



Educación Digital en las Américas: Buenas Prácticas para Transformar



OEA Más derechos
para más gente

ProFuturo

UN PROGRAMA DE:





Datos de Catalogación – Publicación de la OEA

ISBN: 978-0-8270-7962-1 Educación digital en las Américas: Buenas prácticas para transformar

OAS Cataloging-in-Publication Data

Educación digital en las Américas: Buenas prácticas para transformar [elaborado por el Portal Educativo de las Américas de la Organización de los Estados Americanos en el marco de la alianza con la Fundación ProFuturo].

p.; cm. (OAS. Documentos oficiales; OEA/Ser.D/XXI.9)

ISBN 978-0-8270-7962-1

1. Education--Learning--America. 2. Educational Technology--America. 3. Computer-assisted instruction. 4. Mass media in education--America. I. Title. II. Organization of American States. Executive Secretariat for Integral Development. Department of Human Development, Education and Employment. Education Portal of the Americas II. Fundación ProFuturo. III. Series.

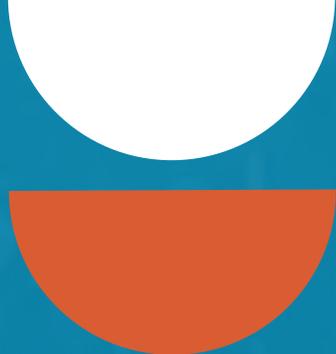
OEA/Ser.D/XXI.9

Copyright © (2025) Secretaría General de la Organización de los Estados Americanos (SG/OEA). Esta obra se encuentra sujeta a una licencia Creative Commons IGO 3.0 Reconocimiento-NoComercial-SinObras Derivadas (CC-IGO 3.0 BY-NC-ND) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/igo/legalcode>) y puede ser reproducida para cualquier uso no-comercial otorgando el reconocimiento respectivo a la SG/OEA. No se permiten obras derivadas.

Cualquier disputa relacionada con el uso de las obras de la SG/OEA que no pueda resolverse amistosamente se someterá a arbitraje de conformidad con el Reglamento de Arbitraje vigente de e la Comisión de las Naciones Unidas para el Derecho Mercantil Internacional (CNUDMI). El uso del nombre de la SG/OEA para cualquier fin distinto al reconocimiento respectivo y el uso del logo de la Organización de los Estados Americanos (OEA), no están autorizados por esta licencia CC-IGO y requieren de un acuerdo de licencia adicional. Note que el enlace URL incluye términos y condiciones adicionales de esta licencia.

Contenido

Palabras iniciales.....	7
Resumen ejecutivo.....	10
Introducción.....	15
Objetivos del mapeo.....	17
¿Qué entendemos por buena práctica?	18
Requisitos y criterios de valoración	20
Especialistas que participaron en la evaluación de las buenas prácticas	23
Resultados	25
Caracterización de las buenas prácticas.....	26
Propósitos.....	28
Tecnologías empleadas.....	30
Duración	32
Alcance.....	33
Condiciones para la continuidad de las prácticas	34
24 buenas prácticas en foco.....	36
Prácticas de enseñanza STEAM/STEM.....	37
Prácticas orientadas al desarrollo de competencias digitales	44
Prácticas de enseñanza de otros contenidos escolares.....	51
Prácticas que amplían el acceso a oportunidades educativas.....	60
Conclusiones	66
Bibliografía.....	70



Palabras **iniciales**

Palabras iniciales de la OEA

Estimados participantes,

Desde la Secretaría Ejecutiva para el Desarrollo Integral (SEDI) de la Organización de los Estados Americanos (OEA), nos complace presentar este informe que destaca el compromiso y la innovación en el ámbito educativo de nuestra región.

Por segunda ocasión, la OEA, en colaboración con ProFuturo, ha trabajado arduamente para identificar las iniciativas más destacadas en educación digital. Este esfuerzo conjunto ha permitido reunir a 17 países y 179 propuestas, demostrando el poder de la colaboración y la creatividad en la transformación educativa. Gracias a esta alianza, hemos podido visibilizar y apoyar proyectos que están marcando una diferencia significativa en la vida de miles de estudiantes y educadores.

En esta segunda edición del mapeo, celebramos los logros alcanzados y reafirmamos nuestro compromiso con la mejora continua de la educación a través de la tecnología. Las historias y experiencias compartidas en este informe son testimonio del impacto positivo que la educación digital puede tener en nuestras comunidades, promoviendo una educación más inclusiva, equitativa y de calidad.

Expresamos nuestro agradecimiento a todas y todos los participantes, comunidad educativa, instituciones y organizaciones que han contribuido con su dedicación y esfuerzo. Su trabajo es fundamental para construir un futuro donde la educación digital sea accesible para todos y prepare a nuestras futuras generaciones con las habilidades necesarias para enfrentar los desafíos del siglo XXI.

Esperamos que este informe no solo sirva como una fuente de inspiración, sino también como una herramienta para fomentar el aprendizaje y la colaboración entre las diversas comunidades educativas de las Américas. Juntos, podemos seguir avanzando hacia un desarrollo integral y sostenible para nuestra región.

Agradezco la colaboración de Fundación ProFuturo, su compromiso con la educación digital ha permitido no solo la identificación de buenas prácticas, sino también la creación de un espacio de intercambio y aprendizaje que beneficia a toda la región.

Gracias por ser parte de esta importante iniciativa y por su compromiso con la educación digital.

Jesús Schucry Giacomán Zapata
Departamento de Desarrollo Humano, Educación y Empleo

Palabras iniciales de ProFuturo

En un mundo cada vez más interconectado y digitalizado, la educación se enfrenta al desafío de evolucionar para responder las demandas de las nuevas generaciones.

Conscientes de esta realidad, la Organización de los Estados Americanos (OEA) y ProFuturo, el programa de innovación educativa con tecnología impulsado por Fundación Telefónica y la Fundación “la Caixa”, han unido esfuerzos para presentar la segunda edición del **“Mapeo de buenas prácticas en educación digital de las Américas”**.

Esta publicación tiene como objetivo resaltar y compartir experiencias exitosas que están transformando el panorama educativo en nuestra región, promoviendo la inclusión, la equidad y la calidad educativa a través del uso pedagógico de la tecnología.

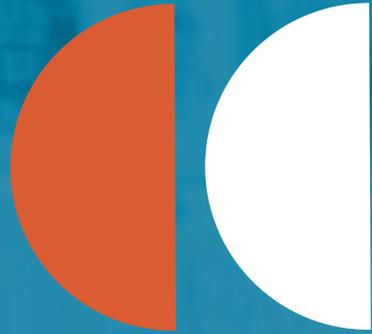
El presente documento recoge una serie de iniciativas innovadoras implementadas en diversos contextos educativos, desde escuelas rurales hasta entornos urbanos, demostrando que la tecnología puede ser una herramienta poderosa para superar barreras y crear nuevas oportunidades de aprendizaje.

Con este mapeo buscamos, no solo reconocer el esfuerzo y la dedicación de los educadores y las organizaciones comprometidas con la mejora educativa, sino también inspirar a otros a adoptar y adaptar estas prácticas en sus propios contextos, generando un impacto positivo y transformador.

Esperamos que este documento se convierta en una guía valiosa para todos aquellos comprometidos con la educación digital. Ofrecemos ejemplos concretos y lecciones aprendidas que puedan ser replicadas y escaladas en diferentes entornos, con el fin de avanzar hacia una educación más inclusiva y de calidad para todos.

La colaboración y el intercambio de conocimientos son esenciales para impulsar el progreso hacia una educación que permita a cada estudiante, sin importar su origen o contexto, acceder a un futuro lleno de oportunidades.

Magdalena Brier López-Guerrero
Directora general de ProFuturo



Resumen **ejecutivo**

Resumen ejecutivo



Luego de los buenos resultados obtenidos en el primer “Mapeo de Buenas Prácticas en Educación Digital de las Américas” organizado en el año 2022 por la Secretaría General de la Organización de Estados Americanos (SG/OEA) y ProFuturo, se decidió realizar una segunda edición del mapeo en el año 2024 cuyos objetivos fueron:



Destacar iniciativas de los países de América Latina y el Caribe que promuevan mejoras educativas a través de tecnologías digitales.



Analizar aspectos comunes y originales entre estas iniciativas a los fines de construir conocimiento sobre sus puntos de partida, propósitos, características y resultados.



Sistematizar información sobre las iniciativas para propiciar su transferencia a otros contextos y contribuir a la promoción de la educación digital en la región.

Para esta segunda edición del mapeo, se consideró que las “buenas prácticas de educación digital” pueden perseguir distintos propósitos:

1 Promover una educación más **inclusiva y equitativa**

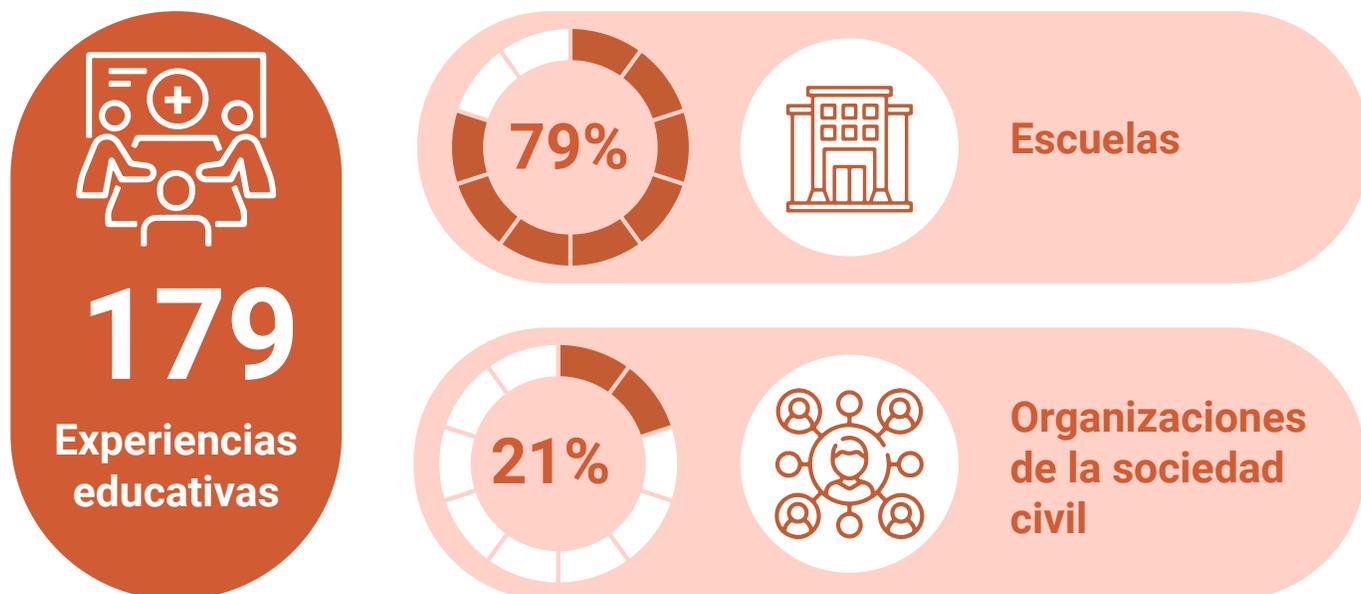
2 Promover **competencias digitales** específicas en los estudiantes

3 Ofrecer una **educación más personalizada**

4 Fortalecer o potenciar el **desarrollo profesional docente**

5 Enriquecer la enseñanza y el aprendizaje de **contenidos escolares**

En ambos mapeos se convocó a instituciones educativas y a Organizaciones de la Sociedad Civil (OSC) a postular experiencias educativas. En esta oportunidad, se presentaron 179 experiencias, de las cuales el 79% fueron postuladas por escuelas y el restante 21% por organizaciones de la sociedad civil.

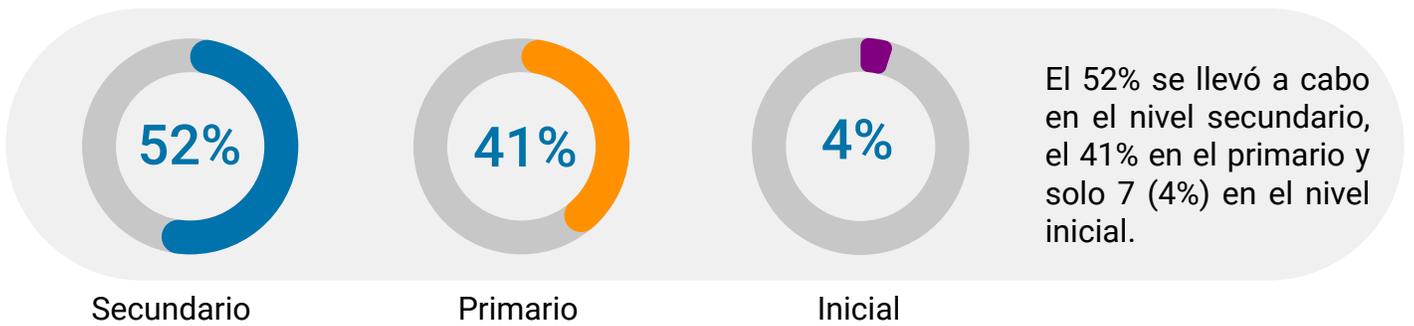


Las experiencias pertenecen a 17 países de la región, con mayor participación de instituciones de México (37%), Colombia (22%), Ecuador (10%), Perú (6%) y Argentina (6%).





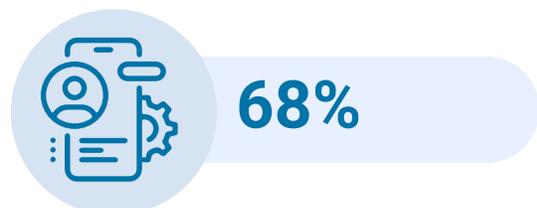
Más de la mitad de las experiencias (54%) se implementó en el ámbito urbano; un tercio aproximadamente, en ambos ámbitos y un cuarto, en el ámbito rural.



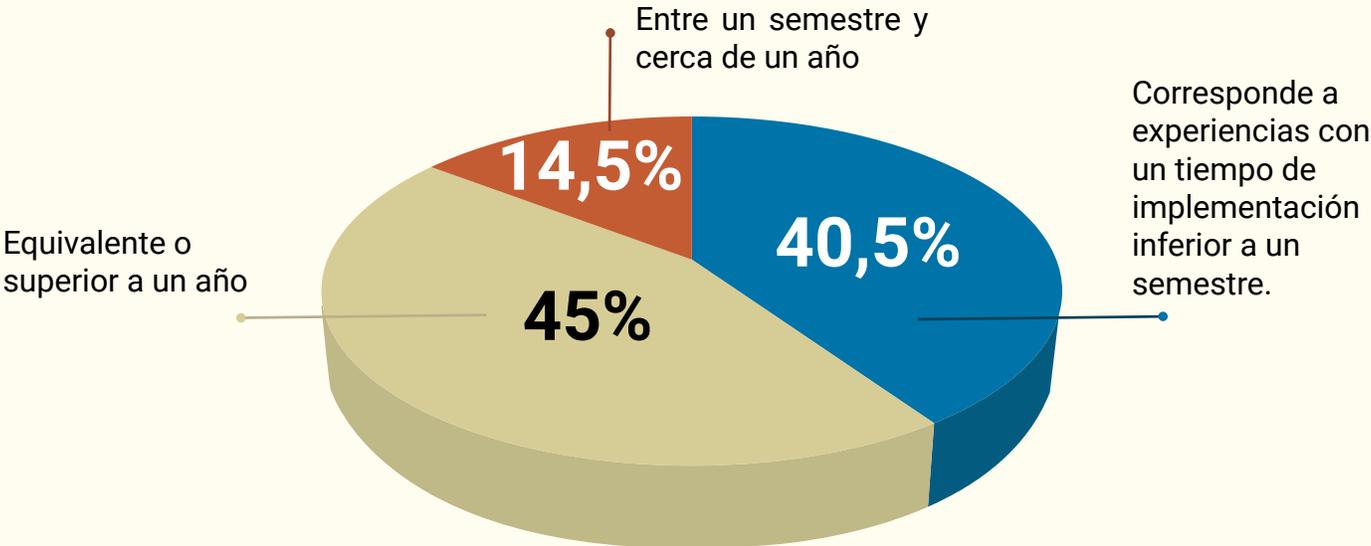
En total, **340.547 estudiantes** y **208.216 docentes** constituyeron el alcance de las buenas prácticas postuladas y una parte importante de las experiencias estuvo dirigida a poblaciones en situación de pobreza o vulnerabilidad socioeconómica; a poblaciones con personas con discapacidad; a población migrante o indígena.

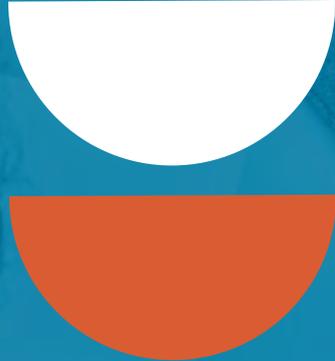


El espectro de tecnologías utilizadas ha sido muy diverso, aunque las más empleadas fueron las **Computadoras/Netbooks/Notebooks (en el 85% de las prácticas)** y los **Celulares (en el 68% de las prácticas)**. Esto parece vincularse directamente con la disponibilidad de tecnologías tanto en los hogares como en los centros escolares. Por lo general, las experiencias postuladas combinaron distintas tecnologías de forma simultánea.



Aproximadamente un 45% de las experiencias tuvo un tiempo estimado de implementación equivalente o superior a un año y de un 14,5% entre un semestre y cerca de un año. No se dispuso de información acerca de 3 de las 179 experiencias.





Introducción

Introducción

La brecha digital es una realidad tangible, real y muy marcada, especialmente en el contexto de América Latina y el Caribe, no solo en términos de acceso a conectividad y dispositivos sino también en relación con las competencias digitales necesarias para el ejercicio pleno de la ciudadanía en el mundo actual.

Aunque el crecimiento del sector tecnológico ha sido notable, “la región aún carece de la infraestructura básica para una transición digital inclusiva que ponga los beneficios de la digitalización al alcance de todos” (UNDP, 2024). Persisten brechas importantes de acceso a dispositivos o conectividad, por ejemplo, según nivel de ingreso, ámbito rural y urbano y género. Asimismo, existen desigualdades relativas a las competencias digitales en la población. Entre algunos países de la región, el 71,8% de las personas aún no cuenta con habilidades digitales básicas, lo cual representa el doble que en los países miembros de la OCDE (Dalio, M. A.; García Zaballos, A.; Iglesias, E.; Puig Gabarró; P. y Martínez Garza, R., 2023).

En el campo educativo, se agrega el acceso desigual a contenidos, herramientas y sistemas digitales disponibles que pueden potenciar los procesos de enseñanza y de aprendizaje y la formación en competencias digitales. El informe “Tecnología en la educación: ¿una herramienta en los términos de quién?” de la UNESCO (2023) sostiene que, en los últimos 20 años, el alumnado, el profesorado y las instituciones han adoptado ampliamente las herramientas tecnológicas digitales; sin embargo, el cambio derivado del uso de la tecnología digital es gradual, desigual y mayor en ciertos contextos que en otros: “La tecnología digital varía según la comunidad y el nivel socioeconómico, la disposición y preparación del profesorado, el nivel educativo y la renta del país. Salvo en los países más avanzados tecnológicamente, los ordenadores y dispositivos no se utilizan en las aulas a gran escala” (UNESCO, 2023). Son entonces muchos los avances, pero también los desafíos. Frente a este escenario, la difusión de buenas prácticas puede ser una estrategia valiosa para la propagación o profundización de programas y estrategias de educación digital, desde organismos gubernamentales y no gubernamentales e instituciones educativas.

ProFuturo es un programa de innovación educativa con tecnología que trabaja con el objetivo de reducir la brecha educativa en el mundo proporcionando una educación de calidad a niños y niñas en entornos vulnerables.

La Alianza de la Organización de los Estados Americanos (OEA) con ProFuturo se centra en promover la educación digital en América Latina y el Caribe, con el objetivo de mejorar la calidad educativa a través de la tecnología.

Esta colaboración busca fortalecer el acceso a herramientas tecnológicas y recursos educativos innovadores. La iniciativa se enfoca en proporcionar igualdad de oportunidades a niños y jóvenes de sectores desfavorecidos, permitiéndoles desarrollar competencias digitales esenciales para su futuro.

En el marco del plan de trabajo de la Alianza de la OEA con Fundación ProFuturo, en julio de 2022 se lanzó la primera edición del “Mapeo de Buenas Prácticas en Educación Digital de las Américas”. Bajo esta iniciativa, se invitó a escuelas y Organizaciones de la Sociedad Civil (OSC)¹ a presentar experiencias con foco en el acompañamiento a las trayectorias escolares y la mejora de los aprendizajes, involucrando recursos innovadores desde el punto de vista pedagógico e incorporando las nuevas tecnologías digitales como recursos que viabilicen las estrategias. En el contexto de la pandemia de la COVID-19 y de suspensión de clases presenciales a nivel global, este mapeo tuvo especial foco en experiencias que garantizaban la continuidad pedagógica y las trayectorias de las y los estudiantes, tal como lo expresaron sus dos objetivos.

En el año 2024, se decidió realizar la segunda edición del “mapeo de buenas prácticas en educación digital de las Américas”. Esta edición del mapeo buscó ampliar los sentidos y el alcance de las experiencias presentadas, considerando especialmente que se había trascendido el contexto más crítico de la pandemia y que los sistemas educativos habían retomado las clases presenciales. Además, se propuso explicitar objetivos asociados con la construcción de conocimiento y las oportunidades de socialización y transferencia de las experiencias.

En ambas ediciones se convocó a instituciones educativas y OSC a postular experiencias. Las buenas prácticas registradas pueden consultarse en detalle en el ‘mapa interactivo de buenas prácticas en educación digital de las Américas’, disponible en [español](#) e [inglés](#).

Esta segunda edición del **“Mapeo de Buenas Prácticas en Educación Digital de las Américas”** fue difundida durante el mes de octubre y noviembre de 2024. El plazo de la convocatoria a postulación de prácticas fue desde el 15 de octubre hasta el 20 de noviembre de 2024.

¹ Las OSC: Organizaciones de la Sociedad Civil son instituciones, organizaciones o entidades nacionales o internacionales integradas por personas naturales o jurídicas de carácter no gubernamental (OEA, 1999).

Objetivos del mapeo



Destacar iniciativas de instituciones educativas y Organizaciones de la Sociedad Civil de los países de América Latina y el Caribe que promuevan mejoras educativas a través de tecnologías digitales.



Analizar aspectos comunes y originales entre estas iniciativas a los fines de construir conocimiento sobre sus puntos de partida, propósitos, características y resultados.



Sistematizar información sobre las iniciativas para propiciar su transferencia a otros contextos y contribuir a la promoción de la educación digital en la región.



¿Qué entendemos por buena práctica?



En este mapeo consideramos las buenas prácticas (BBPP) como experiencias que impulsan mejoras educativas mediante el uso de tecnologías digitales. En esta línea se consideraron y evaluaron los diversos propósitos que dichas prácticas podían tener. El mapeo convocó a las instituciones a seleccionar uno o más propósitos, aunque en el documento de bases se alentaba a identificar aquel que resultara más relevante.

Los propósitos fueron:

i. Prácticas que promuevan una educación más inclusiva y equitativa. La digitalización de herramientas y recursos de aprendizaje puede ampliar el acceso a materiales de aprendizaje y enseñanza y, por ende, aumentar las oportunidades de aprendizaje de aquellos estudiantes más desfavorecidos. En este caso, las tecnologías posibilitan la detección oportuna de estudiantes con dificultades o necesidades específicas de aprendizaje y también ofrecen recursos y actividades accesibles para estos estudiantes. A través de la enseñanza virtual, es posible garantizar el acceso a la educación a poblaciones de contextos remotos, en situaciones de catástrofe o con dificultades para acceder a los centros escolares o mejorar las oportunidades educativas de poblaciones que accedían a servicios de baja calidad. Las tecnologías propician actividades y herramientas que pueden emplearse para acelerar los aprendizajes de aquellos/as estudiantes que no alcanzaron ciertas metas de aprendizaje y/o que requieren tiempos adicionales de interacción con los contenidos. Otro avance importante en este sentido son los sistemas de información digital a partir de los cuales se puede contar con información oportuna y sistemática sobre las y los estudiantes y realizar intervenciones orientadas a sostener su trayectoria educativa y evitar la repitencia o deserción escolar.

ii. Prácticas que promuevan competencias digitales específicas en las y los estudiantes. En el marco del avance exponencial de las tecnologías, resulta cada vez más necesario formar a las futuras generaciones en competencias digitales que les permitan, entre otras cosas: participar de forma responsable en los procesos de socialización y de construcción y circulación de saberes en el mundo digital; operar y pensar críticamente con la información disponible en el ciberespacio, interactuar de manera significativa con recursos digitales que expandan o potencien nuestras capacidades, convivir respetuosamente con otros en las redes sociales, analizar y reflexionar sobre el impacto de las tecnologías y entornos digitales en la vida y el desarrollo humano.

A diferencia del propósito anterior, en este caso, la prioridad y el foco del uso de las tecnologías está puesto en el desarrollo de competencias digitales en las y los alumnos, aunque esto pueda también resultar relevante para la enseñanza de contenidos específicos.

iii. Prácticas que ofrezcan una educación más personalizada para las y los estudiantes.

Las tecnologías pueden utilizarse para producir información relevante, oportuna y dinámica sobre cada estudiante y su proceso de aprendizaje, lo cual resulta un insumo central para la enseñanza y para las intervenciones que se realicen desde las escuelas orientadas a sostener y mejorar su trayectoria formativa. También ofrecen la oportunidad de asistir individualmente a las y los estudiantes en su aprendizaje, proponerles actividades y orientarlos de acuerdo con sus niveles de logros, conocimientos previos, intereses, estilos y ritmos.

iv. Prácticas que fortalezcan o potencien la formación y desarrollo profesional docente.

La educación digital no solo incluye a las y los estudiantes sino también a directivos y docentes del sistema educativo. Las tecnologías propician nuevas oportunidades para el desarrollo profesional docente a partir de la formación virtual, de redes y comunidades digitales de socialización y aprendizaje entre docentes, de plataformas de acceso a recursos y prácticas de otros/as colegas, de dispositivos de evaluación del desempeño docente o de sistemas de digitalización del legajo y desarrollo profesional docente.

v. Prácticas que enriquezcan la enseñanza y los aprendizajes de los contenidos escolares.

Las tecnologías digitales propician distintas plataformas, softwares y recursos que pueden potenciar, actualizar o dinamizar la enseñanza. Existen softwares orientados a la enseñanza y el aprendizaje de contenidos específicos, plataformas que las y los docentes pueden emplear como sistemas de apoyo para la enseñanza dentro y fuera del aula, herramientas propias de los campos disciplinares que pueden integrarse a los planes de estudio para actualizar la formación de las y los estudiantes.

Como puede observarse, se incluyó un propósito específicamente orientado a la formación y al desarrollo profesional docente, lo que también amplió el espectro de prácticas a considerar en relación a la primera edición del mapeo. La incorporación de este propósito también llevó a habilitar que instituciones de educación superior postulasen prácticas, ya que en muchos casos desarrollan programas de formación docente.

Requisitos y criterios de valoración

Para la evaluación de las experiencias, se establecieron un conjunto de requisitos y de criterios de evaluación. Los requisitos fueron pensados como las condiciones que debían cumplir las prácticas para poder ser evaluadas. Los criterios fueron propuestos para calificar y ponderar las distintas prácticas. Esta división ente requisitos y criterios permitió distinguir entre condiciones necesarias que debían darse en las prácticas para ser evaluadas, de otros aspectos que podían ser valorables pero no indispensables.

Los requisitos establecidos fueron:

★ **Estar fundadas en el derecho a la educación**, es decir, que las prácticas conciban a la educación como un proceso fundamental para el desarrollo de las personas y de las sociedades y que contribuyan a mejorar las oportunidades educativas y la calidad de la formación a la que acceden estudiantes y docentes.

★ **Integrar las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) y/o las TAC (Tecnologías del aprendizaje y conocimiento)** en los sistemas educativos, escuelas, aulas o comunidades de aprendizaje profesional docente para favorecer las oportunidades educativas y mejorar la calidad de la educación.

★ **Contar con evidencia sobre sus avances o resultados**, es decir, haber documentado la experiencia a través de fuentes o registros de información (por ejemplo: proyectos escritos, materiales audiovisuales o visuales, producciones de docentes y/o estudiantes, entre otras).

★ **Ser o haber sido sostenidas en el tiempo**, es decir, sistemas, comunidades de práctica, proyectos, planes de estudio o secuencias didácticas que se encuentren en desarrollo que hayan culminado y cuya implementación se lleve a cabo durante un período de tiempo.

Adicionalmente, las experiencias que se presentaban a este mapeo no podían haber sido seleccionadas en la primera edición.

Los criterios que fueron definidos para la evaluación de las prácticas fueron:

● **Pertinencia.** La experiencia presentada contribuye de manera efectiva a, el o los propósitos, que se plantea. Existe una relación lógica entre los problemas o diagnósticos iniciales, las finalidades que se plantea y las estrategias o intervenciones que se llevan a cabo.

● **Centralidad de las tecnologías.** Las TIC o TAC se emplean de manera estratégica y relevante para el logro de el o los propósitos en los que se enmarcan las experiencias.

● **Sistematización.** Las prácticas se encuentran descritas y documentadas y definen claramente sus fundamentos, objetivos, actores involucrados, estrategias o intervenciones, tiempos y avances o resultados.

● **Replicabilidad.** Factibilidad de implementar las prácticas en otras instituciones y contextos. Para ello, considerará especialmente los recursos que requiere su desarrollo y los esfuerzos y adaptaciones que serían necesarios para su transferencia.

● **Enfoque de equidad.** Experiencias destinadas a garantizar el derecho a la educación a poblaciones en condiciones de vulnerabilidad socioeconómica o pertenecientes a grupos minoritarios (población migrante y/o rural y/o indígena y/o con discapacidad, u otras) y a niñas o adolescentes. Teniendo en cuenta esto último, se valorarán experiencias con enfoque de género.

A cada criterio se le asignó una ponderación, la cual fue establecida en función de la relevancia que se le otorgó dentro de la puntuación final.

▶ Pertinencia: 30%

▶ Centralidad de las tecnologías: 30%

▶ Sistematización: 20%

▶ Replicabilidad: 10%

▶ Enfoque de equidad: 10%

A los fines de precisar los criterios y de puntuar las experiencias, se definieron cuatro niveles de logro para cada uno de los criterios con una descripción específica en cada uno.

La puntuación de cada nivel fue definida en función de la ponderación que tenía cada criterio dentro de la puntuación final y de forma equivalente entre niveles, por ejemplo: para el caso del criterio de “Enfoque de equidad”, el nivel 1 tenía una puntuación de 2,5 puntos; el nivel 2, de 5 puntos; el nivel 3, de 7,5 puntos y el nivel 4, de 10 puntos. La valoración del nivel y del puntaje asignado en cada criterio a las prácticas estuvo a cargo del equipo de evaluadoras especialistas en la materia.

El análisis de las buenas prácticas presentadas estuvo a cargo de un grupo de profesionales independientes con un vasto conocimiento en las temáticas promovidas desde esta iniciativa. De esta forma, contamos con la valiosa colaboración y aportes de Ana Raad (Ecuador), Virginia Soto (España), Pilar Suárez (México) y Ramón Majé (Colombia).

El presente informe fue desarrollado por Emmanuel Lista (Argentina).

Diseño gráfico por Sebastián Acosta Vivero (Colombia).



Especialistas que
**participaron en la evaluación
de las buenas prácticas**

Especialistas que participaron en la evaluación de las buenas prácticas



“Identificar y relevar las buenas prácticas en innovación educativa, es un proceso necesario para poder visibilizar el tremendo esfuerzo que realizan las distintas comunidades educativas y sus visiones del cambio que la educación debe tener en la región. En un momento de máxima incertidumbre, de cambios permanentes y de brechas enormes en los aprendizajes, es muy valioso y emocionante verificar que en América Latina la innovación está sucediendo con buenos resultados y que está siendo el motor de cambio y de mejoramiento. Sin duda, estas buenas prácticas servirán de referencia y de inspiración en el tiempo”.

Ana Raad



“El acceso a la educación ha mejorado considerablemente en América, sin embargo, la educación de calidad sigue siendo un reto, especialmente en comunidades rurales y remotas, las buenas prácticas docentes contribuyen a la disminución de estas brechas. Las experiencias de profesores de América que han participado en esta convocatoria son realmente inspiradoras y permiten realizar un mapeo de lo que ocurre en muchas aulas, y permite dar voz a quienes día con día se esfuerzan para contribuir a mejorar la calidad de vida de sus estudiantes”.

Pilar Suárez



“Participar como evaluadora en la Segunda Edición del Mapeo de Buenas Prácticas ha sido una experiencia profundamente enriquecedora. Explorar estas prácticas educativas diversas y creativas me llena de esperanza, al ver a tantos docentes y organizaciones sociales comprometidos con la innovación para transformar el aprendizaje. Cada propuesta refleja un propósito genuino: garantizar un futuro mejor para las niñas y los niños de América Latina. Esta vivencia reafirma mi convicción sobre el poder de la educación para cambiar vidas y construir sociedades más justas. Ha sido un honor ser parte de este esfuerzo colectivo”.

Virginia Soto



“La experiencia como evaluador de la Segunda Edición del Mapeo de Buenas Prácticas en Educación Digital de las Américas me permitió comprender la diversidad y complejidad de los proyectos educativos digitales en la región. Me cautivó la creatividad y el compromiso de los proyectos para mejorar la educación usando mediadores tecnológicos. Esta experiencia me reafirmó la importancia de la colaboración y el intercambio de conocimientos para abordar los desafíos educativos en la era digital”.

Ramón Majé



Resultados

Resultados

Como se presentó previamente, el mapeo invitó a postular prácticas desarrolladas en los últimos años por instituciones educativas y OSC de los países de América Latina y el Caribe.

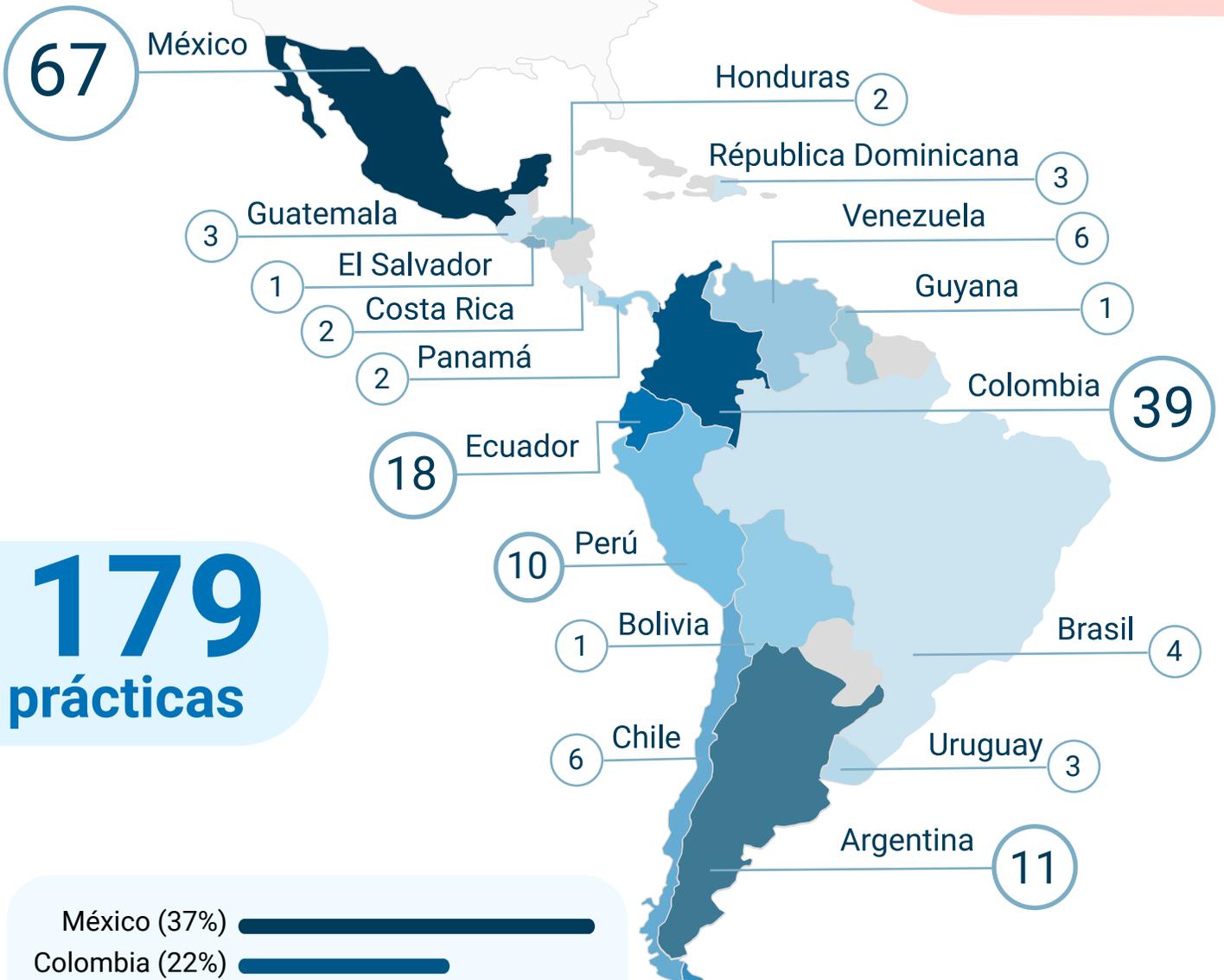
Uno de los requisitos de la convocatoria era completar un formulario destinado a recoger información relevante sobre cada experiencia. Este instrumento incluyó 37 preguntas orientadas a caracterizar la práctica, las cuales indagaban sobre: la organización que la postula, año y ámbito de aplicación, destinatarios, contexto, propósitos, tecnologías empleadas, participantes, avances o resultados, dificultades y aprendizajes surgidos a partir de su implementación y registros disponibles sobre la experiencia.



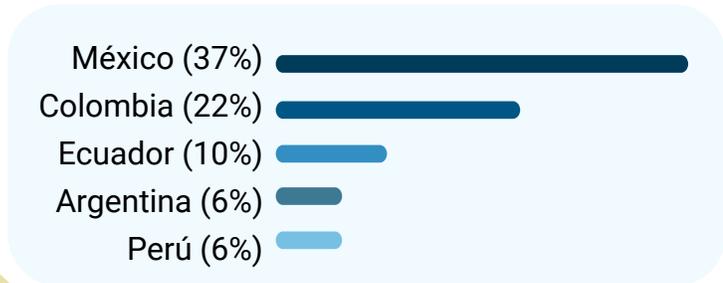
Caracterización de las buenas prácticas

Al mapeo se presentaron **179 prácticas**, de las cuales el 79% fueron postuladas por escuelas y el restante 21% por OSC. Cabe señalar que en 6 de estas prácticas, los postulantes seleccionaron dentro del formulario digital las tecnologías que emplearon en cada experiencia, pero no incluyeron en la descripción ninguna mención respecto del modo en que fueron empleadas. De esta forma, no es claro cómo las prácticas constituyen experiencias de educación digital. No obstante, estas prácticas fueron contempladas en el presente informe, tomando en cuenta la información que sí fue provista.

Las BBPP postuladas pertenecen a **17 países**; la mayoría de ellas se implementan en México, Colombia, Ecuador, Argentina y Perú.



179 prácticas



Contextos de implementación

Ámbito: Más de la mitad de las experiencias (54%) se implementó en el ámbito urbano; un tercio aproximadamente (33%), en ambos ámbitos y un 13%, en el ámbito rural.



Las 24 experiencias que se implementaron exclusivamente en contextos rurales se concentran en los países de Colombia (11), México (9), Ecuador (3) y Guatemala (1). 5 de ellas fueron diseñadas para desarrollar conocimientos y competencias digitales en las y los estudiantes, 5 para abordar contenidos asociados con la educación ambiental y/o la economía sustentable, 3 para la enseñanza de las ciencias naturales y el resto abordó temáticas diversas tales como: la educación intercultural, la educación socioemocional, la enseñanza de matemáticas o el desarrollo de la lecto comprensión.

Sector: El 65% de las experiencias que se postularon se implementaron en el sector estatal y el resto de forma equivalente entre el sector privado (16,7%) y en ambos sectores (17,8%).

Nivel educativo: El 52% de las experiencias (93) se implementaron en el nivel secundario, el 41% (73) en el nivel primario y solo 4% (7) en el nivel inicial. Entre las experiencias postuladas por OSC, un 60,5% (22) se implementaron en el nivel primario y el resto, en el nivel secundario. Entre las postuladas por escuelas, 59% (79) se implementaron en el nivel secundario, 36% (51) en el nivel primario y 5% (7) en el nivel inicial. Cabe señalar que hubo 5 prácticas que declararon implementarse en el nivel secundario y 1 en el nivel primario pero la descripción de estas experiencias refiere a programas de grado o posgrado universitarios (4) o de formación o acompañamiento a adultos mayores (2).

Propósitos

Este mapeo contempló distintos propósitos para la postulación de las prácticas, de modo tal de comprender la diversidad de fines que estas pueden perseguir. Si bien en las bases del mapeo se recomendaba seleccionar uno de los propósitos, en muchos casos, las instituciones seleccionaron más de uno.

El propósito más seleccionado fue el de “Promover competencias digitales específicas en las y los estudiantes”: 116 prácticas remitieron a este propósito.

Tabla 2. Cantidad y porcentaje de experiencias postuladas según los propósitos que cumplían.

Propósito	Cantidad	%
Promover competencias digitales específicas en las y los estudiantes	116	65
Enriquecer la enseñanza y los aprendizajes de los contenidos escolares	110	61
Promover una educación más inclusiva y equitativa	103	57,5
Fortalecer o potenciar la formación y desarrollo profesional docente	69	38,5
Ofrecer una educación más personalizada para las y los estudiantes	69	38,5

El propósito de “Fortalecer o potenciar la formación y desarrollo profesional docente” se incluyó en este mapeo de modo tal de considerar buenas prácticas cuyo destinatario directo sean las y los docentes y no necesariamente las y los estudiantes.



Las y los docentes son clave para la mejora de la calidad de los sistemas educativos y, por lo tanto, es importante reconocer y construir conocimiento sobre experiencias específicamente orientadas a estos actores.

Así pues, hubo 69 experiencias que declararon tener este propósito aunque la mayoría de ellas también ha seleccionado otros propósitos orientados a las y los estudiantes, de forma simultánea. Consecuentemente, es posible inferir que en la mayoría de los casos se trata de experiencias que fueron formuladas para las/os estudiantes – en tanto destinatarios directos - pero que incorporaron instancias de formación o trabajo con las y los docentes. Más allá de esto, 6 experiencias sí estuvieron exclusivamente enmarcadas en el propósito de fortalecer o potenciar la formación y desarrollo profesional docente.

Más allá de los propósitos declarados, para este informe la descripción de las experiencias provista en cada postulación permitió identificar algunos objetivos y temáticas específicas que vale la pena mencionar para continuar caracterizando el sentido de las prácticas.

21 experiencias declararon que aplican un enfoque STEM o STEAM. Entre ellas, se encuentran múltiples proyectos para disminuir el ruido en el aula, crear una huerta, resolver problemas existentes en la comunidad, concientizar a la población, desarrollar ferias o clubes de ciencias, entre otros. No en todos los casos fue posible visualizar claramente la inclusión y relación entre las diferentes disciplinas que conforman el enfoque STEAM/STEM, menos aún, la inclusión de las disciplinas o contenidos artísticos (en el caso de las experiencias que afirmaban aplicar un enfoque STEAM). Dos experiencias adicionales han abordado también contenidos específicos de las ciencias naturales y otras siete, contenidos asociados con la educación ambiental.

16 prácticas estuvieron enfocadas en la mejora de la alfabetización o habilidades de comunicación de los estudiantes. Algunas de ellas promovieron la escritura creativa de relatos, el estudio de una novela a través de una experiencia inmersiva, la lectura de historietas digitales, la producción de contenidos digitales o la elaboración de un periódico digital. Otras 10 experiencias se orientaron a desarrollar conocimientos matemáticos a través de materiales multisensoriales para trabajar sobre la discalculia, retos, juegos y proyectos. Además, 9 experiencias abordaron contenidos específicos de ciencias sociales como los derechos humanos, la historia o la religión.

Dentro de las 116 prácticas que afirmaron desarrollar competencias digitales específicas en las y los estudiantes, 16 mencionaron explícitamente en la descripción de la experiencia el desarrollo de habilidades y conocimientos vinculados con el pensamiento computacional, la robótica y/o la programación.

Si bien 49 experiencias declararon estar destinadas a estudiantes con discapacidad (no de forma exclusiva), cerca de un 20% de estas experiencias mencionan específicamente en su descripción intervenciones o impactos específicos en estudiantes con dificultades de aprendizaje o discapacidades. Algunas de estas experiencias contemplan tecnologías adaptativas o el diseño universal de aprendizajes.

Más de 15 experiencias declararon formar a estudiantes y/o docentes a través de plataformas virtuales, webinarios, teleducación y/o canales de YouTube. Uno de estos casos se llevó a cabo frente a un contexto de emergencia sanitaria y otras dos experiencias ofrecen un bachillerato virtual para estudiantes que han abandonado la educación presencial. Cabe señalar que muchas otras experiencias también afirman que emplean plataformas, pero esto no aparenta ser una característica distintiva sino un recurso adicional que emplean dentro de un conjunto de tecnologías.

Finalmente, es importante señalar que algunas de las prácticas garantizan la distribución de equipamiento o conectividad en contextos que no disponen de ello y, en algunos casos, con un alcance importante de docentes y estudiantes. No obstante, estas experiencias no se orientan exclusivamente al acceso a las tecnologías sino que contemplan programas de formación para docentes y/o estudiantes para el desarrollo de competencias digitales o el aprendizaje de contenidos escolares a través de las tecnologías.

Tecnologías empleadas

El formulario de postulación de las prácticas contemplaba una pregunta de opción múltiple en relación con las tecnologías y software involucrados en la experiencia. Un punto que llama la atención sobre las experiencias postuladas es precisamente la cantidad de tecnologías o software que seleccionaron.



Por lo general, las experiencias postuladas combinaron distintas tecnologías de forma simultánea.



Solo 7 emplearon una única tecnología o software, un 19% recurrió a uno o dos tipos de tecnologías o software y más de la mitad de las experiencias declara haber recurrido a más de 5 tipos diferentes².

La implementación simultánea de distintas tecnologías o softwares puede deberse a una complementación necesaria entre ellas para los fines educativos que persigue la experiencia o, en otros casos, a la disponibilidad de recursos en el contexto donde se implementaron. A modo de ejemplo, 96 de las 184 prácticas utilizaron tanto computadoras/netbooks/notebooks como celulares de manera conjunta; el uso de ambas tecnologías puede haber tenido las mismas finalidades y simplemente deberse a la existencia de ambas tecnologías entre los actores participantes en la experiencia.

Tabla 3. Cantidad de experiencias postuladas según el tipo de tecnologías o software que declaran utilizar

Tecnologías o Software	Cantidad	% de prácticas por cada tecnología o software
Computadoras/netbooks/notebooks	152	85
Celulares	121	68
Cámaras y micrófonos	85	47
Tablets	78	44
Plataforma de gestión de aprendizaje	64	36
Software de creación multimedia	50	28
Pizarra digital o proyector interactivo	48	27
Software específicamente educativo (programas específicamente orientados a la enseñanza o aprendizaje de ciertos contenidos o áreas disciplinares)	45	25
Aplicación de colaboración	43	24
Aplicación de programación	35	20
Software de evaluación en línea	28	16
Sensores y kits de robótica	27	15
Simulador	22	12
Aplicación de lectura y escritura asistida	22	12
Dispositivos de realidad virtual (VR) y realidad aumentada (AR)	18	10
Impresoras 3D	16	9
Software de análisis de datos	15	8
Plataforma de realidad virtual y aumentada	14	8
Relojes inteligentes	6	3
Otras	39	22

Las tecnologías que fueron empleadas de una forma más preponderante han sido las computadoras/netbooks/notebooks y los celulares. A éstas le siguen cámaras, micrófonos, tablets y plataformas de gestión de aprendizajes. Los software de creación multimedia o específicamente educativos, las pizarras digitales o proyectores interactivos y las aplicaciones colaborativas fueron empleados en entre un 20 y un 30% de las prácticas. Las tecnologías o softwares menos empleados fueron los relojes inteligentes y los softwares de análisis de datos o impresoras 3D. Esto parece vincularse directamente con la disponibilidad de tecnologías tanto en los hogares como en los centros escolares.

²Cuatro experiencias no incluyeron información al respecto.

Duración

El 45% de las experiencias tuvo un tiempo estimado de implementación equivalente o superior a un año, lo cual es un tiempo relevante para poder documentar la práctica y evaluar ciertos resultados. Un 14,5% se implementó entre un semestre y un año, un 13% entre un trimestre y un semestre y un 12% entre un mes y un trimestre. Solo un 14,5% de las experiencias duraron aproximadamente un mes o menos³.



Además, 75 experiencias iniciaron en el año 2022, 53 en el año 2023 y 51 en el 2024.



Imagen: [pexels.com/es-es/](https://www.pexels.com/es-es/)

³ Tres experiencias no incluyeron información al respecto.

Alcance

340.547 alumnos y 208.216 docentes constituyeron el alcance total de las buenas prácticas postuladas. La amplia mayoría de las BBPP tuvo como destinatario a los estudiantes (79%) y más de la mitad (54%), a los docentes. Así pues, la mayoría de las experiencias compartían ambos destinatarios, aunque 22 de ellas tuvieron como destinatario a docentes y no a estudiantes. Además, un 36% de las experiencias, declararon tener como destinatario a las familias y/o a la comunidad educativa.

En lo que respecta al tamaño del alcance de las experiencias que sí tuvieron como destinatarios a los estudiantes, 15% de las prácticas tuvieron un alcance acotado, menor a 50 estudiantes; un 25% tuvo un alcance de entre 50 y 249 estudiantes; un 13% entre 250 y 499 estudiantes y un 24% alcanzó más de 500 estudiantes.

Tabla 4. Cantidad y porcentaje de experiencias destinadas a estudiantes según el alcance en rango de estudiantes

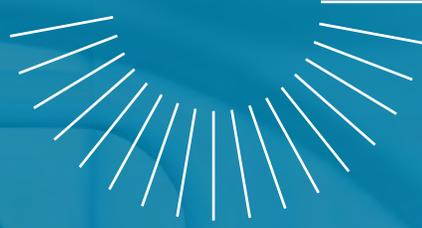
Cant. de estudiantes	Cant. de BBPP	%
Sin información	4	2
Menos de 50	26	15
Entre 50 y 99	21	12
Entre 100 y 244	23	13
Entre 250 y 499	24	13
Entre 500 y 999	14	8
Entre 1000 y 2499	15	8
Entre 2500 y 4999	4	2
Más de 5000	10	6
Total	141	100

Por otro lado, 114 (64%) de las 179 prácticas estuvieron dirigidas a poblaciones en situación de pobreza o vulnerabilidad socioeconómica; 52 (28%) de ellas a poblaciones con personas con discapacidad; 46 (26%) con población migrante y 34 (19%) con población indígena.

Condiciones para la continuidad de las prácticas

Dentro del formulario de postulación de las prácticas, se consultaba respecto de qué se necesitaría para que la experiencia pueda continuar desarrollándose en el tiempo dentro de la institución, independientemente de que continúen o no los agentes que hoy la lideraron. Un 67% (120) de las prácticas requerirían de la formación de docentes y otro 54% (96) de directivos; un 54% (96) requiere de la distribución o instalación de equipamiento tecnológico y un 35% (62) de la distribución/instalación de software gratuito. Además, se señalaron otros factores como mejoras en la infraestructura (31%), revisión del currículo (33%) o normativas (22%) o nuevos perfiles o recursos humanos (26%). Solo un 11% mencionó como requerimiento la distribución/instalación de un software de pago.





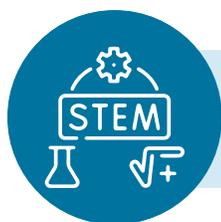
24 buenas prácticas
en foco

24 buenas prácticas en foco

Todas las prácticas presentadas en este mapeo son valiosas ya que aportan experiencias desarrolladas en diversos contextos, con el uso de diversas tecnologías y bajo el propósito de mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje de niños, niñas, adolescentes y/o jóvenes.

Se propone aquí una selección de 24 prácticas que pueden inspirar a otros actores a seguir pensando y desarrollando experiencias que mejoren las oportunidades educativas. Esta selección fue llevada a cabo por un grupo de expertos, considerando los requisitos y criterios de evaluación previstos en las bases de esta segunda edición del mapeo. Asimismo, un jurado convocado para el mapeo otorgó una mención especial a 6 de estas 24 prácticas, como resultado de la evaluación de los criterios establecidos en esta convocatoria. Las seis prácticas con mención especial pueden encontrarse con una estrella al lado de su ficha gráfica. Asimismo, se realizó un video informativo con los detalles de cada una de las 6 prácticas, el enlace para encontrar cada video podrá encontrarse en sus respectivas fichas.

Las experiencias se reagruparon según distintas categorías, las cuales fueron propuestas teniendo en cuenta los aprendizajes específicos que se proponen construir en estudiantes y/o docentes. Estas categorías han sido definidas priorizando aquellos componentes que se consideran más importantes de cada experiencia. De esta forma, ciertas experiencias podrían aplicar a más de una categoría, si se consideraran todos sus elementos, pero fueron incluidas dentro de una de ellas: aquella que se considera más representativa de las finalidades que persiguen. Las categorías fueron:



Prácticas de enseñanza STEAM/STEM



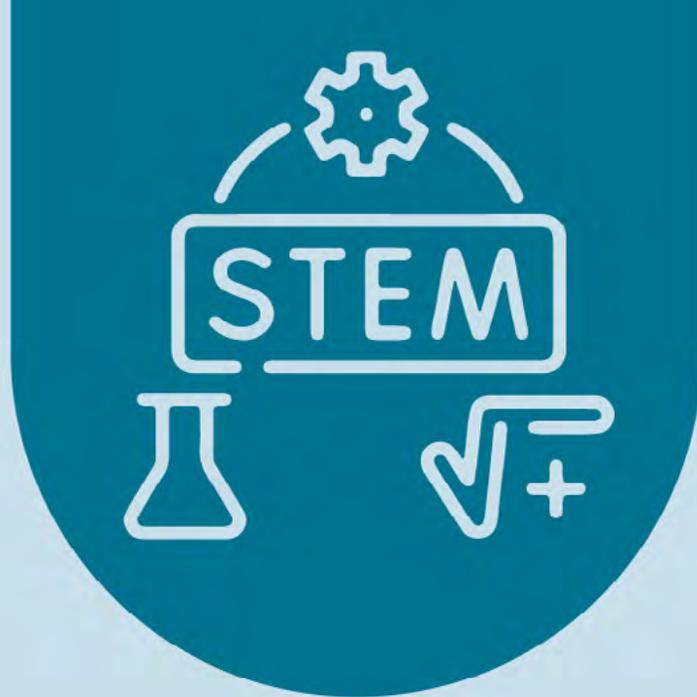
Prácticas orientadas al desarrollo de competencias digitales



Prácticas de enseñanza de otros contenidos escolares



Prácticas que amplían el acceso a oportunidades educativas



Prácticas de enseñanza STEAM/STEM

Se trata de una selección de experiencias que se proponen desarrollar competencias que vinculen las tecnologías, las ciencias naturales, la matemática (comúnmente llamado "STEM" por las siglas de estos campos en inglés) y, en algunos casos, las artes (STEAM). Si bien otras experiencias pueden orientarse al aprendizaje de contenidos específicos de estos campos, lo particular de las experiencias de esta categoría es que se proponen el aprendizaje integrado de contenidos de estos diversos campos. Por lo general, estas experiencias plantean un aprendizaje basado en proyectos a partir del cual los estudiantes construyen soluciones, respuestas o producciones a problemas del mundo real.

Centro de Innovación e Investigación para el Aprendizaje (CI2A): Proyecto STEAM i2



Institución: CEDES Don Bosco



Nivel educativo: Secundario



Ámbito: Urbano



Sector: Ambos



País: Costa Rica



Tema: Formación técnica complementaria en herramientas digitales, equipos tecnológicos y proyectos STEAM



Video de la práctica:
<https://youtu.be/RD5rn7Cux7Q>

Resumen

Se trata de una experiencia a partir de la cual los estudiantes del Ciclo III recibieron como complemento a su formación exploratoria técnica el taller STEAM i2, destinado a explorar nuevas herramientas digitales y equipos tecnológicos. Además, a quienes ingresaron a Ciclo IV, se les ofreció el programa EXPO STEAM que consiste en el desarrollo de proyectos interdisciplinarios (diferentes especialidades técnicas) y una serie de mentorías en innovación, investigación, emprendimiento y prototipado con tecnologías rápidas, que complementan su perfil técnico y promueve el trabajo y diseño de soluciones en equipo. Asimismo, se preparan para desarrollar un plan de negocios que les permite emprender u optar por fondos no reembolsables para su proyecto. Desde el CI2A, el proyecto STEAM i2, también inició un espacio de extraescolar llamado I Box, cuyo enfoque es el de brindar herramientas digitales para la innovación, creatividad y colaboración en productos funcionales. Además de las actividades mencionadas anteriormente, se promovió la participación de las y los jóvenes en programas externos de competencias tales como la Olimpiada Nacional de Robótica y la Fórmula 1 para escuelas.

Círculos de aprendizaje aplicación en tecnología



Institución: Circoap – Beatvi (OSC)



Nivel educativo: Primario



Ámbito: Ambos



Sector: Ambos



País: Colombia



Tema: Círculos de aprendizaje STEM

Resumen

Se trata de círculos de aprendizaje aplicados al aprendizaje de matemática, ciencias y tecnologías. En estos círculos se plantean retos, juegos o experiencias que permitan a las y los estudiantes o familias participantes proponer soluciones, motivarse por el aprendizaje y crear soluciones creativas, testearlas y corregirlas en la marcha. Finalmente, la experiencia se sistematiza con la intención de difundir estos círculos de aprendizaje a otros docentes.

Cada año se hacen ciclos de círculos de aprendizaje que consisten en 8 clases, 3 ciclos al año, de manera virtual. También se hacen eventos presenciales 2 veces al año. Algunos de los nombres de los círculos son: “La vida en el agua”, “Ciencia, color y cocina”, “Aritmética binaria con robots”, “Ingeniería y redstone en Minecraft”, “Videojuegos y programación”.

STEAM sin barreras: Cerrando brechas en la ruralidad



Institución: Secretaría de Educación de Boyacá



Nivel educativo: Primario



Ámbito: Rural



Sector: Estatal



País: Colombia



Tema: Promoción de competencias digitales y pensamiento científico en aulas multigrado

Resumen

Se trata de una experiencia desarrollada para aula multigrado la cual promueve en los estudiantes el pensamiento computacional, la cultura maker y el pensamiento científico a la vez que aprenden contenidos programáticos de cada asignatura de manera activa, resolviendo problemas del entorno, dando soluciones con el uso de la tecnología y haciéndose más conscientes de su aprendizaje.

Entre los proyectos llevados a cabo por los estudiantes, se encuentran dispositivos de comunicación para estudiantes con disminución visual o auditiva, sensores que permiten cuidar el uso de la voz, hackatones o creación de juegos digitales.

Robótica MACH para una Escuela Nueva



Institución: I.E. “Justo Arias Araguez”



Nivel educativo: Primario



Ámbito: Ambos



Sector: Estatal



País: Perú



Tema: Construcción de Robots a través de estrategia MACH

Resumen

Se trata de un proyecto que ofreció una capacitación a los docentes de la institución educativa en la utilización del kit de robótica Lego WeDo 1.0 y la aplicación de la estrategia Robótica MACH (Matemática, Arte, Comunicación y Habilidades blandas) para el desarrollo de proyectos en las aulas.

Se trata de una experiencia a partir de la cual se construyeron prototipos robóticos con los estudiantes. La estrategia MACH motivó a los estudiantes ya que los involucró en la solución de problemas auténticos y contextualizados, construyendo soluciones reales y concretas. Mediante la robótica educativa, los estudiantes se enfrentaron a desafíos y retos que pueden solucionar diseñando en sus mentes y construyendo con sus manos y, de esta forma, desarrollan el pensamiento crítico y la creatividad.

Laboratorios de Arte y Tecnologías: una invitación a explorar nuevos lenguajes expresivos para producciones originales de las infancias.



Institución: Instituto Martín Buber



Nivel educativo: Inicial



Ámbito: Urbano



Sector: Privado



País: Argentina



Tema: Laboratorios de arte y tecnología en la educación inicial

Resumen

Se trata de una experiencia de co-diseño de LABs entre el equipo directivo del jardín y el equipo de tecnología educativa de la escuela, concebidos como espacios equipados tecnológicamente para llevar a cabo investigaciones, experimentos y trabajos artísticos con los alumnos. La secuencia del proyecto completo fue: (i) Encuentros de trabajo, formación y experimentación con docentes; (ii) Laboratorios con las salas, cada nivel con un eje narrativo y tecnológico propio que incluía la exploración y la producción; (iii) Externalización y socialización de lo realizado entre las diferentes salas en un Museo. La estructura de los encuentros en el LAB se realizó con grupos reducidos y cada encuentro contaba con un eje narrativo que se iniciaba con una propuesta literaria. Luego, continuaba con una breve explicación sobre el funcionamiento del experimento tecnológico que se iba a utilizar en ese encuentro y se destinaba un período importante de tiempo a que los alumnos produjeran los proyectos y, finalmente, socializaran las creaciones con el resto del grupo. Las diferentes tecnologías con las que se experimentó (stop motion, filmación sobre croma en tiempo real, animación de dibujos, dibujos sonoros con grafito, masa conductiva y lightpainting) se seleccionaron bajo criterios como la posibilidad de exploración, la plasticidad por la amplitud de lenguajes y matices que pueden brindar y la articulación con lenguajes artísticos como el dibujo, el movimiento o el sonido.

Zona STEAM: Medio de enseñanza que coadyuva para llevar a cabo experiencias de aprendizaje con enfoque STEAM en modalidad mixta



Institución: Colegio Anglo Mexicano de Querétaro



Nivel educativo: Primario



Ámbito: Urbano



Sector: Privado



País: México



Tema: Actividades STEAM para estudiantes

Resumen

Se trata de una experiencia diseñada por una docente de Tecnología y STEAM del colegio para apoyar la educación STEAM en niños en edades de 6 a 12 años que cursan primaria. Incluye actividades, desafíos, experimentos y proyectos en las áreas de Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas con la finalidad de desarrollar las habilidades y competencias del siglo XXI. Para ello, se desarrolló un sitio web zonasteam.com con retos para los estudiantes. Este sitio se ha dado a conocer en seminarios y webinars para docentes. También se han incluido en cada uno de los retos una guía didáctica para que sea más fácil para los docentes replicar los retos en su contexto, incluso sin la necesidad de internet o una computadora. Actualmente, el sitio web es visitado por 70 países y un total de 42.562 visitas.



Prácticas orientadas al desarrollo de competencias digitales

Constituyen un conjunto de experiencias que se destinan específicamente al desarrollo de conocimientos y competencias propias del mundo digital. Entre ellos, se encuentran los vinculados con el pensamiento computacional y programación, la robótica, la promoción de la “cultura maker” (fabricación de objetos, proyectos y soluciones prácticas), el ejercicio de una ciudadanía digital activa y responsable o el diseño de contenidos digitales de diverso tipo. En algunos de estos casos, también se contempla el aprendizaje de otros contenidos propios del currículo escolar. Cabe señalar que una de las experiencias comprendidas dentro de esta categoría refiere al aprendizaje de personas adultas mayores lo cual, si bien no comprende la educación básica u obligatoria, fue considerado relevante por su impacto en este grupo etario, probablemente uno de los grupos con mayor desigualdad en el acceso y uso de las tecnologías.

Semilla digital



Institución: Escuela Normal Superior "Lácides Iriarte"



Nivel educativo: Primario



Ámbito: Ambos



Sector: Estatal



País: Colombia



Tema: Desarrollo de competencias digitales a través de espacios complementarios



Video de la práctica:

https://youtu.be/O_8mBG1Px8

Resumen

Se trata de una experiencia de formación complementaria a la escuela con el propósito de desarrollar competencias digitales. Surgió en un contexto marcado por la brecha digital y la falta de acceso a tecnologías en la población estudiantil. La propuesta incluyó a docentes en formación del Programa de Formación Complementaria y a estudiantes de básica primaria. Los docentes en formación asumieron el rol de mentores y facilitadores, mientras que los estudiantes participaron activamente en actividades prácticas y lúdicas que integraban el uso de tecnologías.

Tanto estudiantes como docentes en formación han aprendido a usar herramientas tecnológicas, como la placa MicroBit y el simulador MakeCode, para diseñar y ejecutar proyectos interactivos. Este aprendizaje ha facilitado que los estudiantes comprendan conceptos de programación y robótica de manera práctica y lúdica.

Aprendemos juntos con EDUCA SM TV



Institución: Institución Educativa San Martín en Sechura



Nivel educativo: Primario



Ámbito: Estatal



Sector: Ambos



País: Perú



Tema: Creación de contenidos digitales



Video de la práctica:

<https://youtu.be/a0zVpEkblo8>

Resumen

Se trata de una experiencia basada en el enfoque de Design Thinking, en la cual se involucraron docentes y estudiantes para crear contenidos digitales de aprendizaje en una plataforma web y aplicativo móvil EDUCA SM. Se planificaron actividades como radioteatros, podcast, debates, dinámicas de roles y la creación de contenidos audiovisuales en programas de radio y televisión. Los estudiantes participaron activamente en la producción y difusión de contenidos digitales usando herramientas como Vmix, RadioBoss, Filmora y Vivavideo, audios con Audacity, textos con Canva, recursos en genially, Kahoot, Stopmotion, plataforma y aplicación EDUCA SM y otros programas interactivos, apoyados por talleres impartidos por aliados estratégicos en tecnología. Se promovió una participación equitativa entre niñas y niños en roles como programadores, camarógrafos, reporteros y conductores, visibilizando el rol de las mujeres en la comunidad y fomentando la equidad de género. Además, en los programas de EDUCA SM TV se contó con la participación de docentes y estudiantes de otras regiones del país quienes compartieron relatos de su comunidad a través de videos usando títeres, que son transmitidas en el canal de TV.

Robotmaker “Explorando mundos Digitales”



Institución: Institución Educativa Rural Luis Antonio Duque Peña



Nivel educativo: Primario



Ámbito: Rural



Sector: Estatal



País: Colombia



Tema: Construcción de Robots y desarrollo de conocimientos de tecnología

Resumen

Se trata de una experiencia que invitó a los estudiantes a diseñar, construir y programar robots que interactúen con escenarios digitales, fomentando su comprensión acerca de cómo las tecnologías emergentes pueden ser aplicadas en la resolución de problemas. Surgió como una propuesta educativa que integra la robótica y los entornos virtuales y se propone motivar a los estudiantes a explorar y comprender el uso de la tecnología en su vida cotidiana, en un contexto en el que el acceso y la integración de herramientas tecnológicas en el aula es limitado.

Frente a las dificultades de acceso a computadoras, se organizó un sistema de rotación en el uso de los equipos y se solicitó apoyo de la comunidad educativa y entidades externas para obtener recursos adicionales.

Ciudadanía y Derechos Digitales para Personas Adultas Mayores



Institución: Red Aprender A.C. (OSC)



Nivel educativo: Primario



Ámbito: Urbano



Sector: Estatal



País: México



Tema: Educación digital para adultos mayores

Resumen

Se trata de una experiencia que invitó a los estudiantes a diseñar, construir y programar robots que interactúen con escenarios digitales, fomentando su comprensión acerca de cómo las tecnologías emergentes pueden ser aplicadas en la resolución de problemas. Surgió como una propuesta educativa que integra la robótica y los entornos virtuales y se propone motivar a los estudiantes a explorar y comprender el uso de la tecnología en su vida cotidiana, en un contexto en el que el acceso y la integración de herramientas tecnológicas en el aula es limitado.

Frente a las dificultades de acceso a computadoras, se organizó un sistema de rotación en el uso de los equipos y se solicitó apoyo de la comunidad educativa y entidades externas para obtener recursos adicionales.

Fundación Ambiental EcoPrácticas (OSC)



Institución: Fundación Ambiental EcoPrácticas (OSC)



Nivel educativo: Secundario



Ámbito: Urbano



Sector: Ambos



País: Venezuela



Tema: Proyectos de pensamiento computacional

Resumen

Se trata de una experiencia orientada a la planificación y ejecución de proyectos escolares que promuevan el pensamiento computacional en los estudiantes en diferentes áreas del conocimiento haciendo uso de la tarjeta MicroBit y de un kit de robótica. En primer lugar, se realizó un diagnóstico de necesidades y nivel de conocimientos de los docentes y, en función de ello, se les ofreció una formación en modalidad híbrida que abarca desde los conceptos básicos hasta las aplicaciones prácticas del pensamiento computacional en diferentes áreas. En segundo lugar, simultáneo a la formación, los docentes iniciaron el desarrollo de proyectos con sus estudiantes. Además, se realizaron visitas a la institución para acompañar este proceso. Finalmente, para compartir experiencias, los docentes y estudiantes compartieron sus proyectos en una feria de saberes. La formación se impartió a través del Centro Educativo Virtual (CE-Virtual). Los estudiantes recibieron apoyo académico de tutores especializados en diversas áreas del conocimiento, así como acompañamiento y orientación de asesores psicopedagógicos.

Estrategia para el desarrollo de habilidades digitales



Institución: Bachillerato Bivalente de Talentos de Irapuato



Nivel educativo: Secundario



Ámbito: Estatal



Sector: Urbano



País: México



Tema: Desarrollo de habilidades digitales en el marco de la formación laboral

Resumen

Se trata de una experiencia implementada en el Bachillerato para desarrollar competencias digitales específicas en los estudiantes. El proyecto se estructuró en varias etapas. En la primera, los estudiantes recibieron capacitación en el uso de software de oficina, herramientas de colaboración en línea y plataformas de aprendizaje digital. Posteriormente, se enfocaron en la creación y edición de contenido audiovisual, incluyendo la producción de videos y la utilización de programas de diseño gráfico. Además, se promovió el uso de aplicaciones y tecnologías emergentes como la realidad aumentada y la programación de aplicaciones móviles.

La metodología empleada en el proyecto fue principalmente práctica y colaborativa, permitiendo a los estudiantes trabajar en proyectos reales equivalentes a situaciones del mundo laboral. A través de esta experiencia, los estudiantes no solo adquirieron habilidades técnicas, sino que también desarrollaron competencias transversales como la comunicación efectiva, la gestión del tiempo y la adaptabilidad.



Prácticas de enseñanza de otros contenidos escolares

Se trata de prácticas que, si bien vinculan el aprendizaje de conocimientos o competencias digitales o de algunas de las disciplinas del campo de STEAM, presentan como principal propósito la enseñanza y el aprendizaje de contenidos particulares que integran las disciplinas del currículo oficial (por ejemplo: la literatura, la historia o las ciencias naturales). También se contempla aquí una experiencia destinada a que los docentes construyan conocimientos y habilidades para enseñar los contenidos digitales a través de una de las redes sociales de mayor alcance en la actualidad.

Las experiencias seleccionadas que corresponden a esta categoría fueron:

Exploradores del clima y de la tierra



Institución: IEPGPE Teniente Coronel “Alfredo Bonifaz Fonseca”



Nivel educativo: Secundario



Ámbito: Urbano



Sector: Estatal



País: Perú



Tema: Aprendizaje de fenómenos ambientales con tecnologías



Resumen

Se trata de un proyecto que tiene como objetivo principal involucrar a estudiantes en el monitoreo de fenómenos meteorológicos, hidrológicos y sísmicos, promoviendo el desarrollo de competencias científicas y tecnológicas. A través del uso de plataformas como Ventusky, SENAMHI, Instituto Geofísico del Perú, IQaiAir, entre otros, los estudiantes adquirieron habilidades en el análisis de datos y la interpretación de eventos naturales, mientras fortalecieron su capacidad para responder ante emergencias.

Entre otros resultados alcanzados, los estudiantes han mejorado en la interpretación y análisis de datos, utilizando herramientas estadísticas para medir fenómenos climáticos. También han adquirido una comprensión más profunda de los fenómenos naturales y el impacto humano en el clima. Desarrollaron habilidades en el uso de tecnologías para la recolección y análisis de datos ambientales, así como en la elaboración de hipótesis y experimentos que promueven el pensamiento científico.

Realidad Aumentada como herramienta Didáctica para fortalecer la motricidad fina



Institución: Unidad Educativa Isabel Tobar ITL



Nivel educativo: Primario



Ámbito: Urbano



Sector: Privado



País: Ecuador



Tema: Realidad aumentada para motivar el desarrollo de la motricidad fina

Resumen

Se trata de una experiencia orientada a promover la motricidad fina en los estudiantes, luego de identificar déficits en esta habilidad post Pandemia de COVID-19. Para ello, se propone a los estudiantes realizar distintas actividades donde deben poner en juego su motricidad a través de distintas producciones (por ejemplo: armar cubos o pintar imágenes) que luego, a través de un sistema de realidad aumentada, se vuelven producciones tridimensionales, imágenes u hologramas con los que los estudiantes pueden interactuar y jugar.

Maquinando un futuro



Institución: Escuela Secundaria Pública “Escuela Secundaria Técnica N°31”



Nivel educativo: Secundario



Ámbito: Urbano



Sector: Estatal



País: México



Tema: Campaña de prevención a través del diseño de un videojuego

Resumen

Se trata de una experiencia de diseño de un videojuego utilizando la plataforma de programación MBLOCK para difundir una campaña de prevención frente al consumo de drogas, destinada principalmente a adolescentes y jóvenes de educación secundaria y media superior. Para llevar a cabo esta práctica los propios alumnos de 3er año de la secundaria propusieron realizarlo en forma de videojuego interactivo, aprovechando los conocimientos previos que poseen de lógica de programación en la plataforma MBLOCK.

TIC, TAC, TOC: Tecnologías para una educación inclusiva



Institución: Unidad Educativa Fiscomisional Mater Dei



Nivel educativo: Secundario



Ámbito: Ambos



Sector: Ambos



País: Ecuador



Tema: Audios interactivos para el aprendizaje

Resumen

Se trata de un proyecto orientado a la enseñanza y el aprendizaje de la historia con un enfoque inclusivo, atendiendo especialmente a aquellos estudiantes que tienen necesidades educativas especiales (NEE) o problemas en el aprendizaje.

El proyecto está dividido en siete subproyectos, cada uno diseñado para abordar aspectos específicos de la historia. Estos subproyectos implicaron el desarrollo y creación de contenido mediante Inteligencia Artificial; el desarrollo de módulos y contenido gamificados; el diseño de entornos virtuales de aprendizaje; el desarrollo de contenidos de realidad aumentada; módulos de programación; grabación y producción de podcasts, entre otras actividades.

Se implementaron programas de capacitación y formación para docentes y estudiantes sobre el uso efectivo de las tecnologías para promover la inclusión educativa. Estos programas se centraron en la familiarización con las herramientas tecnológicas disponibles, así como en estrategias pedagógicas inclusivas y métodos de colaboración entre pares.

El Maravilloso Mundo de Julio Verne



Institución: Escuela Martín Buber



Nivel educativo: Primario



Ámbito: Privado



Sector: Urbano



País: Argentina



Tema: Tecnologías inmersivas e inteligencia artificial en una experiencia de lectura



Escuela Martín Buber
בית הספר מרטין בובר

Resumen

Se trata de una experiencia que constituye el cierre del proyecto que los estudiantes de 4to grado llevan adelante en el área de Lenguaje, a partir del estudio de la novela de Julio Verne.

Los alumnos participan en actividades de lectura compartida, debates y análisis de personajes y escenarios de la obra. Además, se proponen desafíos de escritura creativa. La propuesta incentiva a los estudiantes a trabajar en un taller sobre la identificación de problemas y la generación de soluciones creativas por medio de la creación de objetos inexistentes hasta el momento. A partir de ese proceso, se utiliza la inteligencia artificial (AGI) con DALL-E para hacer *prompts* y generar imágenes posibles del diseño de ese objeto.

La propuesta final de características inmersivas busca lograr una comprensión más profunda y expandida de la novela y permite a los estudiantes experimentar la obra desde una perspectiva multisensorial y creativa. Esta experiencia articula literatura y tecnología digital (Inteligencia Artificial) y, el espacio está ambientado con elementos que se asemejan a la estética de la época. La experiencia inmersiva propiamente se realiza en un espacio organizado en cuatro estaciones rotativas. También la propuesta favorece la alfabetización digital, la familiaridad con la tecnología de realidad virtual y el uso de historias interactivas y los bots.

Docentes con Liderazgo Digital



Institución: Movimiento STEM+ (OSC)



Nivel educativo: Secundario



Ámbito: Ambos



Sector: Ambos



País: México, Colombia, Perú, Chile, Ecuador, Argentina



Tema: Uso de TikTok como herramienta educativa

Resumen

Se trata de un curso “Docentes con Liderazgo digital” orientado a promover en los docentes de secundaria y media superior el uso de TikTok como herramienta educativa. Para ello, se ofreció gratuitamente una capacitación de 8 horas en formato síncrono o bien autodirigido, en una plataforma. El curso ha sido diseñado en colaboración con TikTok y busca favorecer que haya cada vez más contenidos valiosos y educativos en la plataforma bajo la etiqueta #AprendeEnTikTok, Al terminar la capacitación, se invitó a las y los docentes a elaborar y compartir con Movimiento STEM+ los videos generados como resultado de los aprendizajes adquiridos.

Además de la capacitación síncrona o autodirigida, se pone a disposición de las y los docentes la Guía #AprendeEnTikTok, un instrumento ágil para que puedan aprender sobre el uso de TikTok y sus herramientas, comprender más sobre alfabetización y liderazgo digital y el paso a paso para crear un video de TikTok para su clase, contemplando elementos de bienestar digital para acompañar a sus estudiantes a tener una experiencia segura en línea.

La meta de implementación ha sido llegar a 25,000 docentes, tanto de México como de 5 países de América Latina: Colombia, Perú, Chile, Ecuador y Argentina. De forma adicional, se unieron docentes de 16 países de la región.

Minecraft sin fronteras.



Institución: Escuela de Práctica N°9 “Cristóbal Colón”



Nivel educativo: Primario



Ámbito: Estatal



Sector: Urbano



País: Uruguay



Tema: Aprendizajes interdisciplinarios a través de Minecraft

Resumen

Se trata de una experiencia desarrollada a través de Minecraft en la que se propuso la representación de la Plaza Internacional como parte de una secuencia didáctica. Esta construcción virtual permitió a los estudiantes explorar y comprender la disposición geográfica y arquitectónica de edificios y monumentos importantes, realizando una investigación sobre la historia, la cultura y la relevancia de cada elemento en la plaza. El modo multijugador de Minecraft fomentó la colaboración entre estudiantes.

Los estudiantes crearon narrativas interactivas en las que describieron los lugares recreados en el juego y explicaron el significado detrás de ellos, en español y en portugués. Para la enseñanza del portugués, se aprovechó el entorno inmersivo que ofrece la aplicación en el que los participantes interactúan con la lengua al presentar sus mundos y proyectos. Esto les permite practicar vocabulario y estructuras gramaticales de manera contextual, mejorando su comprensión oral y escrita, así como su comunicación efectiva en un contexto lúdico.

Los estudiantes también usaron herramientas digitales para crear infografías y folders sobre la Plaza Internacional, resumiendo su aprendizaje en ambos idiomas, y participaron en un taller de Pensamiento Computacional para vincular sus proyectos con códigos QR y crear presentaciones interactivas.

Lectoaventura digital: Hacia el empoderamiento lector



Institución: IE “Manuel Antonio Mesones Muro”



Nivel educativo: Secundario



Ámbito: Estatal



Sector: Urbano



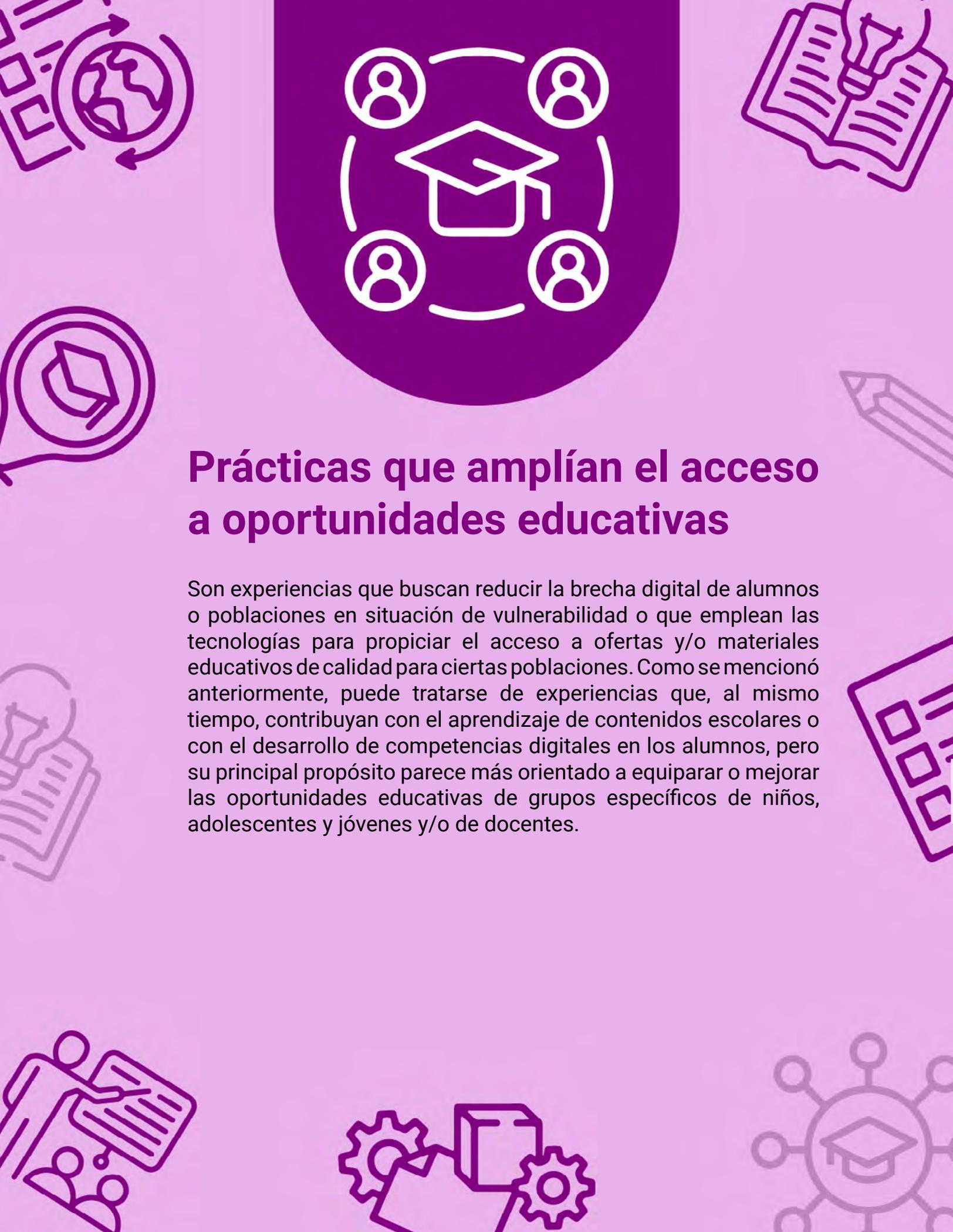
País: Perú



Tema: Desarrollo de la lectura a través de plataformas digitales

Resumen

Se trata de una experiencia para el desarrollo de la competencia de lectura de diversos tipos de textos escritos en lengua materna a través de herramientas digitales. Para ello, se han ofrecido capacitaciones a docentes en enfoques de enseñanza de la lectura y sobre el uso de las plataformas digitales Classroom, Quizizz y Kahoot. El objetivo principal de estas capacitaciones fue brindar a los maestros las herramientas necesarias para integrar la tecnología en sus clases de manera efectiva y dinámica. La capacitación se desarrolló de forma práctica, utilizando las herramientas simultáneamente y se elaboraron, de forma conjunta, lecturas interactivas con las mismas. Esto permitió a los maestros experimentar, de primera mano, cómo estas herramientas pueden utilizarse para crear contenido atractivo y participativo para sus estudiantes.



Prácticas que amplían el acceso a oportunidades educativas

Son experiencias que buscan reducir la brecha digital de alumnos o poblaciones en situación de vulnerabilidad o que emplean las tecnologías para propiciar el acceso a ofertas y/o materiales educativos de calidad para ciertas poblaciones. Como se mencionó anteriormente, puede tratarse de experiencias que, al mismo tiempo, contribuyan con el aprendizaje de contenidos escolares o con el desarrollo de competencias digitales en los alumnos, pero su principal propósito parece más orientado a equiparar o mejorar las oportunidades educativas de grupos específicos de niños, adolescentes y jóvenes y/o de docentes.

Kit táctil de programación básica para ciegos



Institución: Corporación Ulkantú (OSC)



Nivel educativo: Primario



Ámbito: Urbano



Sector: Estatal



País: Chile



Tema: Acceso a tecnologías y ciencias de la computación para estudiantes ciegos o con disminución visual



Video de la práctica:
<https://youtu.be/GiHgiwv7MPk>

Resumen

Se trata de una experiencia llevada a cabo en el marco de la Iniciativa IdeoDigital, de la Fundación para la Inclusión Tecnológica Kodea, que promueve capacidades en el sistema escolar para la incorporación de las Ciencias de la Computación en el aula. La Corporación Ulkantú, como socio implementador, aplica la iniciativa en algunos cursos de la escuela.

Frente a la situación de un niño ciego que había quedado al margen de la iniciativa, se creó un material manipulativo que replique los laberintos y bloques con los que interactúan los demás niños del curso. A los bloques se les adicionaron letras en relieve (del alfabeto latino) y los signos del alfabeto Braille, en ambos casos para permitir que el niño pueda leer de modo táctil. La experiencia se lleva a cabo en paralelo a la aplicación del Curso C (2021) de code.org, remplazando la pantalla del computador por el kit manipulativo en aquellas lecciones y actividades que lo permiten. También se elaboraron guías de aprendizaje que son transcritas a Braille para que el estudiante lea por sí mismo y guías didácticas para la asistente de la educación que colabora directamente con el estudiante. También se integró a la experiencia el robot Bee-Bot, para el que se idearon algunas actividades accesibles para estudiantes con discapacidad visual.

Aula Global por Instrucción por Audio Interactivo



Institución: Fundación Carvajal (OSC)



Nivel educativo: Primario



Ámbito: Ambos



Sector: Estatal



País: Colombia



Tema: Audios interactivos para el aprendizaje



Video de la práctica:

<https://youtu.be/1GAn3-zn0yg>

Resumen

Se trata de una estrategia que adapta los contenidos a un lenguaje comprensible para los niños y las niñas. Esto se lleva a cabo a través de audios interactivos que presentan desafíos y juegos. Aula Global - IAI ofreció talleres de sensibilización iniciales y acompañamiento a los docentes, lo cual les permitió conocer y manejar los contenidos y recursos de la estrategia. Este enfoque reforzó sus competencias en el uso de herramientas tecnológicas y metodologías interactivas en el aula. Además, se entregaron kits con parlantes y guías de uso, incentivos que facilitaron la implementación de la estrategia y motivaron a los docentes a incorporar esta metodología en sus clases, logrando que el programa sea percibido como un recurso innovador y efectivo. La estrategia que implementó el programa enriquece la enseñanza a través de la exposición multicanal, fomentando la participación en diferentes formas discursivas. Por medio de lecciones pregrabadas, permitió un uso continuo para el refuerzo posterior a la clase, el uso en casa, el apoyo educativo adicional e incluso llevar una enseñanza de calidad a zonas de acceso remoto y a poblaciones en movimiento/migración.

Programa Brecha Digital



Institución: Fundación Potenciar Solidario (OSC)



Nivel educativo: Primario



Ámbito: Ambos



Sector: Privado



País: Argentina



Tema: Acceso a tecnologías y formación en competencias digitales para contextos vulnerables



Video de la práctica:
<https://youtu.be/i6lpSB4Qc5w>

Resumen

Se trata de un programa que propició el acceso a dispositivos e internet junto a formaciones en herramientas digitales y en ciudadanía digital para personas de contextos vulnerables. El programa ha beneficiado a más de 10.000 personas.

Hasta el momento, se han establecido 35 aulas digitales en ONG con conexión a internet y se han utilizado diversas plataformas educativas: Matific, Glifing, Ticmas, RVD.AI (plataforma de inteligencia artificial para alumnos y docentes) y Google Classroom. La iniciativa también promovió la recuperación y reciclado de equipos digitales, involucrando donaciones de empresas y particulares, y estableciendo alianzas para garantizar el uso adecuado de los dispositivos.

Los directivos de las organizaciones que participaron del programa fueron quienes tomaron la decisión de participar, definir los objetivos e incluir la transformación digital en el plan estratégico de la organización. Los docentes recibieron formaciones, implementaron las plataformas educativas y midieron el impacto en el aprendizaje. El piloto de cada plataforma se testeó con un grupo reducido de estudiantes para determinar su adecuación e impacto. Los padres, madres y/o tutores asistieron a talleres para aprender sobre la tecnología y cómo acompañar a sus hijos en su seguridad digital y en establecer los límites en el tiempo frente a las pantallas. Además, en muchos casos acompañaron a sus hijos en el uso de plataformas de aprendizaje de lectura y matemática en sus hogares.

Bachillerato en Ciencias y Humanidades Virtual



Institución: Secretaría de Educación



Nivel educativo: Secundario



Ámbito: Ambos



Sector: Estatal



País: Honduras

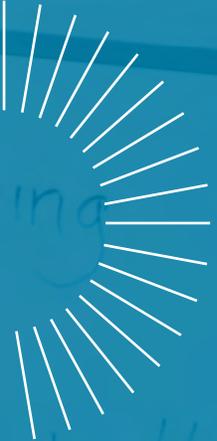


Tema: Bachillerato virtual

Resumen

Se trata de una experiencia de Bachillerato en Ciencias y Humanidades Virtual (BCH-V) que constituye una opción educativa para jóvenes y adultos que, debido a su edad, no pueden asistir a clases presenciales o enfrentan obstáculos laborales, familiares, económicos o sociales que les impiden estudiar en la oferta educativa regular. El BCH-V desarrolla el plan de estudios con un enfoque flexible y enriquecido gracias al uso de tecnologías. Se organiza en cuatro periodos académicos, cada uno de cuatro meses y medio de duración, sumando un total de 18 meses consecutivos. Cada periodo académico consta de tres módulos, y cada módulo incluye dos asignaturas, lo que permite una estructura organizada y accesible para los estudiantes. Los módulos tienen un enfoque interdisciplinario que se concreta mediante un proyecto integrador, proporcionando una oportunidad para aplicar los conocimientos y habilidades desarrolladas.

La formación se imparte a través del Centro Educativo Virtual (CE-Virtual), que está siempre disponible. Los estudiantes reciben apoyo académico de tutores especializados en diversas áreas del conocimiento, así como acompañamiento y orientación socioemocional de asesores psicopedagógicos.



ing
to the



Conclusiones

Conclusiones

El mapeo de buenas prácticas de educación digital en las Américas ha demostrado ser un proyecto importante para que escuelas y Organizaciones de la Sociedad Civil puedan sistematizar y compartir experiencias vinculadas con la educación digital. En la primera edición del mapeo se seleccionaron 118 prácticas y, en la segunda, la cantidad aumentó a 179. En ambos casos, se postularon prácticas de 17 países de la región, con mayor preponderancia de los países con mayor población: México, Colombia, Ecuador, Argentina y Perú, exceptuando Brasil. La región insular del Caribe no ha participado en esta edición del mapeo, salvo el caso de República Dominicana.

Los principales objetivos de este mapeo fueron, además de destacar iniciativas que promovieran mejoras educativas a través de tecnologías digitales, analizar aspectos comunes y originales de estas iniciativas y sistematizar información sobre ellas que propicie su transferencia a otros contextos y contribuya a la promoción de la educación digital en la región.

El 79% de las experiencias fueron postuladas por escuelas y el restante 21%, por OSC. Más de la mitad (54%) se implementó en el ámbito urbano; un tercio aproximadamente (33%), en ambos ámbitos y un 13%, en el ámbito rural. El 66% de las prácticas se implementaron en el sector estatal y el resto de forma equivalente entre el sector privado y en ambos sectores.

El 79% prácticas declararon estar destinadas a estudiantes, aunque no necesariamente de forma exclusiva y, dentro de este universo, se postularon experiencias de alcances muy diversos: desde aquellas que se desarrollaron en las aulas o con una población menor a 50 estudiantes (15%) hasta experiencias que superan los 2.500 estudiantes (8%). Dentro de este último universo, la mitad pertenecen a escuelas y, la otra mitad, a OSC.

Los hallazgos de este mapeo de buenas prácticas en educación digital en las Américas reflejan avances significativos en la integración de tecnologías y el desarrollo de propuestas de educación digital y también ponen de manifiesto desafíos persistentes.

En primer lugar, la mayoría de las experiencias se desarrollaron en el nivel primario y secundario; solo el 4% se llevó a cabo en el nivel inicial. Si bien este último tiene una menor cobertura y cantidad de años de escolaridad respecto de los otros dos, la diferencia también podría deberse a un mayor énfasis de las políticas y programas existentes en materia de educación digital en la región sobre la educación primaria y secundaria. Persisten brechas importantes en el acceso a tecnologías y a la educación digital dentro de la educación básica, lo cual puede llevar a priorizar estos niveles educativos frente al avance sobre políticas o programas en la educación inicial. A su vez, la inclusión de las tecnologías en el nivel inicial continúa siendo objeto de debates educativos. Es necesario aún gestar consensos en la región respecto de la potencialidad y los alcances de la educación digital en la primera infancia.

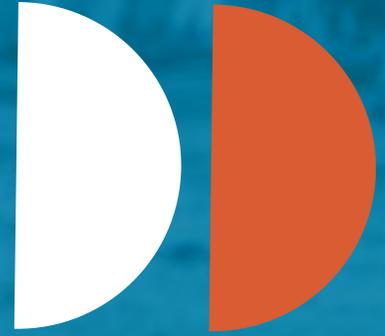
En segundo lugar, si bien algunas de las experiencias postuladas garantizan la distribución de equipamiento o conectividad en contextos que no disponen de ello, también contemplan programas de formación para docentes y/o estudiantes para el desarrollo de competencias digitales o el aprendizaje de contenidos escolares a través de las tecnologías. Esto resulta un aspecto destacable en tanto refleja una mirada más integral sobre el conjunto de intervenciones necesarias para lograr una educación digital efectiva.

Para que las prácticas puedan continuar desarrollándose en el tiempo dentro de la institución, independientemente de que continúen o no los agentes que hoy la lideraron, los postulantes también señalaron como principales aspectos necesarios la formación de los docentes (67%) y directivos (54%). Además, aproximadamente la mitad (54%) afirmó que resulta necesaria la distribución o instalación de equipamiento tecnológico (54%), lo cual representa un número llamativo tratándose de experiencias educativas en las que este equipamiento constituye una condición necesaria (el 48% no lo ha requerido). Puede que esto sea fruto de la expansión del acceso a dispositivos tecnológicos en los últimos tiempos, a través del consumo individual de las personas y también de las políticas y programas de distribución de tecnologías a los centros escolares. En menor medida, las postulaciones también señalan otro tipo de factores necesarios para la continuidad de las prácticas (normativas, revisión del currículo, mejoras en infraestructura, recursos humanos adicionales, entre otros), lo cual da cuenta de la necesidad de un enfoque integral en las políticas y programas de educación digital. En este sentido, un informe reciente de la UNESCO señala que la dotación de equipamiento y conectividad es necesaria pero no suficiente: “Es importante pensar en diseños de políticas que superen la dicotomía entre el acceso y el cambio pedagógico, y articular esfuerzos para que ambos motores avancen en paralelo. Por ello se precisan políticas multidimensionales, con una planificación que aporte sentido y rumbo a la gestión; definiciones curriculares y propuestas de modelos pedagógicos en los que el factor digital sea una parte integrante de la racionalidad educativa; acciones de formación docente para la apropiación de competencias digitales para la enseñanza; y desarrollo de recursos y contenidos educativos significativos (...)” (UNESCO, 2022: 11). La mayoría de las experiencias postuladas en este mapeo incorporan algunos de estos componentes señalados por la UNESCO.

En tercer lugar, un aspecto que llama la atención es la cantidad de tecnologías o software educativo que las experiencias declaran involucrar. Más de la mitad afirma haber recurrido a más de 5 tecnologías o software diferentes y solo un 19% recurrió a uno o dos tipos de tecnologías o software. No es claro si esta diversidad de tecnologías responde al aprovechamiento de las características y funcionalidades específicas de cada una o si, al menos en algunos casos, responde a la disponibilidad de dispositivos en los contextos donde se desarrollan. A modo de ejemplo, algunas de las tecnologías empleadas de una forma más preponderante fueron las computadoras/netbooks/notebooks (en el 85% de las prácticas), los celulares (en el 68% de las prácticas) y las tablets (en el 44 %) y en 57 casos, estas tres tecnologías se emplearon de forma simultánea cuando sus usos pueden ser equivalentes. Por otro lado, las tecnologías menos empleadas también podrían comprenderse en relación con la escasa disponibilidad de estas en los contextos donde se desarrollan y/o con una mayor especificidad de sus funcionalidades y, consecuentemente, una menor versatilidad para incorporarse dentro de propuestas educativas. Tal es el caso de, por ejemplo, dispositivos y plataformas de realidad virtual o aumentada, impresoras 3D, softwares de análisis de datos o simuladores.

Por otro lado, solo un 11% de las postulaciones de experiencias de buenas prácticas declaró la necesidad de contar con la distribución/instalación de un software pago para poder continuar con la práctica y un 35% señaló la necesidad de distribución/instalación de un software gratuito. Esto podría reflejar una tendencia hacia el uso de herramientas de acceso abierto o plataformas sin costo, lo cual resulta un elemento importante frente a las restricciones presupuestarias existentes en la región.

En cuarto lugar, dentro del conjunto de experiencias postuladas se identifican múltiples usos de las tecnologías. Si bien diversas experiencias postuladas muestran altos niveles de integración de tecnologías para garantizar el aprendizaje de contenidos escolares, el desarrollo de competencias digitales o el acceso a oportunidades educativas para poblaciones en situación de exclusión o vulnerabilidad o con discapacidad, también existen experiencias donde la tecnología ocupa un lugar más instrumental y menos estratégico dentro de la propuesta educativa. Algunos ejemplos de ello son las plataformas donde se desarrollan ciertos contenidos, materiales o comunicaciones complementarios a la educación presencial. Asimismo, en algunas de las experiencias que declararon aplicar un enfoque STEM o STEAM, no fue posible reconocer con claridad la inclusión y relación entre las disciplinas que conforman el enfoque (ciencias, tecnologías, ingeniería, matemática y artes), menos aún, la inclusión de las disciplinas o contenidos artísticos (en el caso de las experiencias que afirmaban aplicar un enfoque STEAM). Esto da cuenta de la necesidad de continuar formando sobre la educación digital y difundiendo experiencias que modelicen e inspiren prácticas innovadoras y potentes para la formación de las y los estudiantes de toda la región.



Bibliografía

Bibliografía

Dalio, M. A.; García Zaballos, A.; Iglesias, E.; Puig Gabarró; P. y Martínez Garza, R. (2023). Desarrollo de habilidades digitales en América Latina y el Caribe: ¿Como aumentar el uso significativo de la conectividad digital? Banco Interamericano de Desarrollo. División de Conectividad, Mercados y Finanzas. VI. Serie.

UNDP (2024). Conexiones Perdidas: Una revolución digital incompleta en América Latina y el Caribe. Recuperado de: <https://www.undp.org/es/latin-america/blog/conexiones-perdidas-una-revolucion-digital-incompleta-en-america-latina-y-el-caribe>

UNESCO. (2022). Políticas digitales en educación en América Latina: tendencias y desafíos. UNESCO. Recuperado de: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381837>

UNESCO (2023). Tecnología en la educación: ¿una herramienta en los términos de quién?. Informe de seguimiento de la educación en el mundo. Paris: UNESCO.

OEA (1999). Directrices para la participación de las organizaciones de la sociedad civil en las actividades de la OEA [Resolución CP/RES. 759 (1217/99)]. Organización de los Estados Americanos. Recuperado de: https://www.oas.org/36ag/espanol/doc_referencia/Directrices_SociedadCivil.pdf

Fuente:<https://www.pexels.com/es-es/> Número de referencia de imagen:8500310

Fuente:<https://www.pexels.com/es-es/>Número de referencia de imagen:5905923

Fuente:<https://www.pexels.com/es-es/> Número de referencia de imagen:4260485

Fuente: <https://www.pexels.com/es-es/>Número de referencia de imagen:7742829

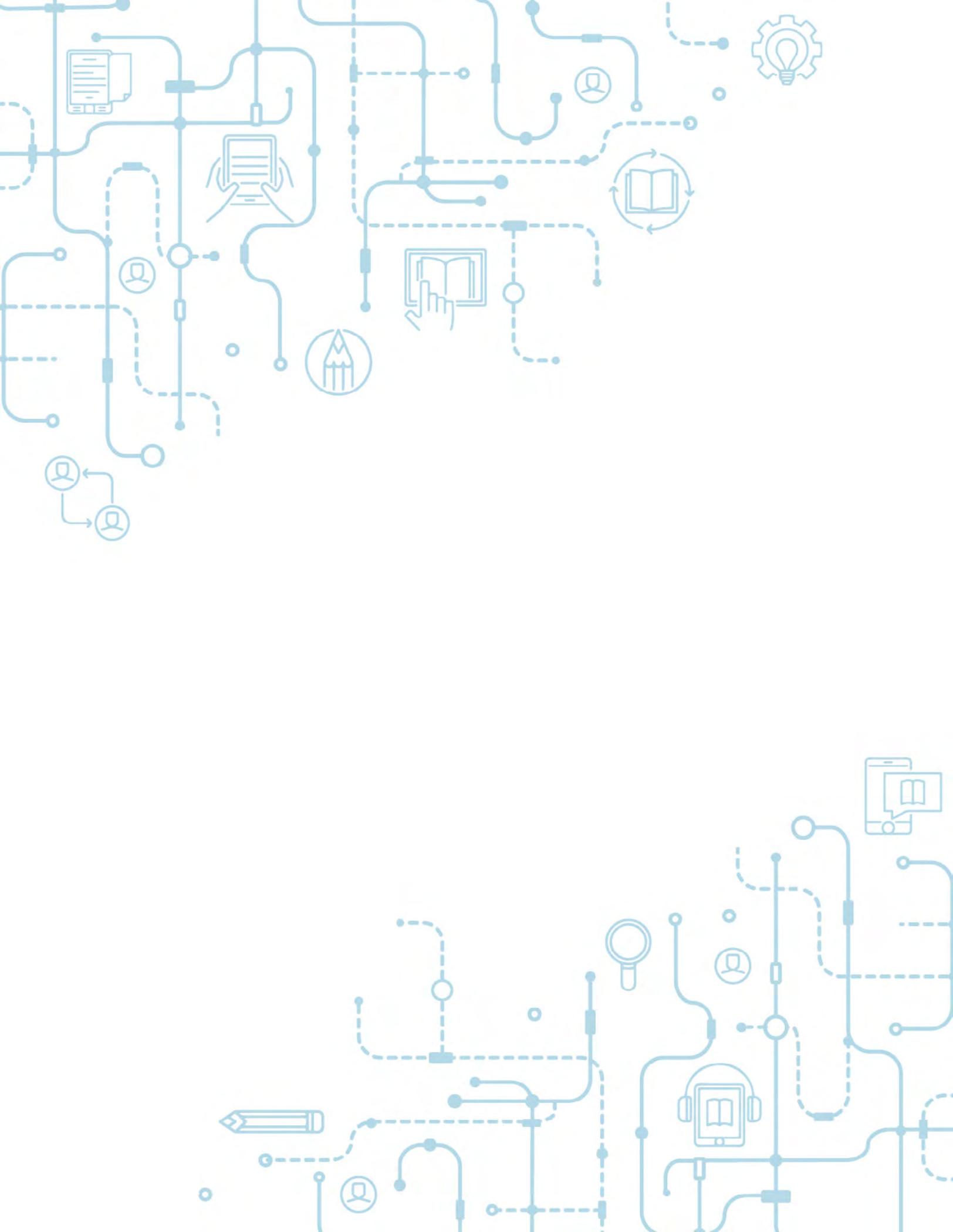
Fuente:<https://www.pexels.com/es-es/> Número de referencia de imagen:8457870

Fuente: <https://www.pexels.com/es-es/> Número de referencia de imagen:51634091-29625476

Fuente: <https://www.pexels.com/es-es/> Número de referencia de imagen:10646524

Fuente: <https://www.pexels.com/es-es/> Número de referencia de imagen:5905923

Fuente: <https://www.pexels.com/es-es/> Número de referencia de imagen:2719272





OEA

Más derechos
para más gente

ProFuturo

UN PROGRAMA DE:



Fundación
Telefónica



Fundación "la Caixa"