

Programa de Educación Digital CUC

Autores/as:

- Coordinador Educación Digital: Silva, Diego Vidal.
 - Correo: diegovidalsilva@gmail.com
 - Colegio Universitario Central, UNCuyo.
- Tutores: Córdoba, Sandra; Radich, Andrea; Barroso, Elisabeth; Farías, Leticia; Castañeda, Martín; Fayad, Federico; Batiz, Carolina.

Resumen:

Desde 2008, se implementa en la escuela el proyecto institucional "Educación a Distancia CUC". A partir de 2018, el proyecto se transforma en programa, con un mayor foco en impulsar y gestionar la educación digital como eje transversal y así desarrollar competencias digitales, alfabetización digital, transformación digital y educación expandida.

Este programa convoca la participación de todos los actores institucionales que aportan desde la especificidad de su rol, desarrollando distintas líneas de acción como tutorías, capacitación docente, capacitación a estudiantes, acciones de extensionismo y vinculación, intercambio de experiencias, trabajo colaborativo, proyectos de innovación áulicos, ofreciendo recursos y oportunidades de aprendizajes más diversificados, flexibles y personalizados.

Estos esfuerzos buscan responder a las demandas de una sociedad cada vez más conectada e influenciada por las tecnologías digitales. Por lo tanto, nos proponemos preparar a nuestras/os estudiantes para que puedan interactuar de forma crítica, creativa y responsable con su contexto inmediato, haciendo frente a los desafíos y las oportunidades del futuro, en una sociedad signada por los cambios tecnológicos que están impactando en todas las áreas del quehacer humano.

Palabras clave: educación; educación digital; educación expandida; educación a distancia; capacitación; competencias.

1. Contexto de la actividad

Cada una de las experiencias realizadas se contextualizan en las distintas líneas de acción del Programa de Educación Digital CUC (ED CUC) ya mencionadas. Se involucran estudiantes, docentes y equipo de trabajo del programa.

2. Descripción de la experiencia

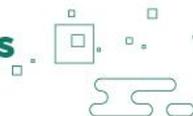


Cada experiencia estuvo a cargo de los miembros del equipo de ED CUC, y se describen según los siguientes participantes:

A) **Experiencias con estudiantes:**

- a. **Taller de Educación Digital** (equipo ED CUC): tuvo el propósito de conocer a las y los estudiantes de primer año, acompañando y guiando el ingreso y exploración de las plataformas oficiales del CUC, Moodle y Colegium, como así también a la web, y familiarizarlos con actividades, recursos y herramientas básicas para su uso. Además, se administró una encuesta para conocer cómo es su situación en relación a la tecnología, Internet, y sus vivencias con respecto a la educación virtual durante el ciclo 2020-2021. Se obtuvieron 177 respuestas, un número significativo, ya que la matrícula de 1° año es de 184 estudiantes.
- b. **Creación el Club de Estudiantes Digitales (ED CUC)**: se propuso generar oportunidades mediante una diversidad de experiencias de aprendizaje para el desarrollo de distintas competencias digitales; generar sujetos autónomos, valorando los aprendizajes previos de las y los estudiantes sobre la cultura digital¹ y fomentar el conocimiento y la apropiación crítica y creativa de las tecnologías de la información y de la comunicación.
- c. **Encuentro presencial "Nos conocemos"** (a cargo del equipo ED CUC): se realizó con todas/os las/los estudiantes que se inscribieron en el Club. Tuvieron la posibilidad de conocerse. Se efectuaron distintas actividades recreativas, educativas. El Taller de Historieta Digital fue una de las tantas opciones que se les propuso a los integrantes del club; el diseñador Martín Castañeda, durante el encuentro, dibujó una caricatura.
- d. **Encuentro presencial "Creamos nuestro logo"** (a cargo del equipo ED CUC): se llevó adelante con las/los estudiantes del Club y tuvo como finalidad que pudieran proponer el logo que los representaría. Trabajaron con la herramienta de inteligencia artificial Dall-e. A través de distintos "prompt", se obtuvieron imágenes que pasaron luego a votación para definir el logo representativo.
- e. **Taller de Historieta Digital** (a cargo de Martín Castañeda): las/los estudiantes pudieron crear personajes, escenarios y narrativas visuales digitales. Además, trabajaron en forma colaborativa *online* y, finalmente, publicaron sus trabajos en web y redes. Trabajaron con aula virtual en Moodle: <https://ead.cuc.uncu.edu.ar/course/view.php?id=576> (entrar como invitado). Mediante GDrive y Metaverso, crearon conjuntamente historias, personajes o escenarios, lo que permitió el uso autónomo de las TIC. Así,





utilizaron herramientas de creación y edición de imagen específicas para la narrativa gráfica, **Inteligencia Artificial (IA) para la generación de imágenes**, herramientas colaborativas *online* y herramientas para la publicación de contenidos. Finalmente, se puntualizó todo el trabajo para facilitar el pensamiento crítico, usando responsablemente recursos digitales en galerías libres de derechos de autor (imágenes, sonidos/música, fuentes tipográficas, libros, etc.). El proceso se fue plasmando sobre Google Slides:

https://docs.google.com/presentation/d/1d_2aCdOQ8v0RUiyxUbbmr1z_pZeBwURRER3N_hkojVw/edit#slide=id.g74c937621349965a_5

- f. **Taller de Geogebra** (a cargo de Carolina Bátiz): las/los estudiantes lograron representar y analizar funciones de situaciones de la vida cotidiana mediante el empleo del *software* Geogebra. Este taller tuvo un enfoque hacia saberes específicos, tales como puntos en el plano; funciones: análisis y representación. En el transcurso del taller se representaron, analizaron y compararon funciones y el comportamiento de sus parámetros, en el caso de la función afín y función cuadrática, con la herramienta Geogebra. Se fomentó, de esta manera, el pensamiento crítico.

Además, las/los estudiantes fundamentaron, sacaron conjeturas y realizaron lecturas de los gráficos que reflejaban situaciones problemáticas de la vida cotidiana. Se promovió un aprendizaje significativo, fomentando un puente de conexión entre el mundo digital y los saberes matemáticos.

- g. **Taller de Creación de Contenidos Digitales** (a cargo de Lucía Osorio, Elisabeth Barroso y Leticia Farías): las/los estudiantes lograron integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos sobre herramientas digitales, en diferentes formatos, adaptando estrategias y modos de comunicación a destinatarios específicos. Además, se comunicaron en entornos digitales mediante la creación y edición de videos e infografías. Esto permitió que reflexionaran sobre las estrategias personales para mejorar el contenido de creación propia y se expresaran creativamente a través de los medios digitales y de las tecnologías. Las evidencias de aprendizaje se presentaron en un mural colaborativo (Padlet). Link de acceso: <https://padlet.com/edcucuncuyo/taller-de-creaci-n-de-contenidos-digitales-kdodnan8aa9ikssg>
- h. **Curso taller "Jugando con Python"** (a cargo de Francisco Salguero): impulsado por el equipo de ED CUC, tuvo como fin priorizar y desarrollar competencias digitales en las y los estudiantes del CUC, utilizando la gamificación como eje para promover la programación en Python, mediante la construcción de juegos y solución de desafíos. <https://www.instagram.com/p/CuPCsY4r9Wyy/>





- i. **Olimpiada Informática Argentina (OIA)** (a cargo de Diego V. Silva): en la categoría "programación" participa un estudiante, en el marco de la Olimpiada Informática Argentina (OIA), que tiene su sede en la Universidad Nacional de San Martín y es una de las olimpiadas científicas que se realizan a nivel nacional con el auspicio del Ministerio de Educación de la Nación. Dichas actividades se dividen en categorías "OIA - Programación", "OIA - Competencias Digitales" y "OIA Scratchton". La participación es completamente voluntaria y gratuita. La iniciativa está destinada a estudiantes regulares de establecimientos de enseñanza primaria y secundaria, estatal o privada de todo el país.

B) Experiencias con docentes:

- a. **Tutorías personalizadas** (a cargo del equipo ED CUC): se realizan a las/los profesores/as tutorías y acompañamiento en el uso de aulas virtuales en Moodle, fundamentadas en el modelo TPACK². Cada docente tiene un/a tutor/a a cargo.
- b. **Infografías explicativas sobre aulas virtuales en Moodle CUC** (a cargo del equipo ED CUC): se comparten diversas infografías en las redes sociales del colegio, con el objetivo de guiar a docentes en el uso de la plataforma Moodle (carga de actividades y recursos).
- c. **Taller de Moodle - Optimiza tu Aula** (a cargo del equipo ED CUC): se tiene en cuenta la redefinición del rol docente para que sea capaz de propiciar aprendizajes significativos en sus estudiantes. Durante el taller se acompañó y orientó a docentes de diversos espacios curriculares para la implementación y mejora de sus respectivas aulas virtuales en plataforma Moodle. Se trabajó en forma presencial en la sala de informática del colegio, atendiendo a las inquietudes, intereses y necesidades que planteaba cada docente en forma particular. Link al material compartido durante la capacitación:
<https://drive.google.com/file/d/1RstL3wg2wfo3D6opo8VYDN7cbKclaAl1/view?usp=sharing>
- d. **Capacitación - Optimización del EVEA** (a cargo del equipo ED CUC): se propone apuntar a la mejora de presentación, mediación dialógica y organización de las aulas virtuales que están siendo implementadas por las/los docentes. Durante el encuentro por Meet, se presentan diversidad de señaléticas que servirán de guía, hoja de ruta para el espacio virtual de enseñanza y aprendizaje. Además, se comparten tips para planificar la hora virtual obligatoria en Moodle. Link al material compartido durante la capacitación



https://drive.google.com/file/d/1WTTP-MyEYZ-fhLXQFcyPvgYs_DBilyjG/view?usp=sharing

- e. **Capacitaciones - Moodle básico y avanzado** (a cargo del equipo ED CUC): se realizaron capacitaciones en plataforma Moodle para conocer y trabajar con las actividades y recursos que facilita la plataforma. Link a los cursos de [Moodle Básico](#) y [Moodle Avanzado](#) (entrar como invitado).
- f. **Curso Taller de Moodle para Preceptores** (a cargo del equipo ED CUC): realizado para el equipo de preceptores del CUC. Link al curso: <https://ead.cuc.uncu.edu.ar/course/view.php?id=223> (entrar como invitado)
- g. **Curso Desarrollo de Competencias Digitales Institucionales - CUC³** (a cargo del equipo ED CUC): aprobado por Res.149 DIGES. Curso autoasistido con un banco de tutoriales que permiten favorecer la autonomía en la construcción de conocimiento, la autogestión y el trabajo colaborativo entre pares. La certificación del desarrollo de cada una de las áreas competenciales en los docentes tiene como intención la visibilización del avance en la utilización de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje virtuales y la socialización de las estrategias y procedimientos presentes en estas propuestas a distancia que favorecieron el aprendizaje de los estudiantes, a través de nuevas metodologías y herramientas. Link al curso: <https://ead.cuc.uncu.edu.ar/course/view.php?id=337>

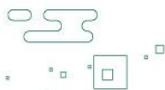
C) Experiencias con la comunidad educativa:

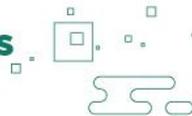
- a. **Canales de comunicación con contenido de educación digital:** el equipo de educación digital realiza publicaciones sobre contenido relacionado a la temática, a través de canales de comunicación utilizados tanto por docentes como por estudiantes. Así, mediante las redes sociales -tales como [Facebook](#), [Youtube](#) o [Instagram](#)- se comunican novedades. Como se mencionó anteriormente, estas son generadas por el propio equipo de comunicación. Se basan en aprendizajes propios o se utiliza contenido de referencia, simplificado, para que pueda ser abordado tanto por estudiantes como por docentes.

2.1. Situación de partida y por qué se realizó esta experiencia

El inicio está marcado por la necesidad de incorporar a las prácticas de enseñanza y aprendizaje el uso de la tecnología, y así desarrollar en estudiantes y docentes una alfabetización digital.

El Programa de Educación Digital se inició en 2018, aunque ya desde 2008 se venía implementando un proyecto institucional de educación a distancia; se





llevaban adelante capacitaciones y aulas virtuales en la plataforma propia de la UNCUYO.

[El programa se encuentra enmarcado en el proyecto de la nueva Dirección del CUC](#)⁴ y en el Plan Estratégico 2021⁵ y 2030⁶ de la UNCuyo, que refiere en uno de sus objetivos: "Responder a la creciente demanda de educación superior en todos sus niveles, asegurando gratuidad e inclusión con calidad y pertinencia, y promoviendo una formación integral y de excelencia".

A partir de ese año (2023), se incorporó el trabajo en plataforma Moodle como una instancia no presencial de aprendizaje obligatoria en el desarrollo curricular de Lengua y Biología en todos los primeros y segundos años.

Esto implicó la necesidad de una nueva etapa de capacitación docente y la apertura de numerosas aulas en la plataforma, donde algunos docentes elaboraron para estas instancias propuestas que reunían diversidad de actividades y recursos, y otros desarrollaron tareas más limitadas. Esta experiencia ha generado nuevos desafíos y la necesidad de ampliar la mirada sobre la presencia de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje, y proponer la educación digital como una respuesta más integradora y de mayor articulación con las demandas de las nuevas subjetividades de las/los adolescentes y jóvenes.

En el año 2019 se incorporaron aulas de tercero a quinto año, a saber:

3° año: Matemática y Química.

4° año: Proyectos y EDI; BB hc.

5° año: Filosofía y Economía.

Esta estructura lograda hasta ese momento nos preparó y fortaleció [con muchos recursos para afrontar la inesperada pandemia de 2020](#) y la presencialidad cuidada de 2021.

En el año 2022 se creó el Club de Estudiantes Digitales.

Actualmente se cuenta con las siguientes aulas virtuales obligatorias en plataforma Moodle:

1° año: Biología I, Lengua y Literatura I, Matemática I, Historia I y Música.

2° año: Biología II, Matemática II, Ed. Tecnológica II, Lengua y Literatura II y FEC I.

3° año: Química, Lengua y Literatura III, Historia, Geografía, Diseño Artístico (AM), Sociología (CSyH) y Herramientas Informáticas (CN).





4º año: Producción Arte Multimedia (AM), Proyecto Investigación - Salud (CN), Metodología de la Investigación en Ciencias Sociales (CSyH), Matemática IV, Psicología, Lengua Extranjera IV (Inglés - Francés) e Historia IV.

5º año: Economía y Filosofía.

Además de las aulas obligatorias, hemos creado aulas virtuales optativas para docentes que decidieron incursionar en la enseñanza en estos entornos.

2.2. Relato o narración que dé cuenta del devenir de la experiencia

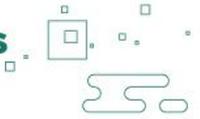
En el marco de la creciente era digital, el Programa de Educación Digital se ha mantenido atento y receptivo a las tecnologías disruptivas que pueden revolucionar la educación. Con este enfoque, se ha planificado una "Charla debate: Inteligencia Artificial en Educación", programada para el próximo 9 de agosto. Esta charla estará abierta no solo para docentes de la institución, sino también para las/los docentes de las escuelas preuniversitarias de la UNCUYO. El objetivo es explorar cómo la inteligencia artificial puede transformar y enriquecer significativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje en el entorno educativo, reflexionar y compartir ideas que nos posicionan mejor en la toma de decisiones a futuro.

De manera complementaria, se llevará a cabo una capacitación sobre "La evaluación en entornos virtuales de aprendizaje". Reconociendo la importancia de una evaluación efectiva, el programa busca abordar nuevas metodologías y herramientas de evaluación que se adapten al contexto de la educación digital. Esta capacitación se presenta como una oportunidad para fortalecer las prácticas de evaluación y asegurar la calidad del aprendizaje en entornos digitales.

Además, el Programa de Educación Digital realizará diversas experiencias, donde se incluye la integración de Smart TV. Se espera que estas experiencias sean altamente enriquecedoras para el proceso de aprendizaje de las/los estudiantes. Incorporar Smart TV en el entorno educativo facilitará el acceso a una amplia gama de recursos en tiempo real, lo que permitirá una interacción más dinámica y participativa entre docentes y estudiantes.

Mirando hacia el futuro, el programa tiene la firme intención de continuar proporcionando experiencias valiosas para las/los participantes del Club de Estudiantes Digitales. Además, se plantea como objetivo la capacitación de las/los estudiantes y docentes para que continúen desarrollando competencias digitales sólidas frente a un contexto cambiante, dinámico y disruptivo.

El programa se compromete a acompañar y orientar a las/los docentes, a través de tutorías, en la implementación de aulas virtuales en plataforma Moodle y en la integración de la educación digital en sus prácticas pedagógicas⁷.



Por medio de un seguimiento y evaluación constante, busca garantizar el logro de los objetivos propuestos considerando los ajustes que sean necesarios para responder mejor a las demandas de las/los estudiantes, docentes y contexto.

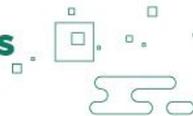
En resumen, el Programa de Educación Digital se presenta como una iniciativa dinámica y comprometida con el desarrollo de la educación digital en la institución. A través de capacitaciones, charlas y experiencias en el aula, busca enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje y fomentar la utilización adecuada y efectiva de la tecnología en el entorno educativo. Con miras hacia el futuro, la institución posiciona a este programa como un pilar fundamental para el desarrollo de competencias digitales y la mejora continua e integral en la educación.

3. Valoración de la experiencia

Logros:

- 1) **Integración interdisciplinaria:** el programa ha logrado una integración exitosa entre diferentes áreas y perfiles profesionales de la institución, lo que ha posibilitado desarrollar proyectos innovadores y enriquecedores para el aprendizaje de las/los estudiantes y docentes. La colaboración entre los actores y especialistas en educación digital ha sido clave para el éxito de las experiencias.
- 2) **Desarrollo de competencias digitales:** las/los estudiantes han tenido la oportunidad de desarrollar competencias digitales a lo largo de su trayectoria escolar. Desde el primer año, han sido guiadas/os en el uso de diversas herramientas digitales, lo que les ha permitido adquirir habilidades relevantes para su trayectoria académica y profesional.
- 3) **Participación activa:** tanto docentes como estudiantes han mostrado un alto grado de participación y compromiso en las distintas actividades propuestas. La creación del Club de Estudiantes Digitales ha sido una estrategia acertada para involucrar a las/los jóvenes y fomentar su autonomía en el uso de las tecnologías.
- 4) **Capacitación docente:** la oferta de capacitaciones para el equipo de docentes ha sido beneficiosa para mejorar su preparación en el uso de tecnologías educativas y el manejo de plataformas como Moodle. Esto ha favorecido la implementación efectiva de las aulas virtuales y enriquecido la enseñanza.
- 5) **Producción y difusión de contenidos:** la estrategia de difundir contenido de educación digital a través de redes sociales ha sido efectiva para llegar a la comunidad educativa. Las infografías y materiales compartidos han facilitado el acceso a información relevante y útil para las/los docentes.

Dificultades atravesadas:



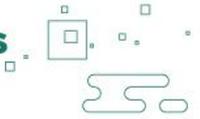
- 1) **Adaptación a la pandemia:** la pandemia por Covid-19 representó un desafío inesperado para la implementación de las actividades presenciales planificadas. Aunque se logró una adaptación a la virtualidad, se debe destacar que algunas experiencias podrían haber tenido un mayor impacto en el entorno presencial.
- 2) **Limitaciones tecnológicas:** es posible que algunas/os estudiantes y docentes hayan enfrentado dificultades en el acceso a la tecnología y la conectividad, lo que pudo haber afectado su participación en ciertas actividades digitales.
- 3) **Evaluación integral:** la evaluación de los proyectos interdisciplinarios y la medición del impacto de las competencias digitales desarrolladas podrían haber sido más exhaustivas, a fin de obtener resultados más precisos sobre los logros del programa.

Propuestas de mejora:

- 1) **Mayor enfoque en la educación expandida⁸:** considerando la virtualidad como un nuevo entorno de aprendizaje, tendríamos que resignificar el espacio compartido en la presencialidad fomentando el trabajo colaborativo, el aprendizaje significativo y la enseñanza híbrida, destacando la importancia de propuestas áulicas más dinámicas, donde el estudiante tenga mayor protagonismo y se puedan diferenciar los escenarios de enseñanza y aprendizaje combinados, híbridos, mixtos; la cultura digital; el aprendizaje abierto, ubicuo; la educación a distancia; las tensiones planteadas por la Inteligencia Artificial y sus diversas aplicaciones, entre otros.
- 2) **Accesibilidad tecnológica:** es importante seguir trabajando para garantizar que todas/os las/los estudiantes tengan acceso a dispositivos y conectividad adecuada para participar plenamente en las experiencias digitales. Está planificada una mejora en el ancho de banda de Internet en la institución.
- 3) **Evaluación más completa:** implementar una evaluación más completa y sistemática para medir el impacto de las competencias digitales desarrolladas y el progreso de los estudiantes.
- 4) **Diversificación de contenidos:** continuar diversificando y enriqueciendo los contenidos educativos compartidos en redes sociales para atender a las necesidades específicas de docentes y estudiantes.
- 5) **Fomento de la creatividad:** incentivar la creación y desarrollo de proyectos interdisciplinarios aún más ambiciosos y creativos que desafíen a las/los estudiantes a pensar de manera innovadora.

En general, el Programa de Educación Digital ha alcanzado logros significativos en la integración de la tecnología en la educación, cultura digital, la educación





expandida y el desarrollo de competencias digitales en estudiantes y docentes. Sin embargo, es importante seguir trabajando para superar las dificultades encontradas y enfocarse en mejorar continuamente para brindar experiencias educativas de calidad y enriquecedoras para todos los actores de la comunidad educativa.

4. Conclusiones de la experiencia

La propuesta del Programa de Educación Digital ha aportado significativamente a los procesos de enseñanza y aprendizaje en la institución. Ha permitido el desarrollo de competencias digitales sólidas y desplegado propuestas de didácticas diversificadas. La integración de diferentes disciplinas en la educación digital ha fomentado un enfoque holístico del aprendizaje a través de proyectos interdisciplinarios, abordando problemas complejos desde diferentes perspectivas y promoviendo soluciones creativas e innovadoras.

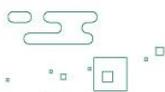
Las/los estudiantes han mostrado una mayor motivación y compromiso con sus aprendizajes gracias a experiencias digitales enriquecidas y atractivas. Han demostrado mayor autonomía frente al desafío de crear, investigar y expresarse a través de herramientas digitales. La propuesta también ha beneficiado a las/los docentes, proporcionándoles capacitaciones en el uso de tecnologías educativas para optimizar sus aulas virtuales e innovar en sus estrategias de enseñanza.

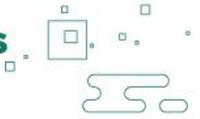
La adaptación a la virtualidad durante la pandemia de 2020 ha demostrado la importancia de utilizar las tecnologías de manera efectiva para mantener la continuidad educativa en situaciones adversas. La difusión de contenido educativo en redes sociales ha sido una estrategia efectiva para compartir conocimientos y buenas prácticas con la comunidad educativa y ampliar el alcance de las experiencias.

En conclusión, el Programa de Educación Digital ha transformado positivamente los procesos educativos, empoderando a los/as estudiantes con competencias digitales para su futuro y brindando a los docentes las herramientas necesarias para adaptarse a las nuevas demandas educativas. La interdisciplinariedad, motivación, creatividad y autonomía son pilares clave que han enriquecido la experiencia educativa, preparando a los estudiantes para enfrentar un mundo digital en constante evolución.

5. Bibliografía de referencia

Mishra, P., Cain, W. y Koehler, M. J. (2015). ¿Qué son los saberes tecnológicos y pedagógicos del contenido (TPACK)? En *Revista Virtualidad, Educación y Ciencia*, (10).





<https://www.punyamishra.com/wp-content/uploads/2016/08/11552-30402-1-SM.pdf>

Colegio Universitario Central. *Proyecto de Dirección del CUC (2018-2021)*.

<https://cuc.uncuyo.edu.ar/direccion-informe-de-gestion-2018-2021>

Universidad Nacional de Cuyo. *Plan Estratégico 2021*.

<http://www.uncu.edu.ar/planificacion/upload/plan-estrategico-1.pdf>

Universidad Nacional de Cuyo. *Plan Estratégico 2030*.

<https://www.uncuyo.edu.ar/transparencia/upload/pe-uncuyo-2030.pdf>

Ministerio de Educación - Presidencia de la Nación Argentina (2017). *Competencias de educación digital*.

https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/competencias_de_educacion_digital_1.pdf

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte – Gobierno de España (2017). *Marco Común de Competencias Digital Docente*.

https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Com%C3%BAn-de-Competencia-Digital-Docente.pdf

Ministerio de Educación - Presidencia de la Nación Argentina (s.f.). *Marco Nacional de integración de los aprendizajes: hacia el desarrollo de capacidades*

https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/marco_nacional_de_integracion.pdf

Departamento de Educación - Gobierno Vasco (s.f.). *Competencias Digitales*

<https://ethazi.tknika.eus/es/competencias-digitales/>

Ministerio de Educación - Presidencia de la Nación Argentina (s.f.) *Experiencias educativas inspiradas en la cultura digital*.

<https://www.educ.ar/recursos/157798/experiencias-educativas-inspiradas-en-la-cultura-digital>

Ministerio de Educación - Presidencia de la Nación Argentina (2017). *Orientaciones Pedagógicas de Educación Digital*.

<http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL005853.pdf>

Díaz, R., Freire, J., Lamb, B., Barbero, J., Lafuente, A., Wesch, M., Echeverría, J., Zaldívar, J., Reig, D., Ito, M., Jiménez, P., Piscitelli, A., Muñoz, J. y De la Torre, A. (2009). *Educación expandida*. Zemos98 - Gestión Creativo Cultural.

https://www.zemos98.org/descargas/educacion_expandida-ZEMOS98.pdf