sistema de gestión de aprendizaje que facilita la creación de comunidades de aprendizaje en línea, enfocado en la flexibilidad e interactividad del alumno.	Moodle
	Edmodo	Plataforma educativa que facilita la comunicación entre profesores, estudiantes y padres, con herramientas de organización de clases y tareas.	Edmodo
	Chamilo	Plataforma gratuita para la enseñanza en línea, centrada en la creación de cursos y evaluaciones.	Chamilo
Gamificación	Classcraft	Gamificación del aula donde los y las estudiantes crean personajes y completan misiones colaborativas para aprender de forma lúdica.	Classcraft
	Kahoot	Servicio que combina educación y juego mediante cuestionarios interactivos, motivando la participación y el aprendizaje cooperativo.	Kahoot

Cuadro N° 2: Herramientas TIC utilizadas con los y las estudiantes.

Fuente: Elaboración propia a partir de los recursos utilizados.

mediado por las TIC, entre ellos se pueden señalar el acceso limitado a recursos tecnológicos, algunos/as estudiantes no contaban con acceso regular a dispositivos tecnológicos o a una conexión a internet estable, lo que dificultó su participación en ciertas actividades digitales. Este obstáculo subrayó la importancia de

considerar la equidad en el acceso a la tecnología al diseñar e implementar prácticas pedagógicas digitales. No obstante, fue muy importante utilizar los espacios y dispositivos de la Facultad de Ciencias Sociales, principalmente la Sala de Computación.

El sitio web creado por los estudiantes, denominado Construcción Colectiva, se consolidó como un repositorio dinámico de producciones digitales y estrategias pedagógicas. Este no solo recurso reflejó la creatividad y el compromiso del grupo, sino que también sirvió como un espacio para el aprendizaje colaborativo y la difusión de los contenidos desarrollados en la cátedra.

Una minoría de estudiantes mostró resistencia a adoptar las nuevas metodologías de aprendizaje, prefiriendo los enfoques más tradicionales. Esta resistencia, aunque esperable en procesos de innovación educativa, presentó un desafío para la plena implementación de las prácticas digitales propuestas. Fue necesario trabajar con estos estudiantes para ayudarles a comprender los beneficios de las nuevas metodologías y apoyarles en su transición hacia el uso de herramientas digitales.

La implementación de ciertas herramientas y plataformas digitales presentó desafíos técnicos y de configuración, lo que requirió asistencia técnica adicional. En particular, se trabajó en la sala de computación de la Facultad de Ciencias Sociales, donde fue necesario solicitar apoyo técnico para resolver problemas de configuración y asegurar que las herramientas funcionen correctamente. Estos desafíos destacaron la importancia de contar con un soporte técnico adecuado y de preparar a los y las docentes para manejar la tecnología de manera efectiva.

A pesar de estos obstáculos, las prácticas pedagógicas digitales implementadas en la cátedra de Psicología del Desarrollo y de la Educación contribuyeron significativamente a mejorar la experiencia de aprendizaje de los y las estudiantes, promoviendo un mayor compromiso y participación en el aula. La integración de herramientas digitales enriqueció el proceso de enseñanza, y preparó a los y las futuros docentes para enfrentar los desafíos del siglo XXI, donde las competencias digitales son esenciales.

5. DISCUSIÓN

El uso pedagógico de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación es un fenómeno relativamente reciente, pero ha demostrado ser una herramienta poderosa para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Si bien la integración de las TIC en el ámbito educativo ha sido objeto de numerosos estudios e investigaciones, tanto en términos

de formación y actualización de los actores educativos como en relación con la disponibilidad y accesibilidad de los equipamientos necesarios, la pandemia de COVID-19 en 2020 marcó un punto de inflexión en su adopción. Este período excepcional obligó a las instituciones educativas y a los hogares a abrir nuevos canales de comunicación no presenciales, posicionando a las TIC como aliadas indiscutibles en la continuidad del proceso educativo.

Desde antes de la emergencia sanitaria era urgente abordar los temas acerca de la calidad de los modelos de educación superior, Guzmán (2011) indica que, independientemente del tipo de disciplina o especialidad, las universidades deben formar en sus estudiantes un pensamiento de alto nivel y convertirlos en aprendices autónomos. Por lo tanto, se puede pensar en la necesidad de introducir modificaciones sustanciales en las propuestas educativas, que impliquen un sistema de acompañamiento para los y las estudiantes que favorezca la construcción de conocimiento académico profesional que se adecue a las demandas de la sociedad en la que deben desempeñarse.

Díaz Barriga, Soto y Díaz (2015) afirma que los diseños educativos están centrados en los y las estudiantes y que privilegian la enseñanza a partir de métodos de indagación y experienciales, en una diversidad de escenarios formales e informales, con un fuerte soporte en las tecnologías digitales. En relación directa con el concepto de personalización del aprendizaje ante una nueva ecología del conocimiento (Díaz Coll, 2016), el currículo flexible se convierte en un imperativo, así como la necesidad de que los y las aprendices sean capaces de conformar trayectorias personales de aprendizaje que les permitan una mayor autoeficacia en sus prácticas educativas, como en la construcción de sus conocimientos académico-profesionales.

Los desafíos y demandas en materia de revisión de diseños de planes de estudios y de estrategias de enseñanza aprendizaje para los requerimientos de la sociedad actual son abundantes. No es menos significativa la necesidad de generar instancias de aprendizaje en la formación de las y los docentes y estudiantes para el uso y manejo de las plataformas digitales, el conocimiento de lenguajes y comprensión de signos e imágenes que ameritan una auténtica alfabetización digital.

Esta investigación ha buscado arrojar luz sobre los desafíos y oportunidades que surgieron durante esta etapa de transformación acelerada. En particular, se

han destacado las experiencias y estudios que, aunque previos a la pandemia, ofrecen un marco de referencia valioso para comprender el estado actual de la integración de las TIC en la educación. En la provincia de San Juan, por ejemplo, existen investigaciones significativas que, sin abordar directamente la temática de este proyecto, contribuyen con datos y aproximaciones fundamentales que sirven como punto de partida.

Un ejemplo relevante es la investigación titulada “Vivisitudes de la interacción: la enseñanza en entornos virtuales”, dirigida por Elena Rut Waisman en la Facultad de Filosofía, Humanidades y Artes de la UNSJ (2010). Este estudio se centró en el seguimiento y evaluación de cátedras que emplean una modalidad combinada o mixta, con un enfoque en la promoción de interacciones que beneficien el aprendizaje de los y las estudiantes. Si bien este trabajo se sitúa en un contexto pre-pandémico, sus aportes son de gran valor para entender las competencias docentes necesarias para implementar cátedras en entornos virtuales de aprendizaje (EVA). En este sentido, la investigación destaca la importancia de los intercambios, tanto desde una perspectiva social, en cuanto a la cohesión grupal y el sentimiento de comunidad, como desde una perspectiva cognitiva, en relación con la construcción del conocimiento y el aprendizaje colaborativo.

Otra investigación relevante es la dirigida por Yolanda Barbarita Gil en la Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales de la UNSJ (2010), que se centra en el estado del uso de las TIC entre los y las docentes de matemáticas de nivel universitario y secundario. Este estudio busca comprender el dominio que los y las profesores tienen sobre las TIC, así como la forma en que organizan sus actividades didácticas para mejorar tanto las habilidades sociales como los objetivos académicos de los y las estudiantes. Aunque el enfoque está en la enseñanza de la matemática, las conclusiones de este estudio ofrecen valiosos insights para cualquier disciplina que busque integrar las TIC de manera efectiva.

Asimismo, el proyecto “Blended learning utilizando laboratorios virtuales y remotos”, en el año 2010, dirigido por Eduardo Mario Zavalla en la Facultad de Ingeniería de la UNSJ, explora la viabilidad de utilizar laboratorios virtuales como complemento a la enseñanza presencial. Este enfoque, basado en el blended-learning, busca optimizar los mecanismos de enseñanza, especialmente en áreas como el “control automático”, y plantea la importancia de capacitar a los y las docentes en el uso de estas nuevas técnicas.

A nivel nacional y regional, la integración de las TIC en la educación ha sido ampliamente estudiada, especialmente en el nivel secundario. Un ejemplo destacado es la publicación realizada por la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), titulada “La integración de las TIC en la escuela: Indicadores cualitativos y metodología de investigación” (2010). Este trabajo proporciona una serie de indicadores que son fundamentales para evaluar la integración de las TIC en el ámbito educativo, constituyendo un aporte crucial para futuras investigaciones y evaluaciones.

En un contexto más contemporáneo, la académica Inés Dussel, en su conversatorio titulado “La clase en pantuflas” (2020), nos invita a considerar la pandemia de COVID-19 como una oportunidad para repensar profundamente el concepto de la clase. Dussel sugiere que, en este contexto, la clase debe ser vista como un espacio de encuentro y reflexión, un lugar donde el miedo y la enfermedad se dejan a un lado para centrarse en la tarea educativa y en el vínculo con los y las estudiantes. Este enfoque pone de relieve la necesidad de reconfigurar las prácticas docentes para adaptarse a un mundo donde la presencialidad ya no es la única forma de enseñanza.

La pandemia aceleró la adopción de las TIC en la educación superior, y puso en debate la necesidad de promover procesos de inmersión constructivos y críticos en el ámbito educativo. En la Facultad de Ciencias Sociales (FACSO), el equipo principal de esta propuesta ha estado involucrado en investigaciones orientadas a comprender la construcción del conocimiento académico entre estudiantes y profesores. Los proyectos recientes (Guevara et al., 2021; 2022) destacan la importancia de promover en los y las estudiantes nuevas formas de “saber” y “saber hacer”, integrando las TIC de manera que se maximicen sus beneficios pedagógicos.

La discusión en torno al uso pedagógico de las TIC revela tanto los avances como los desafíos que enfrentan las instituciones educativas en su integración. Si bien existen investigaciones previas que han proporcionado una base sólida para esta integración, la pandemia ha planteado nuevas preguntas y ha abierto nuevas oportunidades para repensar la educación en la era digital. Este proyecto se inscribe en esta línea de reflexión crítica, buscando aplicar las TIC en la educación, contribuyendo a una comprensión más profunda de su impacto y potencial transformador en el marco de la formación docente del futuro profesor de Sociología.

6. CONCLUSIONES

El presente estudio ha demostrado que la incorporación de estrategias de gamificación y recursos inmersivos en la enseñanza universitaria puede transformar significativamente el proceso educativo, especialmente en un contexto marcado por la creciente digitalización y globalización. A lo largo del proyecto, se ha evidenciado que estas prácticas mejoran la motivación y el compromiso de los y las estudiantes, y también fomentan un aprendizaje más profundo y significativo.

La implementación de metodologías como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el Aula Invertida y el Aprendizaje Colaborativo en Entornos Virtuales ha permitido a los y las estudiantes desarrollar competencias clave, en términos de conocimientos específicos de la materia, en habilidades críticas para el siglo XXI, como la resolución de problemas, el trabajo en equipo, y la alfabetización digital. La gamificación, en particular, ha demostrado ser una herramienta poderosa para crear un ambiente de aprendizaje dinámico y atractivo, donde los y las estudiantes se sienten más involucrados y motivados para participar activamente en su propio proceso de aprendizaje. Un claro ejemplo de ello, en el marco de este proyecto fue el impacto de la construcción de la página web, como recurso de enseñanza y como parte de la formación docente, además como potencial como modelo replicable para otros cursos, que nos permitió explorar cómo contribuir a la sostenibilidad de las estrategias pedagógicas y la alfabetización digital en el ámbito educativo de la educación universitaria.

El enfoque metodológico de investigación-acción participativa (IAP) adoptado en este proyecto ha sido crucial para el éxito de las iniciativas implementadas. Este enfoque facilitó la reflexión continua sobre las prácticas educativas, también permitió ajustar las estrategias en función de las necesidades y realidades específicas de los y las estudiantes. La IAP promovió un sentido de co-creación y responsabilidad compartida entre docentes y estudiantes, lo que resultó en un ambiente de aprendizaje más colaborativo y enriquecedor.

Sin embargo, el proyecto también reveló desafíos importantes que deben ser abordados para garantizar una integración exitosa y equitativa de las tecnologías digitales en la educación. El acceso desigual a dispositivos tecnológicos y a una conexión a internet estable fue uno de los obstáculos más significativos, destacan-

do la necesidad de políticas educativas que aborden estas brechas tecnológicas. Asimismo, la resistencia al cambio por parte de algunos estudiantes subraya la importancia de acompañar las innovaciones pedagógicas con procesos de sensibilización y formación continua que faciliten la transición hacia nuevas metodologías de enseñanza y aprendizaje.

Además, la complejidad técnica de algunas herramientas digitales presentó retos que requerían un apoyo técnico especializado y una infraestructura adecuada en la institución educativa. Estos desafíos ponen de relieve la necesidad de una planificación cuidadosa y de recursos suficientes para garantizar que todos los actores educativos puedan beneficiarse plenamente de las innovaciones tecnológicas.

A pesar de estos desafíos, los resultados del proyecto han sido positivos y alentadores. La creación de un repositorio de recursos digitales y estrategias pedagógicas en el Departamento de Sociología asegura la sostenibilidad y expansión de estas prácticas innovadoras, y también establece un modelo replicable para otras cátedras y disciplinas dentro de la universidad. Este repositorio se convierte en un recurso valioso para futuros docentes, proporcionando un espacio de consulta y apoyo continuo en el desarrollo de sus competencias digitales y pedagógicas.

En términos más amplios, la experiencia de gamificación en la enseñanza universitaria en San Juan, Argentina, ofrece lecciones importantes sobre el papel de la tecnología en la educación moderna. Este proyecto ha puesto de manifiesto que la integración crítica y contextualizada de las TIC en la educación es posible, y necesaria para preparar a los y las estudiantes para los desafíos del mundo contemporáneo. Las prácticas pedagógicas que combinan tecnología y pedagogía activa no solo enriquecen el aprendizaje, sino que también promueven una educación más inclusiva y equitativa.

Finalmente, esta propuesta invita a reflexionar sobre el futuro de la educación en un mundo cada vez más interconectado y tecnológico. Si bien las herramientas digitales ofrecen oportunidades sin precedentes para transformar la enseñanza y el aprendizaje, es esencial que su implementación se realice de manera reflexiva y equitativa, asegurando que todos los y las estudiantes tengan acceso a los beneficios de la tecnología. En este sentido, la educación superior tiene un papel crucial que desempeñar en la formación de ciudadanos críticos, competentes en el uso de las tecnologías, ca-

paces de contribuir al desarrollo de una sociedad más justa e igualitaria.

Este estudio, por tanto, ha contribuido al desarrollo de nuevas prácticas educativas, también ha abierto el camino para futuras investigaciones que exploren más a fondo el impacto de la tecnología en la educación y su potencial para transformar la enseñanza en todos los niveles.

7. BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- Díaz Barriga, F., Soto, F., & Díaz, A. (2015).** Los estudiantes universitarios como actores del currículo: Reflexión de su trayecto a través de relaciones digitales personales. *Currículo sin Fronteras*, 15 (3), 626–644. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Bilgrami, Z., & Milanaik, R. (2017).** Videojuegos de realidad aumentada: Nuevas posibilidades e implicaciones para niños y adolescentes. *Tecnologías multimodales e interacción*, 1 (8).
- Bruni, L. (2011).** *La cultura digital: Comunicación y cultura en la era de las redes sociales*. Ediciones Paidós.
- Díaz Coll, C. (2016).** La personalización del aprendizaje escolar: El qué, el por qué y el cómo de un reto insoslayable. *Reptes de l'educació a Catalunya. Anuario de educación 2015*. Fundación Jaume Bofill. Traducción: Iris Merino.
- Doueih, M. (2010).** *La gran conversión digital*. Fondo de Cultura Económica.
- Dubet, F. (2010).** *Sociología de la experiencia*. Editorial Complutense.
- Dussel, I. (2020).** La clase en pantuflas: Reflexiones a partir de la excepcionalidad. Conversatorio organizado por el INFD del Ministerio de Educación de la Nación.
- Dussel, I. y Quevedo, L. (2010).** *Educación y nuevas tecnologías: Los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. Documento básico. Editorial Santillana.
- Gere, C. (2008).** *Cultura digital*. Libros de reacción.
- Guevara, H. (2021-2022).** *Informe Final. Proyecto: Juventudes estudiantiles argentino-chilenas. La construcción de conocimiento académico. Caso UNSJ, UNCUYO y UPV*.
- Guzmán, C. (2011).** *La universidad como espacio de formación del pensamiento crítico: Una propuesta para la mejora de la educación superior*. Editorial Académica Española.
- Grimson, A. (2008).** Ensayo: ¿Sirven para algo las ciencias sociales? Universidad Nacional de San Martín.
- Jenkins, H. (2008).** Adoración en el altar de la convergencia: Un nuevo paradigma para comprender el cambio mediático. En *Cultura de Convergencia. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (págs. 23–61). Paidós.
- Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2010).** *La integración de las TIC en la escuela: Indicadores cualitativos y metodología de investigación*. OEI.
- Rogovsky, C. y Arreguez, S. (2022).** Gamificación y narrativas inmersivas como enfoque de enseñanza: Experiencias completas y complejas en las aulas. En *Seminario RUEDA 2022*. Mar del Plata, Argentina. Disponible en <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/gamificacion-narrativas-inmersivas-como-enfoque-ensenanza-experienc>
- Sabulsky, G. (2020).** Del determinismo tecnológico al bricolaje digital: Sentidos y prácticas en tensión. *Educación, Formación e Investigación*, 10 (6).
- Silverstone, R., Morley, D. y Hirsch, E. (1996).** Tecnologías de la información y la comunicación y economía moral de la familia. En R. Silverstone & E. Hirsch (Eds.), *Los efectos de la nueva comunicación: El consumo de la moderna tecnología en el hogar y en la familia* (págs. 45–68). Bosco.
- Villalustre, L., & Del Moral, M. (2017).** *La integración de la realidad aumentada como recurso didáctico en el aula de primaria*. Ediciones Pirámide.
- Winner, L. (1983).** ¿Tienen política los artefactos? En D. MacKenzie et al. (Eds.), *La configuración social de la tecnología* (pp. 26–38). Open University Press.