

DESENVOLVIMENTO DE UMA INTERVENÇÃO EM COMPETÊNCIAS DIGITAIS NA ÁREA DE INFORMAÇÃO PARA PROFESSORES DA ESCOLA SECUNDÁRIA DE PAYSANDÚ NO URUGUAI.

DEVELOPMENT OF AN INTERVENTION IN DIGITAL COMPETENCIES IN THE INFORMATION AREA FOR TEACHERS OF PAYSANDU HIGH SCHOOL IN URUGUAY

DESARROLLO DE UNA INTERVENCIÓN EN COMPETENCIAS DIGITALES EN EL ÁREA DE LA INFORMACIÓN PARA DOCENTES DEL LICEO DE PAYSANDÚ URUGUAY

Susana Molinari

Liceo N°7 - Paysandu, Uruguay - susanamolinari1963pay@gmail.com

Resumo A intervenção apresenta uma situação real de implementação de um projeto para gerar a necessidade de formação em competências digitais na área da informação, será implementado em workshops utilizando o método de aprendizagem invertida com o objectivo de desenvolver as competências de informação digital dos professores de ciências nas escolas secundárias sanducera. Os profissionais da educação têm a responsabilidade de gerir e promover uma postura crítica em relação às múltiplas informações que acedem. O acesso e a apropriação da informação são essenciais para gerar cidadãos capazes de gerir, seleccionar e avaliar, assumindo uma postura crítica perante as múltiplas e variadas informações que são constantemente acedidas para a construção de cidadãos digitais críticos.

Palavras-chave Competências em informação digital. Intervenção educacional. Aprendizagem invertida

Abstract: The intervention presents a real implementation of a project to generate the need for training in digital competencies in the area of information, It will be implemented in workshops using flipped learning as a method with the aim of developing digital in information competencies for teachers of science at the Sanducera secondary institution. Education professionals have the responsibility to manage and promote a critical stance towards the multiple information they access. The access and appropriation of information are fundamental to generate citizens who can manage, select and evaluate it, achieving a critical stance towards the multiple and varied information that is constantly accessed to build critical digital citizens.

Keywords Digital information competencies. Educational intervention. Inverted learning

Resumen La intervención presenta una situación real de implementación de un proyecto para generar la necesidad de capacitarse en competencias digitales en el área de la información, será instrumentado en talleres utilizando como método el aprendizaje invertido con el objetivo de desarrollar las competencias digitales en información de los docentes del área ciencia de la

institución secundaria sanducera. Los profesionales de la educación tienen la responsabilidad de gestionar y promover una postura crítica frente a las múltiples informaciones que acceden. El acceso y la apropiación de información es fundamental para generar ciudadanos que sean capaces de gestionarla, seleccionarla y evaluarla, logrando una postura crítica frente a las múltiples y variadas informaciones que se acceden en forma constante con el fin de construir ciudadanos digitales críticos.

Palabras claves Competencias digitales de información. Intervención educativa. Aprendizaje invertido

1. INTRODUCCIÓN

1.1 LA TECNOLOGÍA EN LA REALIDAD COVID

La nueva realidad COVID ha mostrado sin lugar a dudas la necesidad de los docentes de estar continuamente capacitándose, actualizándose, lo que supone parte del rol de su profesión. Los entornos educativos cambian constantemente, demandando no solo mejores niveles de infraestructura con los que cuentan los integrantes de las instituciones, sino también la adquisición del conocimiento de las competencias relacionadas a la alfabetización digital y su aplicación en los trabajos áulicos. La utilización de la tecnología es una estrategia que el docente debe asumir como herramienta fundamental para absorber los cambios y transformaciones que se experimenta en el área educativa. Es mediante el manejo de esta herramienta, que se posibilita el acceso y análisis de información de forma más diversa, confiable y en concordancia al interés y a los contenidos deseados.

El uso de la tecnología y las competencias digitales deben ser vistos por aquellos que deben utilizarla, como una necesidad que provoque facilidades y mejoras en su práctica educativa. Sin duda no hay forma de evitar la capacitación en tecnología, pero muchas veces los docentes formados en una educación expositiva y no en la autoformación, tienden no sólo a repetir este aprendizaje con sus alumnos, sino que también pretenden seguir aprendiendo de esa manera y no por búsqueda propia.

Contando con el aval de la Directora del centro educativo Liceo Nº 7 de Paysandú, y su constante accionar desde su rol en promover una actitud movilizadora hacia la incorporación de instancias de capacitación, se aplicará el proyecto de intervención en función de los requerimientos y necesidades del centro. Los talleres serán brindados por el ayudante preparador en las horas de reunión de centro, con carácter no obligatorio. Las horas de reunión de centro son horas pagas (quieres decir, dentro del horario laboral) a la cual asisten obligatoriamente la mayoría de los docentes del centro, en las que se trabajan diferentes temáticas planteadas por el equipo directivo. Realizarlas en la reunión de centro

subsana una de las dificultades manifestadas por los docentes en referencia a la disposición de poco tiempo extra institucional para dedicar a capacitación.

1.2 CONTEXTUALIZACIÓN

1.2.1. Contexto tecnológico en Uruguay

Cuando se inició la pandemia, Uruguay tenía el desarrollo tecnológico necesario para enfrentar esta situación, en cuanto a la conectividad, el país contaba, según información gubernamental se puede considerar de vanguardia la conectividad en el 2019.

En cuanto a la situación de Uruguay:

El país cuenta con una conectividad y penetración de Internet excepcionales. El 85% de los hogares cuenta con acceso de banda ancha fija (Internet por fibra óptica o ADSL), de los cuales el 75% tiene acceso por fibra óptica a la vivienda, con velocidades de descarga que oscilan entre 30 y 120 Mbps, (Uruguay XXI,2019)

El 100% de las escuelas públicas del país poseen conectividad. Se proporcionó computadoras portátiles gratuitas a todos los estudiantes de las escuelas públicas y educación básica secundarios, en el marco del Plan Ceibal lanzado en el 2007, aunque se estima que actualmente el 8 % de los estudiantes de secundaria carecen de acceso a internet, o les implica un costo de consumo de datos superior a sus posibilidades económicas, siendo los sectores más desfavorecidos los que, por ende, mayor desvinculación presenta del sistema educativo virtual.

Considerando los paradigmas de Aviram (2002), quien agrupó las diferentes visiones de la tecnología en tres paradigmas o grupos denominados: el tecnócrata, el reformista y el holístico. La mayoría de las instituciones del país se encuentran en el proceso de cambio desde tecnocrático al reformista, en el primero es tomado en cuenta sólo la cantidad de computadoras y la conectividad como evaluación de avance en el segundo es considerado necesario, pero no suficiente, ya que es incluido el intercambio de información y de recursos. Se han introducido las TIC en los procesos de enseñanza/ aprendizaje caracterizados según Aviram (2020, p.11) “como interdisciplinarios, constructivistas o como inductores del aprendizaje cooperativo”.

Dentro de la Agenda Uruguay Digital (2025, p. 5) se ha considerado dentro del primer objetivo “Incorporar la enseñanza de competencias y habilidades digitales en la educación formal a través de la inclusión de contenidos en todos los ciclos educativos y con énfasis en los centros con elevado nivel de vulnerabilidad social y educativa.”

1.2.2. Contexto educativo en Uruguay

Es el escenario epidemiológico en el que Uruguay se encuentra lo que genera la necesidad de modificaciones en el accionar educativo, la duración de la epidemia provocó una sistematización en la incorporación de las herramientas digitales, estos nuevos desafíos es lo que han llevado a que los docentes se encuentren inmersos en una aceleración del proceso de desarrollar las competencias digitales que le permita incorporar la virtualidad como forma de trabajo.

Es necesario lograr que los docentes preparen a los futuros ciudadanos, para que sean capaces de manejar las competencias en la sociedad de información en la que se encuentran inmersos. Es imprescindible para lograr este fin, que los educadores hayan dominado previamente las estrategias, procedimientos y las aplicaciones para que estas formen parte del trabajo docente y puedan realizar un trabajo sostenido en su utilización y profundización en cuanto a la alfabetización digital.

Durante la virtualidad, los equipos directivo y sus docentes, procurando dar una solución a la escasa participación que manifiestan alumnos de algunos sectores de la población en cuanto a la participación en las actividades sincrónicas, y evitando la desvinculación del alumno al centro educativo, disminuyeron el tiempo dedicado a las actividades sincrónicas, haciéndolas breves y concretas en cuanto a su aplicación, aumentando las tareas asincrónicas, que permitan al alumno seguir participando en las actividades planteadas en forma asincrónicas.

El plan Ceibal, creado en el 2007, fue pensado como un plan de inclusión e igualdad de oportunidades, y como tal cuenta con un conjunto de programas, recursos educativos, libros, actividades para docentes y alumnos. Los docentes pueden acceder a múltiples cursos mediante la plataforma Ceibal, siendo todos ellos de carácter gratuito, los cuales abarcan un amplio espectro de competencias digitales tanto en manejo de herramientas y recursos, como manejo de plataforma, o diseño tecno pedagógico.

Si bien hay participación en las instancias de formación, no es un recurso que los docentes se hayan apropiado y formen parte del accionar y de la capacitación continua, como una forma de optimizar los cursos aprovechando al máximo las posibilidades. No hay una concordancia entre la inasistencia de los docentes a los cursos y la necesidad que se tiene de los mismos.

1.2.3. Contexto de intervención

El instituto en el cual se hará la intervención, es el liceo Nº 7, ubicado en el centro de la ciudad de Paysandú, el mismo tiene una población de 1000 estudiantes los cuales tienen opción de cursar cualquiera de las diferentes orientaciones que brinda el plan educativo nacional. Desde el año 2016 la institución educativa funciona en el nuevo local, funciona actualmente en dos turnos, aunque se está gestionando un turno nocturno extraedad.

La ciudad tiene una población de 76500 habitantes, cuenta con 8 liceos públicos en total, tres de los cuales tienen bachillerato en exclusividad. A nivel terciario cuenta con universidades de medicina, agronomía, ciencias, tecnologías y formación docente. El mismo funciona en dos turnos y tiene todas las orientaciones presentes en los planes educativos.

En el liceo trabajan 90 funcionarios docentes, de los cuales 20 pertenecen al área ciencias, los docentes pese a ser en su mayoría efectivos, trabajan en general en dos o más centros educativos de nivel secundario, sino en las diferentes opciones educativas de nivel terciario que presenta la ciudad. Esta característica del trabajo docente en múltiples centros y diferentes niveles educativos, magnifica el alcance de la intervención siendo beneficiados una gran población de estudiantes del departamento.

La población del centro educativo es heterogénea, tanto sea de alumnos, ya que son muchos los que concurren del interior del departamento, la causa es no encontrar en su localidad las orientaciones o los niveles educativos a los que deben asistir, como de docentes ya que no solo pertenecen al departamento, sino que viajan desde departamentos aledaños a veces a más de 120 Km de distancia.

En la plataforma del plan CEIBAL (plataforma perteneciente a la Administración Nacional de Educación Pública) continuamente se están proponiendo nuevos cursos para los docentes y la razones para la no participación en los mismos son multicausales, entre ellas falta de tiempo para dedicarse al seguimiento de cursos, exceso de horas de trabajo en computadoras, videoconferencias, planificación y corrección. El cumplimiento de la virtualidad, tanto desde un rol docente como rol de padres, lleva a una negación de dedicar más horas a estar en internet, por lo que no realizan capacitación virtual, sumado que los mismos no se ven reflejado ni en la ubicación del docente en cuanto a la elección de horas anuales, ni en lo económico. En algunos cursos realizados, los docentes plantean la presentación de pocos casos de estudio contextualizados al aula, o pocos ejemplos de aplicación en referencia a la asignatura que imparten.

El manejo crítico y responsable de las herramientas informáticas tiene que atravesar a todos los integrantes del proceso educativo y debe estar incorporado dentro de los planteamientos pedagógicos. Por más que estén implantados en las directivas en las autoridades no poco son los docentes que suman el uso de la tecnología digital cuasi como obligación.

Es en esta aparente incongruencia entre la necesidad de capacitación que consideran necesario los docentes para mejorar su accionar pedagógico y su no participación en los cursos extracurriculares es que se realiza un análisis de interés entre los docentes de la Institución educativa del Liceo Nº 7 del departamento de Paysandú, Uruguay, con el objetivo de desarrollar las competencias digitales de búsqueda y análisis de información de los docentes del área científica.

2. INTERVENCIÓN PROPIAMENTE DICHA

2.1 DETERMINACIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Frente a lo manifestado por los docentes en las áreas en comunes del centro educativo, respecto al tiempo que les insume la búsqueda y el manejo de la información, así como la preocupación por no saber buscar en los contenidos en la red de forma ágil y eficaz, y las dificultades para gestionar fuentes, ni valorar en forma pertinente la utilidad y valor de las mismas es que surge la necesidad de una intervención educativa que permita superar las dificultades promoviendo por un lado un mejor accionar educativo y por otro un ámbito de trabajo más saludable.

Frente a las discusiones que son recurrentes en cuanto a la temática anteriormente planteada, es que se plantea una sesión síncrona. La finalidad de la misma es obtener un espacio de intercambio de opiniones, plantear las situaciones pertinentes en referencia a las dificultades en cuanto a competencias digitales de información se enfrentan los docentes del área ciencia, tanto sea relacionado a contenidos conceptuales como a procedimentales. Se utiliza como motivador un cuestionario enviado previamente en forma digital a los preparadores de los laboratorios, los cuales harán llegar a sus docentes respectivos.

Esta primera sesión servirá para concienciar a los docentes que el conocimiento y el manejo de herramientas digitales de la información en cuanto al análisis y utilización de criterios adecuados a cada situación, es lo que permitirá realizar una búsqueda más eficaz y pertinente a las condiciones áulicas.

Del primer taller surgen tres líneas marcadas de trabajo:

- I. Estrés provocado tanto por la exigencia de constantes trabajos o evaluaciones por parte de alumnos o autoridades como por el tiempo dedicado a la búsqueda de información fehacientemente validada.
- II. La dificultad al momento de filtrar informaciones o recursos de la red, en búsquedas generales o investigaciones especializadas y la identificación de recursos idóneos para el trabajo áulico.
- III. La forma de evaluar un recurso o contenido de internet, criterios a utilizar tanto para el recurso como para la fuente de origen

En función de la primera sesión síncrona es que se plantean los siguientes objetivos:

2.2 OBJETIVO GENERAL

Desarrollar las competencias digitales en información de los docentes de la institución en el área científica.

2.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Involucrar a docentes del área ciencias del liceo en una intervención educativa activa en relación a la utilización de las herramientas informáticas, y manejo de contenidos digitales en la información.

2. Crear contenidos digitales con información que permitan crear conocimientos nuevos, en relación al buen manejo de datos en red.

3. Desarrollar una inteligencia emocional digital que permita una buena relación on line que posibilite el trabajo colaborativo.

2.4 PLANIFICACIÓN DEL MÓDULO I

Se tratarán los temas de infoxicación en los diferentes contextos educativos sociales y culturales y las conductas nocivas relacionadas a la angustia y ansiedad que genera la llamada intoxicación informática, y propuestas para disminuirla.

2.4.1 Taller 1 (tiempo 45 minutos)

* Se utilizará como disparador el texto:

El problema principal con el que nos enfrentamos no es tecnológico. El problema con el que nos enfrentamos es de orden cultural o psicológico, sociológico, como queráis, El problema de la angustia de la información, esa angustia de que tengo más información de la que puedo manejar, y por tanto yo no tengo tiempo de absorber toda esa información, es un problema que no sólo es tecnológico (Alfons Cornella, 2000).

* Se realizará una nube de palabras a través de la aplicación Mentimeter, con la que consideren los asistentes sus fuentes de estrés en relación a la web. Se les pedirá ordenar

desde el que consideran el mayor factor de estrés al menor. Se elegirá el de mayor factor y se buscará los mecanismos necesarios para disminuirlos.

* En forma asincrónica se buscarán posibles soluciones a los factores.

2.4.2 Taller 2 (tiempo 70 minutos)

* Se tratará en el inicio el tema de las redes sociales desde la concepción de Vázquez y Cabero (2015, p. 265) "las redes sociales facilitan y potencian la comunicación e interacción entre los participantes, contribuyendo a la construcción colectiva del conocimiento, a través de procesos de aprendizaje activos y colaborativos." Se trabajará sobre las posibles soluciones a los factores estresantes relacionados a las redes sociales.

*Se introducirá como fuente de estrés el manejo de la información desde

el entendimiento que la sobrecarga de información denominado "infoxicación" conlleva en algunos casos la incapacidad de digerir ese flujo informativo, de escasa calidad y que atosiga por múltiples vías. Resulta útil, entender que es necesario el filtrado de la información, aplicando los recursos necesarios a fin de que éstos sean eficaces. Corresponde asumir una reflexión profunda sobre el consumo mediático y determinar pautas para que sea provechoso y no se derive en una obesidad informática, sin embargo, la propuesta de la dieta digital está encaminado a proteger al usuario de esta infoxicación informacional, afrontando de manera positiva, pero no como una renuncia de una serie de elementos, sino como un modo de inteligente de consumir mejor la información y desarrollar hábitos saludables. Colque, V. K. (2015)

Se plantea la siguiente actividad

¿QUÉ ESTRATEGIA USAMOS CUANDO BUSCAMOS?

- 1) A) Busca información sobre la presencia de plomo en alimentos: ¿Qué buscador utilizaste?
B) Utiliza uno de los siguientes buscadores para buscar información (si ya usaste uno de ellos elige uno diferente).
Startpage
Duckduckgo
Swisscow
En cuanto a resultados obtenidos o cuidado de los datos personales ¿Qué diferencias encuentras o conoces?
C) Marca si en tu búsqueda utilizaste alguno de estos operadores.
allintitle
or
and
" "
- 2) Utilizando la búsqueda avanzada de google encuentra material cuyos resultados estén ubicados en Uruguay en los últimos 5 años.
- 3) Genera una alerta de google para ese tema.

Se discutirá la actividad, la relevancia de cada ítem, realizando una evaluación cualitativa del conocimiento que tienen los docentes sobre el mismo, así como el interés por los temas a tratar.

* Se enviará en forma asincrónica material teórico sobre buscadores y fuentes de información.

3. METODOLOGÍA

3.1 MODELO DE INTERVENCIÓN

En el convencimiento de que tal como lo afirma Vania y Ruíz (2015, p. 1) "Somos testigos de una etapa de aparente reconstrucción tecno-social, en donde el acceso a las tecnologías resulta casi obligado, sin embargo, ciertamente existen dificultades en torno al uso y abuso de la información contenida en Internet." es que debemos buscar modelos de intervención que minimicen las dificultades

Los talleres deberán tener un formato tal que permita por un lado transmitir la información y por otro posibilitar la adquisición de las capacidades planificadas necesarias para tal fin. Deben estar estructuradas teniendo como centro una negociación entre las temáticas necesarias a trabajar y los intereses de los asistentes. El número de integrantes de los talleres debe ser limitado, para así poder lograr una participación activa que permita integrar las experiencias, las necesidades y las expectativas de los asistentes. Se debe considerar la postura que los participantes presentan diferentes posturas en relación a las tecnologías digitales como lo indica Barreiro y Manso (2013, p. 92) van "desde un optimismo en el que se percibe que prácticamente todo es favorable, hasta en ocasiones un cierto pesimismo, en donde se cuestionan estas nuevas formas de aprendizaje."

Entre las actividades a aplicar en los mismos, se incluirán la presentación de casos de aula y plantear resolver los problemas que plantean la necesidad de diferentes niveles de alfabetización digital. Se prestará especial atención a la planificación de las actividades, ya que las mismas deben cubrir tanto los temas considerados como prioritarios por los participantes, como lo son la solución de situaciones prácticas, y el enfoque teórico necesario para resolver situaciones futuras. También se debe tomar en consideración el planteamiento de situaciones o actividades que promuevan la discusión en el grupo en referencia a los temas futuros a tratar, donde se muestre las diferentes opciones, en el conocimiento de que el acto de elegir una temática implica necesariamente por lo menos una base de conocimiento sobre el mismo

La intervención debe poseer las características que Robalino y Körner (2006, p. 23) indica necesarias para ser un modelo innovador “cinco características globales de los modelos:

- 1) la existencia de una cultura innovadora,
- 2) la contextualización de la propuesta en su institución de pertenencia, en su historia y en su entorno,
- 3) la íntima relación entre los aportes pedagógicos y los organizativos
- 4) la existencia de un marco teórico que orienta el diseño y la aplicación
- 5) un enfoque de abajo hacia arriba

La intervención planificada debe ser innovadora, porque eso permitirá motivar a los docentes a participar, además tendrá algunas de las características de los pilares del método pedagógico de aprendizaje invertido ya que es la que mejor se adecua al contexto institucional. Debe organizarse los talleres planteados hacia un público en específico tal como dice González, Cabrero y García (2017, p 90) “Los públicos se han convertido en participantes activos del proceso comunicativo. A efectos prácticos, cada persona es potencialmente la editora y redactora de su propia información”.

En The Flipped Learning Network, (2014) la página web creada por Bergmann y Sams se describen los Cuatro Pilares del aprendizaje invertido:

1. Entorno flexible.
2. Cultura de aprendizaje.
3. Contenido intencional.
4. Educador Profesional.

Al adquirir los docentes la capacidad de manejo adecuado de las tecnologías y las competencias básicas en concordancia con ello, es que podrán preparar a sus estudiantes en

el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación como para permitirles y permitirse realizar un aprendizaje autónomo cada vez que la situación que se presente así lo requiera.

3.2 CARACTERÍSTICAS DE LA INTERVENCIÓN

Es en esta aparente incongruencia, en la cual los docentes consideran necesaria una capacitación para mejorar su accionar pedagógico con su no participación en los cursos extracurriculares existentes, es que se plantea la intervención instrumentada en forma escalonada, iniciando con los docentes del área científica del centro

El objetivo planteado es desarrollar las competencias digitales en el área de la información a los docentes del área científica del Liceo N°7 de Paysandú. Se plantea en su inicio aplicarlo a una pequeña población docente, ya que el logro del mismo está supeditado a generar una actitud favorable a la integración de las competencias digitales en el proceso educativo, y para ello es necesario una participación activa, de manera de realizar la capacitación de los docentes subsanando en la mayor medida posible las causas esgrimidas en cuanto a la imposibilidad de realizar nuevos cursos o participar en talleres.

Al igual que en la clase invertida son considerados en los talleres tres tiempos, el antes, el durante y el después. Las temáticas a tratar tendrán una breve **introducción** teórica sobre los temas y conceptos necesarios, acorde a la temática planteada, buscando fomentar el diálogo entre aquellos integrantes que pudieron leer los archivos enviados y los que no lo han hecho.

Se aplicarán los conceptos teóricos a actividades prácticas posibles de aplicar en el aula, trabajando mediante ejemplos de aplicación la necesidad de profundizar el conocimiento de los mismos. Se trata de fomentar la participación activa en el taller, creando actividades que promuevan la discusión, la aplicación y la creación de una metodología didáctica que pueda ser sostenida cuando la virtualidad deje de ser una obligación.

Al finalizar los talleres correspondientes a una unidad, se presentará una breve reseña sobre los temas posibles a tratar en el próximo, la propuesta se presentará bajo actividades a resolver utilizando herramientas digitales consideradas dentro de la temática planteada, brindando en el mismo las posibilidades de las prácticas asociadas a sus diferentes opciones.

4. RESULTADOS

La intervención se encuentra en el proceso de aplicación, las fichas de trabajo realizadas durante el taller muestran no solo las falencias de los docentes en cuanto al conocimiento y manejo de herramientas de búsquedas, sino que permite generar estrategias didácticas para los talleres subsiguientes.

A medida que se realizan los talleres se evidencia una participación más activa, así como una exigencia mayor en cuanto a la profundidad de los temas a tratar. Para el segundo taller el número de participantes que profundizaron fue el doble lo que implica un mayor compromiso con el autoaprendizaje.

5. CONSIDERACIONES FINALES

Las tecnologías están incorporadas en nuestro diario vivir, el desafío consiste en qué hacer con ellas para incorporarlas en la labor educativa, como utilizar las múltiples funcionalidades que nos permiten realizar una práctica mucho más proactiva dentro y fuera de las aulas.

Para lograr el avance en el camino de construir ciudadanos digitales, se necesitan facilitadores de la actuación didáctica, que permita mejorar la enseñanza y por sobre todo disfrutar de ella en el manejo de competencias digitales. El acceso y la apropiación de información es fundamental para generar ciudadanos que sean capaces de gestionarla, seleccionarla y evaluarla, logrando una postura crítica frente a las múltiples y variadas informaciones que se acceden en forma constante.

Es necesario promover la necesidad de acceso, búsqueda, evaluación y selección de información, así como el uso ético de la misma. En términos de desarrollos futuros se proyecta a partir de los insumos generados en esta intervención, aplicarlo a otras áreas educativas, tanto en diferentes instituciones como niveles educativos. Es un compromiso que las comunidades educativas deben asumir, es necesario una capacitación de los integrantes para así poder formar ciudadanos capaces de probar diferentes técnicas que les permitan conocer la estrategia más adecuada y posibilite manejar las herramientas necesarias para ser aprendices individuales en un marco social colaborativo.

REFERENCIAS

Aviram, R. (s/f.). ¿Conseguiré la educación domesticar a las TIC? Centro para el Futurismo en la Educación Universidad Ben Gurion. https://www.um.es/innova/OCW/disenyo_y_evaluacion_materiales_didacticos/mpaz/utilidades/pdf/pon1.pdf

Colque, K. V. (2015). Universidad Adventista de Bolivia. *Scientia*, 4(1).

<http://investigacion.uab.edu.bo/pdf/5.6.pdf>

Cornella, A. (2000). Cómo sobrevivir a la infoxicación. *Infonomia. com*, 8. https://www.academia.edu/download/56656821/Sobrevivir_infoxicacion.pdf

Flipped Learning Network (FLN). (2014) The Four Pillars of F-L-I-P™. https://flippedlearning.org/wp-content/uploads/2016/07/FLIP_handout_FNL_Web.pdf

Gobierno de Uruguay (2020). Agenda Uruguay Digital 2025. <https://www.gub.uy/uruguay-digital/sites/uruguay-digital/files/documentos/publicaciones/Documento%20AUD%202025.pdf>

González, J. I. N., Cabrero, M. B., & García, E. G. (2017). Opinión pública e infoxicación en las redes: los fundamentos de la post-verdad. *Vivat Academia*, (139), 83-94. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/5257/525754431007/525754431007.pdf>

Prieto, M. D. M. M., Barreiro, M. S. F., & Manso, M. J. A. (2013). La importancia de las redes sociales en el ámbito educativo. *EA, Escuela abierta: revista de Investigación Educativa*, (16), 91-104. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4425349.pdf>

Robalino, M. & Körner, A. (2006). Modelos innovadores en la formación inicial docente. Estudio de casos de modelos innovadores en la formación docente en América Latina y Europa. <https://acervodigitaleducativo.mx/handle/acervodigitaledu/27782>

Uruguay XXI, (2019). Uruguay: una revolución tecnológica en poco más de una década. <https://www.uruguayxxi.gub.uy/es/noticias/articulo/uruguay-una-revolucion-tecnologica-en-poco-mas-de-una-decada/>

Vania, C. T. Q., & Ruíz, P. T. (2015). Infoxicación, Angustia, Ansiedad y Web Semántica. *Razón y palabra*, (92), 1-27. <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199543036056.pdf>

Vázquez Martínez, A. I., & Cabero Almenara, J. (2015). Las redes sociales aplicadas a la formación. *Revista Complutense de Educación*, 26 (núm. especial), 253-272. <https://idus.us.es/handle/11441/32246>