



ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO DISPOSITIVO PARA FAVORECER LA EDUCACIÓN INCLUSIVA

Virtual Learning Environment as a device to promote Inclusive Education

**Soledad Martínez
Ponce**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE
SAN LUIS
ARGENTINA

Recibido: 06-11-23

Aceptado: 15-05-24

RESUMEN

La siguiente propuesta plantea la formación de estudiantes a partir de un trayecto no lineal. La misma surge al interior del Proyecto de investigación “La Educación Especial en la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de San Luis: formación docente, saberes pedagógicos y dispositivos para la educación inclusiva”, específicamente en la Línea 2. “La accesibilidad en la educación superior: dispositivos que promueven la educación inclusiva en las carreras de la FCH de la UNSL”, en articulación con la asignatura “Tecnologías Aplicadas a la Educación Inclusiva” perteneciente al Ciclo Complementario Curricular “Licenciatura en Educación Especial”. A partir de la información recogida mediante diferentes instrumentos, como entrevistas estructuradas, semiestructuradas y formularios, se pudo advertir la necesidad de generar un nuevo diseño educativo orientado a favorecer procesos inclusivos. En esta propuesta se incorporan conceptos como niveles de competencias digitales y la Enseñanza Multinivel. Dichos conceptos se recuperan desde diferentes marcos teóricos y legales, se rediseñan y relacionan en el ámbito de la enseñanza de la tecnología como un aporte a la educación inclusiva, en donde los estudiantes tienen la posibilidad de elegir su trayecto educativo lo cual favorece la autonomía, la motivación, y el desarrollo progresivo. Tomando como referencia estos marcos legales, pensamos que el derecho a la inclusión digital es el nuevo derecho humano que debe ejercerse en todos los ámbitos.

Palabras clave: *Competencias digitales- Dispositivos- Derechos humanos - Entornos de aprendizaje - Multinivel.*

ABSTRACT

The following proposal proposes the training of students based on a non-linear path. It arises within the research project “Special Education in the Faculty of Human Sciences of the National University of San Luis: teacher training, pedagogical knowledge and devices for inclusive education”, specifically in Line 2. “Accessibility in higher education: devices that promote inclusive education in the FCH careers of the UNSL”, in articulation with the subject “Technologies Applied to Inclusive Education” belonging to the Curricular Complementary Cycle “Bachelor's Degree in Special Education”. Based on the information collected through different instruments, such as structured, semi-structured interviews and forms, it was possible to notice the need to generate a new educational design aimed at promoting inclusive processes. This proposal incorporates concepts such as levels of digital competencies and Multilevel Education. These concepts are recovered from different theoretical and legal frameworks, redesigned and related in the field of teaching technology as a contribution to inclusive education, where students have the possibility of choosing their educational path which favors autonomy, motivation, and progressive development. Taking these legal frameworks as a reference, we think that the right to digital inclusion is the new human right that must be exercised in all areas.

Key words: *Digital Competencies - teaching artefacts - human rights - learning settings - Multilevel Teaching*

Introducción

El avance de las tecnologías en todos los ámbitos de la vida exige docentes capacitados para desempeñarse profesionalmente. En el marco de la formación resulta relevante la capacitación en inclusión digital dado que es un Derecho Humano que, muchas veces, se ve vulnerado, ya que a medida que la sociedad crece en población, y en tecnología; los recursos tecnológicos y profesionales formados en la temática resultan insuficientes.

Para garantizar inclusión digital es necesario la formación y capacitación de los docentes y estudiantes con el fin de enriquecer las competencias digitales previas de ambos grupos.

Desde esta perspectiva, se diseña un dispositivo de enseñanza basado en las Competencias Digitales que traen los estudiantes. Estas son entendidas como el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y destrezas relacionadas con el uso de la tecnología.

La competencia digital (CD) es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad (Moll, 2018, p.1).

Este trabajo surge del diagnóstico y recolección de datos de los años 2022 y parte del 2023, con el objetivo de reflexionar, evaluar, y modificar aquellos aspectos en la modalidad¹ de enseñanza de la asignatura para favorecer la educación inclusiva

Los pilares que sustentan esta experiencia se asientan en diferentes aspectos teóricos y prácticos, como Entorno Personal de Aprendizaje (PLE); Niveles de Competencia Digital (CD); Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA); enseñanza multinivel; Inclusión Digital como Derecho Humano entre los más significativos

¹ Cursada bajo la modalidad híbrida, es decir con instancias presenciales intensivas y con instancias virtuales.

de este estudio.

Marco Legal

Las tecnologías digitales se han convertido en una necesidad social fundamental para garantizar la educación como Derecho Humano (DDHH) especialmente en este ámbito de constante cambio.

Resulta relevante pensar en la inclusión digital como un Derecho Humano, para ello es preciso definir qué entendemos como derechos humanos (DDHH en adelante). Adherimos a lo que plantea Pérez Luño, "como el conjunto de facultades e instituciones que, en cada momento histórico, concretan las exigencias de la dignidad y la igualdad humanas, las cuales deben ser reconocidas positivamente por los ordenamientos jurídicos a nivel nacional e internacional" (Pérez Luño, 1999, como se citó en López & Samek, 2009, p. 1)

De acuerdo a la Declaración de Derechos Humanos del año 1948, encontramos que los de Tercera Generación incluyen derechos de solidaridad, de los cuales devienen los derivados de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información. Estos surgen como producto de los cambios y evolución de las sociedades, los avances científicos y tecnológicos. Es decir que "proviene, por un lado, de nuevas reivindicaciones de los ciudadanos y, por otro, de las transformaciones tecnológicas, de los nuevos conocimientos científicos y de su aplicación a diversos campos de la vida humana" (López & Samek, 2009, p.4)

Los seres humanos somos el resultado de la constante interacción con las tecnologías, las personas, los entornos. Poder acceder a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) mediante un clic permite acceder al mundo, convirtiéndose en una herramienta fundamental para la inclusión y el desarrollo.

Tomando como referencia estos marcos legales, pensamos que el derecho a la inclusión digital es el nuevo derecho humano que debe ejercerse en todos los ámbitos. Si bien, en Argentina, se vienen realizando acciones tendientes a la inclusión digital, las mismas siempre son insuficientes, ya que los cambios

constantes por los que atraviesa el país, abren la brecha digital², a pesar de los esfuerzos tecnológicos y recursos económicos implementados.

En este marco, en San Luis se presentan dificultades para acceder a la educación y a la tecnología digital. Podemos observar aspectos que limitan y obstaculizan el desarrollo económico y cultural.

La Ley provincial N° 1-0716-2010 garantiza el derecho al acceso libre de internet, posibilitando a los ciudadanos de San Luis el acceso gratuito en diferentes ámbitos, mientras que en su Constitución plantea que en el Art 11 Bis que "todos los habitantes de la Provincia gozan de los Derechos de Inclusión Social y de Inclusión Digital como Nuevos Derechos Humanos fundamentales". (Constitución de la Provincia de San Luis, 2011)

Es importante destacar que la inclusión digital no refiere solo al equipamiento. Muchas veces se cuentan con los recursos tecnológicos y económicos, pero se presentan dificultades relacionadas con las competencias digitales. Por lo tanto, para garantizar la inclusión digital docentes y estudiantes deben desarrollar las habilidades, conocimientos, capacidades, y destrezas relacionadas con el uso de la tecnología

Entorno Personal de Aprendizaje

A partir de la indagación del PLE se puede visibilizar las herramientas digitales, los entornos y personas que participan en el aprendizaje.

Un PLE es un mapa que evidencia el entorno en el que podemos aprender. Así, un PLE incluye los espacios físicos, las personas con las que aprendemos, los medios que son utilizados para acceder a información relevante y las herramientas usadas para compilar dicha información e interactuar con otros. Podemos decir que los elementos de un PLE cambian de una persona a otra (Dellepiane, 2018, p.1).

En relación a la importancia del PLE radica en las interacciones que tenemos entre

² La brecha digital se refiere a la diferencia en el acceso y conocimientos de uso de las nuevas tecnologías.(Grupo Atico34, 2021)

las personas, herramientas, espacios y medios que se articulan de acuerdo a las necesidades de cada uno. Es decir que, la parte más importante de un PLE "son las personas con las que interactuamos y nos comunicamos habitualmente y, por tanto, las herramientas que nos facilitan buscar, encontrar y conectar con dichas personas" (EduLand, 2014).

Entonces, de acuerdo a los componentes del mapa de cada estudiante, se pueden identificar diferentes espacios como el virtual y presencial; personas de los equipos de trabajo o grupos con los que interactúan y herramientas como aplicaciones, redes, billeteras, entre otros.

El análisis del PLE y sus componentes son primordiales para favorecer la educación inclusiva, el sostenimiento y la enseñanza por niveles de competencias (multinivel), ya que se comienza a diseñar la propuesta de enseñanza desde los conocimientos previos de los estudiantes.

Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)

Pensar en un EVA remite a las diferentes plataformas en las que se pueden utilizar, ya sea como estudiante o docente. Estas pueden ser Moodle, Classroom, u otras similares de diferentes espacios educativos. Para entender el concepto de EVA es preciso definirlo como:

Un software que, habitualmente, está instalado en un servidor o intranet que se encarga de mantener, gestionar, almacenar, etc. actividades de formación virtual. Estas formaciones pueden darse en un entorno 100% virtual o como apoyo a formaciones presenciales, aunque lo importante es que faciliten al alumno el progreso en el proceso de aprendizaje (Aulaplaneta, 2018).

La presente propuesta se desarrolla desde la modalidad combinada entre presencial y virtual, incorporando el EVA como soporte de apoyo al trabajo en aula presencial. Desde esta perspectiva, no es la mera utilización del EVA como un repositorio, sino que demanda una planificación, gestión y diseño tecnopedagógico para favorecer la construcción del aprendizaje.

Implica un enfoque diferente, fuertemente centrado en el alumno, con un rol docente de guía y productor de contenidos; con la incorporación de metodologías ágiles que permitan abordar proyectos con las herramientas apropiadas y una evaluación que priorice las competencias, en permanente revisión de su ciclo de mejora (Gómez, 2021, p.3).

Es decir, que hay que centrarse en la planificación didáctica del contenido, los objetivos, las estrategias, la evaluación, y el intercambio para luego pensar en las herramientas. La elección de las herramientas digitales depende de los objetivos y no de las aplicaciones o modalidades de encuentro, lo cual significa que es indisociable el diseño tecnológico del pedagógico.

Dispositivos

La Real Academia Española (2023) define a la palabra dispositivo como “mecanismo o artificio para producir una acción prevista. Organización para acometer una acción” (ASALE & RAE, s. f.). Desde la mirada de la educación, un dispositivo se entiende como una propuesta educativa que incorpora diversidad de estrategias, propuestas, metodologías, ejes. En palabras de Souto, “es una propuesta combinada que atiende a distintos aspectos o ejes de formación y contenidos disciplinares desde propuestas diversas que se articulan como conjunto” (Souto, 2019, p.9).

Competencias Digitales (CD)

Las CD son definidas como el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y destrezas relacionadas con el uso de la tecnología (Martínez Ponce, 2021), entendidas como

La competencia digital (CD) es aquellas que implican el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad (Moll, 2018, p.1).

Sin embargo, cada uno de los estudiantes de la asignatura tiene diferentes

competencias curriculares y digitales. En este contexto, podemos encontrar tres niveles de CD, que a su vez se dividen en dos subniveles, desde donde se aborda la propuesta. Estos son básico (A1 y A2), intermedio (B 1y B2) y avanzado (C1 y C 2).

Desde esta perspectiva, la enseñanza se plantea como enseñanza multinivel, desde donde “el nivel de competencia curricular de cada estudiante nos permitiría obtener un perfil curricular general del grupo, posibilitando la organización, en caso necesario, de subgrupos en base a lo analizado en el diagnóstico inicial” (Villagrán & Martínez Ponce, 2018).

En este sentido se toma el concepto multinivel y se pone en práctica conjuntamente con los procesos de metacognición, porque los destinatarios de la propuesta son estudiantes profesionales, con posibilidades de analizar su nivel de competencia digital, a diferencia de otras propuestas de enseñanza multinivel donde el diagnóstico es realizado por un equipo.

El estudiante profesional determina su nivel de competencia digital mediante procesos de metacognición, reflexión y análisis. Desde esta perspectiva, la flexibilidad y el diseño de la enseñanza por niveles de CD posibilita la elección por parte de los estudiantes, esperando que puedan avanzar gradualmente a través de niveles de complejidad lo que permite desarrollar sus competencias digitales (CD) de manera progresiva.

Diseño de la Propuesta

Contexto

Esta experiencia es llevada a cabo en la asignatura de 1er año Tecnologías Aplicadas a la Educación Inclusiva, de la Carrera Ciclo Complementario Curricular “Licenciatura en Educación Especial” (CCC. Lic. EE, en adelante), de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de San Luis.

Sus destinatarios son profesores de Educación Especial que han egresado de diferentes Universidades Nacionales.

Modalidad

En este contexto, es preciso repensar y analizar el proceso educativo en el escenario digital. Específicamente, es necesario incorporar a la formación del Licenciado en Educación Especial nuevos conceptos, teorías y herramientas desde el ámbito digital.

Estos elementos deben estar sustentados en el paradigma de Derechos Humanos, con la misión de enriquecer su formación y, por ende, contribuir desde el asesoramiento y la educación.

Entendemos que el enriquecimiento de estas competencias, mediante la incorporación de las tecnologías (TIC, TPACK, TAC³), aportan en la formación de los estudiantes en un doble sentido, a) en las intervenciones dentro del espacio curricular y b) como en las prácticas pedagógicas que desarrollan profesionalmente en relación a las personas con discapacidad.

Nuestra propuesta teórica- práctica integra la enseñanza y el aprendizaje desde la ubicuidad de los mismos, mediados por la tecnología. De este modo se incorporan estrategias que aborden los contenidos disciplinares digitales, a partir de diferentes recursos tecnológicos dados por la cátedra y creados también por los estudiantes. Es decir que es necesario que haya un uso instrumental en relación dialógica e interactiva con la construcción del conocimiento.

En este sentido se advierte la necesidad de enseñar el uso instrumental de las aplicaciones, herramientas y programas, en relación al uso social y personal de los estudiantes de CCC Lic. en Educación Especial en virtud de que puedan llevarlos a la práctica en su vida profesional.

Ahora bien, los conceptos planteados dan cuenta de que existe una relación espiralada desde esta perspectiva, ya que se da el entrecruzamiento, intersección, entre los conocimientos, contenidos, herramientas etc. Es decir, que la utilización, diseño, gestión de la enseñanza se va a ver atravesada por el PLE y su continuo

³ TPACK Conocimiento Técnico Pedagógico del Contenido. TIC tecnologías de la Información y las Comunicaciones. TAC Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento

movimiento.

A partir de la puesta en práctica de herramientas, del análisis de los datos recogidos y la reflexión acerca la práctica docente (qué, cómo y cuándo enseñar y evaluar), el modelo o diseño tecnopedagógico con el que adherimos es el SOLE (Student-Owned Learning-Engagement), el cual se ha rediseñado luego del análisis de los datos recogidos durante 2022 y parte del 2023 por los participantes de la asignatura, tanto docentes y como estudiantes. Además, incorporamos y el enfoque del Conocimiento Tecnológico y Pedagógico del Contenido (TPACK). Este parte de la interacción de los conocimientos pedagógicos, disciplinares y tecnológicos de los y las docentes al momento del diseño de la propuesta (Edu.ar.S.E, 2021).

En relación a las potencialidades de la plataforma, Moodle ofrece muchas alternativas para poder utilizar y diseñar. En lo que refiere al diseño pedagógico está organizada por temas, donde podemos encontrar orientaciones generales, unidades, glosarios, y una sección denominada "interesantes". Dentro de cada tema se abordan los contenidos ofreciendo diversidad de recursos, materiales y estrategias para que los estudiantes participen.

En lo que respecta al diseño tecnológico, la organización temática también favorece porque la accesibilidad y usabilidad es sencilla e intuitiva. Se visualiza bien desde cualquier dispositivo, contribuyendo a que aquellos estudiantes que tienen un nivel de competencias digitales básico puedan navegar y explorar sin mayores dificultades.

Con respecto a la funcionalidad, la incorporación de herramientas complejas, como el uso de la herramienta "taller", está pensada para un grupo con un mayor nivel de competencias digitales. En este sentido, se tiene muy en cuenta al destinatario del contenido que se ofrece en el aula virtual, ya que la acción del docente implica orientar, llevar un seguimiento, planificar, evaluar, diseñar y gestionar el aprendizaje de los estudiantes. Esto requiere una comprensión profunda de las necesidades individuales de los alumnos, así como la capacidad de adaptar las herramientas tecnológicas a sus diferentes niveles de habilidad,

asegurando así un proceso de enseñanza inclusivo y eficaz.

El ofrecer distintas alternativas para que el estudiante aprenda mediatizado por la tecnología, abre las posibilidades para que enriquezca sus competencias digitales mientras usa diferentes herramientas y aplicaciones. Otra alternativa es la posibilidad de elección del tipo de actividad de acuerdo a las CD individuales, y su correlato en función a objetivos y evaluación. Dicho de otra manera, de acuerdo a las competencias digitales de cada estudiante, se van a proponer tres opciones de trabajo, las cuales son flexibles y cada uno elige de acuerdo a sus posibilidades. De manera que, a partir de la incorporación en su vida académica y profesional, las competencias vinculadas al contenido desarrollado se irán enriqueciendo y profundizando.

Algunas dificultades en el uso del aula virtual pueden surgir cuando esta es estructurada de manera rígida, sin posibilidades de adaptarse a las necesidades de los destinatarios. Otras dificultades aparecen cuando las pautas no son claras, la accesibilidad y la usabilidad son deficientes, o cuando el tutor no participa activamente ni fomenta la participación de los estudiantes.

Por parte del destinatario, si sumado a lo descrito en el párrafo anterior, tiene poco dominio de herramientas tecnológicas, o sus CD son básicas, el proceso de aprendizaje va estar obstaculizado ya que, posiblemente, perderá tiempo intentando encontrar las consignas, o los espacios para subir tareas.

Otro aspecto relevante del dispositivo diseñado es el seguimiento de los estudiantes por parte del equipo de cátedra. Dicha actividad se realiza mediante la asignación de un tutor específico para cada estudiante o grupos de estudiantes, con el fin de resolver las dificultades, brindar los apoyos o sugerir de acuerdo a lo solicitado por cada uno.

A modo de ejemplo, realizar nubes de palabra o conceptos en tiempo real favorece el intercambio y fomenta el interés. De esta manera se incorporan estrategias que aborden los contenidos disciplinares digitales, a partir de diferentes recursos tecnológicos dados por la cátedra y creados también por los estudiantes. Es decir, es necesario que haya un uso instrumental en relación

dialogica e interactiva con la construcción del conocimiento. Con el fin de ejemplificar dichas tareas se describe a continuación un trabajo práctico:

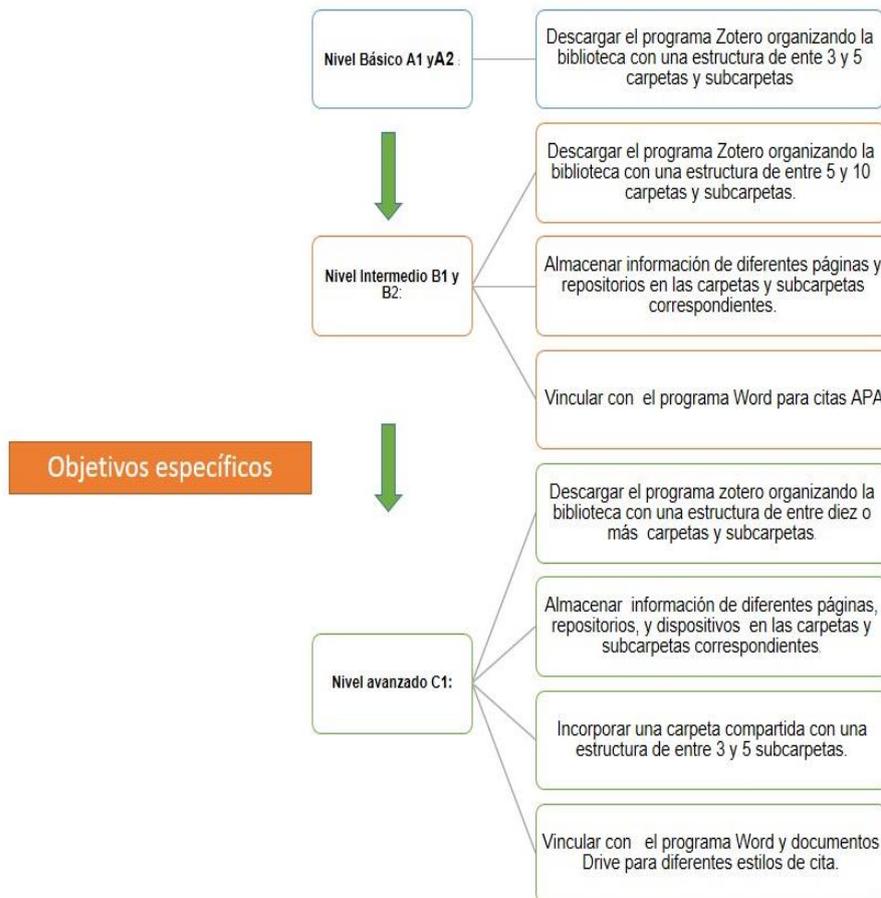
Unidad 3 Gestiones bibliográficas

Objetivo General:

- Utilizar el gestor bibliográfico como herramienta de almacenamiento y organización de la información.

Figura 1

Objetivos específicos y su progresión en relación a las CD



Fuente: elaboración propia

Actividades

Opción 1: Descargar el gestor bibliográfico en el dispositivo de uso cotidiano. A continuación, crear y organizar la información mediante la creación de una estructura de carpetas y subcarpetas. Luego agregar información mediante la búsqueda de documentos en Internet. Finalmente vincular con Word para citas APA

Opción 2: Descargar el gestor bibliográfico en el dispositivo de uso cotidiano. Crear y organizar la información mediante la creación de una estructura de al menos cinco carpetas y subcarpetas. Agregar información mediante páginas webs, y dispositivos. Vincular con Word para citas APA.

Opción 3: Esta actividad, es la de mayor complejidad, ya que incluye la anteriores, y además se profundiza la búsqueda, selección de la información y citación mediante normas APA 7ma edición:

- descargar el gestor bibliográfico en el dispositivo de uso cotidiano,
- crear y organizar la información mediante creación de una estructura de carpetas y subcarpetas,
- agregar información mediante páginas webs, y dispositivos,
- vincular con Word y documentos google para citas,
- aparear carpetas compartidas y añadir participantes.
- editar, fusionar información repetida.
- editar documentos en la biblioteca, completando información referente al texto, video, diario o página que se haya incorporados la biblioteca.

Evaluación

Los estudiantes recibirán devoluciones personalizadas. La evaluación tiene carácter formativo mediante la implementación de matrices basadas en los niveles de competencias digitales de acuerdo a la e-rúbrica⁴ de cada trabajo.

⁴ [E-rubrica](#) Son guías digitales para valorar el nivel de competencias desglosadas por niveles de desempeño de los estudiantes en un aspecto determinado que indican el logro de los objetivos curriculares y las

Tabla 1*Criterios de evaluación por niveles de competencias para el contenido "Gestionadores"*

Criterio	Avanzado (10Puntos)	Intermedio (9- Puntos)	Básico A 1 (8 - Puntos)	Básico A 2 (7 puntos)	No lo hizo (0- Puntos)
1. Descargar el programa zotero organizando la biblioteca con una estructura de ente 3 y 5 carpetas y subcarpetas					
2. Descargar el programa zotero organizando la biblioteca con una estructura de entre 5 y 10 carpetas y subcarpetas. Almacenar información de diferentes páginas y repositorios en las carpetas y subcarpetas					

Fuente: elaboración propia

A partir de dispositivo EVA diseñado, y las elecciones de los estudiantes en relación a las opciones de complejidad en las tareas, se espera que enriquezcan sus competencias digitales mediante el uso instrumental de las herramientas digitales en relación a la construcción del conocimiento.

En este sentido esperamos que la flexibilidad del diseño y la elección de opciones multinivel que se ajusten a cada participante posibiliten el aprendizaje y avance progresivo en los niveles de complejidad de las CD.

expectativas de los docentes.

Conclusión

Enseñar implica tener en cuenta muchas variables como el contexto; el nivel de competencias de los estudiantes; el diseño; la planificación; el compromiso del docente y del estudiante.

Es decir que enseñar en entornos virtuales supone diseñar y promover la reflexión ofreciendo diversas estrategias para el debate.

También implica producir materiales didácticos, vincularse con los estudiantes, conocer para realizar ajustes y mejoras en los diseños de las propuestas.

Además, como docentes es necesario poder autoevaluarse y reflexionar acerca de cómo uno aprende y enseña, las herramientas fundamentales que utiliza y las decisiones que se toman en relación a lo pedagógico y a lo tecnológico. Esto permitirá identificar las potencialidades y limitaciones, tanto propias como del diseño, herramientas o aplicaciones a utilizar.

A modo de cierre, los avances tecnológicos, las devoluciones y datos de los estudiantes han posibilitado la reflexión crítica acerca del objeto de conocimiento de esta asignatura. De esta manera surge esta experiencia como una nueva propuesta flexible de acuerdo al modelo SOLE, ajustado a la asignatura y a su evaluación respetando los saberes previos de cada alumno y no presuponiendo que ya traen competencias digitales intermedias o avanzadas.

Referencias bibliográficas

Adell, J. (2014, septiembre 25). *Webinar #4: Entornos personales de aprendizaje*. Eduland. <https://www.youtube.com/watch?v=xKUiBD6Ckmg>

Cavallero, C., & Pahud, F. (2020). *La Educación Especial en la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de San Luis: Formación docente, saberes pedagógicos y dispositivos para la educación inclusiva* (PROICO N° 040320). Universidad Nacional De San Luis, Secretaría de Ciencia y Tecnología.

<https://drive.google.com/file/d/1FCPfqARYrDDNEOh3Ah7KENNnqJ9Z0xvB/view?usp=sharing>

Constitución de la Provincia de San Luis (1987)

<https://www.congreso.gob.ar/constituciones/SAN-LUIS.pdf>

Dellepiane, P. A. (2018). Los PLE como entornos de aprendizaje permanente. *Didáctica, innovación y multimedia*, 36,1-8

Edu.ar.S.E, educ ar. (2021). *Claves y caminos para enseñar en ambientes virtuales*. <https://www.educ.ar/recursos/155487/claves-y-caminos-para-ensenar-en-ambientes-virtuales>

Gomez, M. C. (2021). *El desafío de la Educación Híbrida: hacia el fin de la dicotomía presencial-virtual*. *Tramando Revista*, 8. <https://www.tramared.com/revista/items/show/67>

Grupo Atico34. (2021, febrero 2). Brecha digital. Definición, causas y consecuencias. *Grupo Atico34*. <https://protecciondatos-lopd.com/empresas/brecha-digital/>

Ley provincial N° 1-0716-2010, Legislatura de la Provincia de San Luis. <https://diputados.sanluis.gob.ar/diputadosweb/Contenido/Pagina118/File/Legajo%20Ley%20I-0716-2010.pdf>

López, P. L., & Samek, T. (2009). Inclusión digital: un nuevo derecho humano. *Educación y Biblioteca* 21(172), 114-118

Martínez Ponce, M. S. M. (2021). El sostenimiento de los estudiantes de primer año de la Carrera Profesorado de Educación Especial. Aportes desde el uso del Diario de aprendizaje y el Foro como estrategias en el aula virtual en una asignatura de la carrera". *BIBLIOTECA DE TRABAJOS FINALES FCH*, 1(7), Article 7. <https://fchportaldigital.unsl.edu.ar/index.php/biblioteca/article/view/176>

Moll, S. (2018, enero 30). *Los cinco pilares de la Competencia Digital docente y sus finalidades*. <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/competencia-digital->

docente/

¿Qué aportan los entornos virtuales a la educación? | Aulaplaneta. (2018).

<https://www.aulaplaneta.com/2018/07/25/recursos-tic/que-aportan-los-entornos-virtuales-a-la-educacion/>

RAE. (s. f.). Dispositivo, dispositiva. En *Diccionario de la lengua española.*

Recuperado 3 de septiembre de 2023, de <https://dle.rae.es/dispositivo>

Souto, M. (2019). Acerca de la noción de dispositivo en la formación universitaria.

Educación, Lenguaje y Sociedad, 16(16), 1-16.

<https://doi.org/10.19137/els-2019-161602>

Villagrán, S. P., & Martínez Ponce, M. S. M. (2018). Acercando horizontes en el

contexto de escuelas inclusivas: Planificación Multinivel y Diversificación

Curricular. *Revista Ruedes*, 11.

<https://revistas.uncu.edu.ar/ojs/index.php/ruedes/article/view/2156>

La autora

María Soledad Martínez Ponce

Prof. de Enseñanza Pre-Primaria, Prof. de Enseñanza Diferenciada, Especialista en Educación Superior. Maestranda en la Maestría en Enseñanza en Escenarios Digitales. Profesora adjunta responsable de la asignatura Tecnologías Aplicadas a la Educación Inclusiva, del Ciclo Complementario Curricular de la Licenciatura en Educación Especial. Investigadora. Profesora Co-responsable en la asignatura Educación Especial del profesorado en Educación Especial en la Universidad Nacional de San Luis, Facultad de Ciencias Humanas. Prof. de Enseñanza Pre-Primaria, Prof. de Enseñanza Diferenciada, Especialista en Educación Superior. Maestranda en la Maestría en Enseñanza en Escenarios Digitales.

Correo electrónico: soledadmartinezponce@gmail.com