



¡Ayuda!

Ser docente hoy

Guía práctica para no perder la cabeza en la era digital.





Introducción	3
Materiales didácticos	4
Inteligencia artificial	6
Gamificación educativa	9
Robótica y programación	11
Narrativas transmedia	13
Educación virtual	16
Evaluación en línea	18
Tutoría virtual	20
Experiencias sincrónicas	23
Gestión de tecnologías	25
Metaverso educativo	27
Neurociencia educativa	30
Enfoque inclusivo	32
Infancias y pantallas	34
Perspectivas y tensiones	37
Propuestas de formación	39
Contactanos	45

Introducción

Somos el Proyecto Educación y Nuevas Tecnologías (PENT) de FLACSO Argentina. Desde hace más de **20 años** formamos, investigamos y construimos conocimiento sobre la integración de tecnologías digitales en la educación.

En esta guía te acercamos ideas y consejos para repensar las prácticas docentes en la era digital. Partimos de herramientas concretas para el aula, avanzamos a temas puntuales de la educación en línea, y terminamos con miradas más amplias sobre los desafíos del mundo actual.

Te invitamos a sumergirte...



Materiales didácticos

- Cada vez tenemos más posibilidades para crear recursos educativos.
- En la era digital cambiaron los lenguajes, la producción de contenidos y la circulación de conocimiento.
- En el PENT FLACSO creamos materiales que cobran vida.

Claves para diseñar

1

Identificar los cambios producidos en la cultura escrita con las tecnologías y los formatos digitales.

2

Construir una metáfora para dar sentido, estimular y orientar la interacción.

3

Experimentar con lenguajes multimedia, formatos visuales y recursos interactivos.

4

Proponer diferentes tipos de lecturas y recorridos del contenido más allá de lo lineal.

5

Explorar la creación de recursos audiovisuales con IA y herramientas de diseño como Genially o Canva.



Inteligencia artificial

- La inteligencia artificial llegó a las aulas y está transformando el modo en que aprendemos y enseñamos.
- Esta realidad nos desafía a tomar decisiones pedagógicas.
- Saber usar este tipo de herramientas es clave para potenciar el aprendizaje.

Ideas para empezar

1

Explorar las posibilidades de la IA como herramienta y como co-creadora, para profundizar nuestra interacción en forma escalonada.

2

Diseñar secuencias didácticas que promuevan el aprendizaje activo, donde cada estudiante produzca con la IA integrando saberes y habilidades.

3

Aplicar criterios tecnopedagógicos para planificar con la IA de forma ética, creativa y crítica.

4

Evaluar los sesgos: al consultar por lugares o personajes no reconocidos, los resultados no serán muy buenos.

5

Considerar los riesgos de las “alucinaciones” para contrastar y revisar: la IA muchas veces inventa sin decirlo cuando le faltan datos.

6

Reflexionar sobre el rol docente y las decisiones humanas que no debemos delegar en la IA.





“La IA no hará obsoletos a los docentes pero transformará su rol”.

Nahuel González

**Coordinador de la Certificación
en enseñanza y aprendizaje con IA**

Gamificación educativa

- Hay rasgos potentes de la gamificación para recuperar en una propuesta educativa.
- Se trata de integrar dinámicas y narrativas que hagan el proceso de aprendizaje más atractivo, interactivo y desafiante.
- En el PENT exploramos cómo ludificar propuestas educativas. Y no hablamos de incluir una sopa de letras.

Tips para gamificar

1

Analizar el verdadero potencial del juego en el desarrollo humano. ¡El juego es mucho más que diversión!

2

Examinar cómo una propuesta gamificada favorece la construcción de conocimiento colectivo y habilita nuevas formas de aprender.

3

Proponer desafíos significativos, acordes al nivel cognitivo de tus estudiantes para promover el aprendizaje y la colaboración.

4

Promover espacios de toma de decisiones y recorridos no lineales propiciando la diversidad de aprendizajes.

5

Evaluar el rol docente en el diseño de propuestas gamificadas donde cada estudiante sea protagonista.



Robótica y programación

- La programación y la robótica son hoy pilares del desarrollo cognitivo y creativo.
- Cuando programamos, desarrollamos habilidades que nos sirven para la vida.
- Para pensar y diseñar proyectos de robótica y programación en las aulas es importante considerar algunas claves.

Pistas para idear proyectos

1

Comprender que programar es más que escribir código. Es aprender a resolver problemas, secuenciar ideas y anticipar consecuencias.

2

Explorar recursos accesibles y lúdicos, como entornos por bloques o robots simples, para generar experiencias con propósito sin complejidad técnica.

3

Fomentar la creatividad y el trabajo colaborativo con propuestas para producir en equipo, probar, equivocarse y volver a intentar.

4

Promover espacios de toma de decisiones y recorridos no lineales propiciando la diversidad de aprendizajes.

5

Reflexionar sobre el rol de la programación y la robótica en la educación como política pública para democratizar el acceso al conocimiento.



Narrativas transmedia

- La era digital transformó las formas de narrar y producir conocimiento.
- Las narrativas transmedia tienen un gran potencial para cautivar la atención y generar la participación activa de estudiantes.
- En el PENT FLACSO cruzamos medios y lenguajes para crear experiencias educativas innovadoras.

Ideas para actividades

1

Expandir el contenido en nuevas líneas narrativas que se desprendan del relato original.

2

Sumar miradas diversas manteniendo la coherencia del relato.

3

Potenciar la inmersión trasladando elementos del relato a la vida cotidiana de los participantes.

4

Construir mundos donde realidad y ficción se interconecten.

5

Fragmentar el relato principal a través de diferentes plataformas.

6

Explorar diferentes universos y ofrecer varios puntos de vista.





“Construir historias y universos a través de diferentes medios y actividades es una estrategia valiosa para involucrar activamente a estudiantes”.

Mónica Trech
Coordinadora de la Usina
de experiencias

Educación virtual

- La modalidad virtual creció exponencialmente en los últimos años.
- Las tecnologías digitales se potenciaron y también se transformó la mirada de los y las estudiantes.
- En el PENT hacemos día a día una educación en línea que inspira y entusiasma.

Claves para diseñar clases

1

Identificar los propósitos de enseñanza de acuerdo a las necesidades del proyecto.

2

Conocer tendencias de educación en línea para implementar nuevos formatos.

3

Crear dinámicas de trabajo interactivas donde se aprenda haciendo y no sólo consumiendo recursos.

4

Explorar tecnologías emergentes con una mirada crítica y potenciar su valor con nuevos usos.

5

Integrar herramientas de IA generativa en procesos de diseño y producción para enriquecer ideas y recursos.

6

Ofrecer recursos didácticos digitales potentes, según las necesidades, la propuesta y los consumos culturales de tu público.



Evaluación en línea

- La evaluación virtual es un tema controvertido que preocupa especialmente por sus implicancias técnicas y éticas.
- Se han desarrollado tecnologías específicas pero, ¿son soluciones definitivas? ¿Qué pasa con la masificación de la IA?
- En el PENT exploramos herramientas y desarrollamos procesos específicos de evaluación en línea.

Ideas para entornos virtuales

1

Reconocer qué queremos que los y las estudiantes aprendan, incluyendo conocimientos, habilidades y competencias.

2

Definir criterios posibles de ser evaluados en un entorno virtual y establecer rúbricas que ponderen niveles de desempeño.

3

Diversificar formatos virtuales (autoevaluativos, colectivos, entre pares) con consignas que requieran poner en juego los aprendizajes.

4

Revelar evidencias de aprendizaje solicitando registros, portafolios, bitácoras y entregables interactivos en formatos digitales diversos.

5

Retroalimentar utilizando herramientas digitales que enriquezcan la experiencia de aprendizaje.



Tutoría virtual

- Ser docente en línea presenta desafíos particulares y diferentes a los presenciales.
- Especialmente cuando se trata de interpretar, intervenir y establecer estrategias de comunicación más eficaces en estos contextos.
- En el PENT armamos equipos de tutoría que guían y enriquecen el aprendizaje. Su acompañamiento es destacado por los y las estudiantes.

Tips para moderar

1

Interpretar las necesidades de tus participantes para acompañar a medida.

2

Definir criterios de intervención oportunos y valiosos para el aprendizaje.

3

Enriquecer la comunicación con una mirada personal, cálida y empática, para crear un vínculo que acompañe sin restringir autonomía.

4

Registrar sistemáticamente las acciones de tutoría para facilitar el seguimiento y la toma de decisiones.

5

Construir equipos para compartir experiencias y reflexionar sobre buenas prácticas de tutoría.

6

Comprender el funcionamiento de la IA para descubrir riesgos y oportunidades de asistir en la tutoría.



“Asumir la diferencia entre lo virtual y lo presencial es el primer paso para desarrollar buenas estrategias de tutoría en línea”.

Graciela Paula Caldeiro
Coordinadora del Diploma
en educación en línea

Experiencias sincrónicas

- Cuando se trata de enseñar en encuentros en línea, muchas veces vemos videoconferencias meramente expositivas, que resultan difíciles de seguir.
- Para generar verdaderos aprendizajes, la atención no puede quedar offline cuando la propuesta es online.
- Es clave pensar actividades donde tus participantes interactúen, co-creen y piensen.

Ideas para explorar

1

Preguntar antes de empezar: ¿Quiénes participan? ¿Para qué hacemos este encuentro? ¿Qué queremos que aprendan?

2

Usar tecnología amigable: herramientas simples, accesibles y sin complicaciones, que no distraigan de los propósitos del encuentro.

3

Captar la atención. Recurrir al humor, la variedad y la participación fluida, a través de actividades sorpresa o diálogo.

4

Involucrar a tus participantes con desafíos para resolver en grupos, espacios digitales para dejar aportes, juegos o narrativas que interpelen.

5

Planificar paso a paso con un guión detallado (y probado) de roles, actividades, tiempos y recursos a utilizar.



Gestión de tecnologías

- Cada vez son más los desafíos de las instituciones para incorporar tecnologías.
- Es un proceso más amplio y complejo que instalar dispositivos.
- En el PENT comenzamos identificando objetivos, sujetos involucrados y posibles etapas.

Pasos para gestionar

1

Relevar el punto de partida de la institución en relación con la incorporación de las tecnologías.

2

Construir un diagnóstico considerando aspectos claves como recursos e infraestructura, la formación docente y la gestión institucional.

3

Escuchar las voces en primera persona de los actores involucrados en el proceso.

4

Idear acciones en etapas que busquen una mejora continua dando pequeños pasos.

5

Evaluar el impacto, observando nuevos problemas y posibles mejoras para una siguiente etapa.



Metaverso educativo

- El metaverso es más que realidad virtual. Es la convergencia de entornos digitales, redes sociales, identidad y educación inmersiva.
- ¿Debemos replantear el aula en un mundo cada vez más digital?
- En el PENT pensamos el metaverso en la educación de manera estratégica y con sentido.

Claves para crear experiencias

1

Diseñar experiencias inmersivas significativas donde tus estudiantes interactúen, sientan y construyan.

2

Crear entornos donde cada estudiante pueda explorar, avanzar o retroceder según su necesidad y ritmo propio.

3

Fomentar la colaboración para que el aprendizaje atraviese los muros físicos y se desarrolle en comunidad, en lugar de en soledad frente a un visor.

4

Considerar que el metaverso implica infraestructura, acceso y reflexión crítica sobre inclusión, privacidad y equidad.

5

Potenciar el rol docente como facilitador en el mundo inmersivo para guiar, mediar y diseñar experiencias.





“Las interfaces inmersivas nos sumergen en experiencias originales y nos invitan a explorar nuevas posibilidades para el aprendizaje”.

Corina Rogovsky

Coordinadora del Diploma en educación y nuevas tecnologías

Neurociencia educativa

- La neurociencia educativa ofrece claves para entender cómo funciona el cerebro que aprende, cuáles son las condiciones más favorables y cómo esto puede influir en la enseñanza.
- En el PENT consideramos que conocer estos hallazgos puede colaborar con el diseño de mejores entornos de aprendizaje.

Ideas para tener en cuenta

1

Conocer la plasticidad cerebral para promover el cambio, estimulando su capacidad de adaptarse, reorganizarse y aprender.

2

Integrar las emociones y la motivación, ya que están íntimamente ligadas al modo en que aprendemos.

3

Evitar neuromitos y ejercer pensamiento crítico para cuestionar, revisar evidencia y evitar falsas promesas.

4

Contextualizar los hallazgos en el espacio del aula para ir más allá de “cómo funciona el cerebro” y poder pensar qué hago como docente con eso.



Enfoque inclusivo

- Las tecnologías prometen derribar barreras en educación.
- Los recursos digitales se multiplican y las propuestas de inclusión abundan.
- En el PENT nos venimos preguntando qué entendemos por inclusión con tecnologías.

Claves para pensar

1

Cuestionar el rol de la tecnología en la inclusión educativa de las personas con discapacidad. ¡No es solo una herramienta compensatoria!

2

Analizar criterios para elegir tecnologías que realmente promuevan la participación equitativa.

3

Explorar cómo las tecnologías pueden abrir nuevas formas de expresión y aprendizaje.

4

Priorizar decisiones docentes que promuevan la accesibilidad con formatos alternativos y apoyos personalizados.

5

Reflexionar sobre el verdadero significado de la inclusión en entornos digitales.

6

Evaluar el impacto real de las tecnologías en la construcción de una educación más inclusiva.



Infancias y pantallas

- Las pantallas ya forman parte de las infancias.
- En los últimos años, niños y niñas pasan cada vez más tiempo con tabletas, celulares o computadoras.
- El desafío docente es lograr que se conviertan en aliadas para el aprendizaje.

Ideas para empezar

1

Acompañar con presencia adulta para que el uso de pantallas sea una experiencia compartida, con sentido y seguridad.

2

Seleccionar con criterio pedagógico apps, videos o juegos que aporten aprendizajes o desafíos que estimulen el desarrollo.

3

Integrar pantallas al juego y la exploración, para que lo digital expanda el juego libre y lo conecte con lo corporal y lo social.

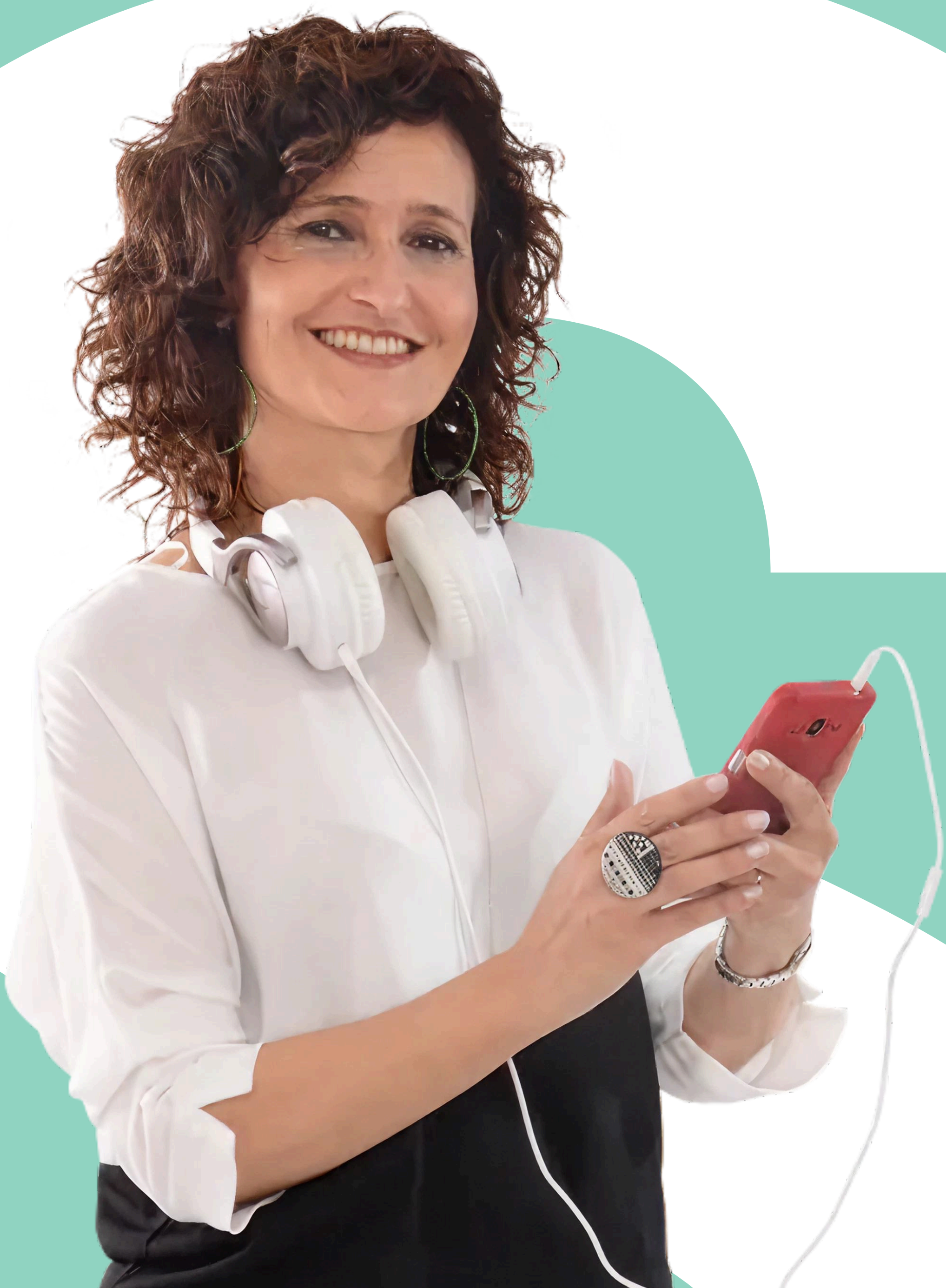
4

Reconocer a las infancias como sujetos de saber, buscando que se expresen, pregunten y produzcan, más allá de repetir.

5

Involucrar a las familias en la experiencia digital, compartiendo aprendizajes y cuidados digitales entre la escuela y los hogares.





“Andamiar educativamente los tiempos de uso y de desuso con las pantallas se vuelve un imperativo de época”.

Silvina Casablancas
Coordinadora de investigación

Perspectivas y tensiones

- Habitamos un mundo cada vez más digital y nuestras prácticas educativas no quedan fuera de estos procesos.
- En este contexto es primordial entender la letra chica de la tecnología y ponerla bajo la lupa.
- Desde el PENT exploramos las tensiones y claroscuros del mundo digital.

Tips para observar

1

Identificar las implicancias ideológicas y políticas de las tecnologías. ¡La tecnología nunca es neutra!

2

Comprender cómo se personaliza la información y se crean burbujas de contenidos que restringen nuestra visión del mundo.

3

Reflexionar sobre cómo las tecnologías moldean y son moldeadas por los procesos sociales.

4

Considerar los derechos de autor, la gestión de la privacidad y la accesibilidad en la red.

5

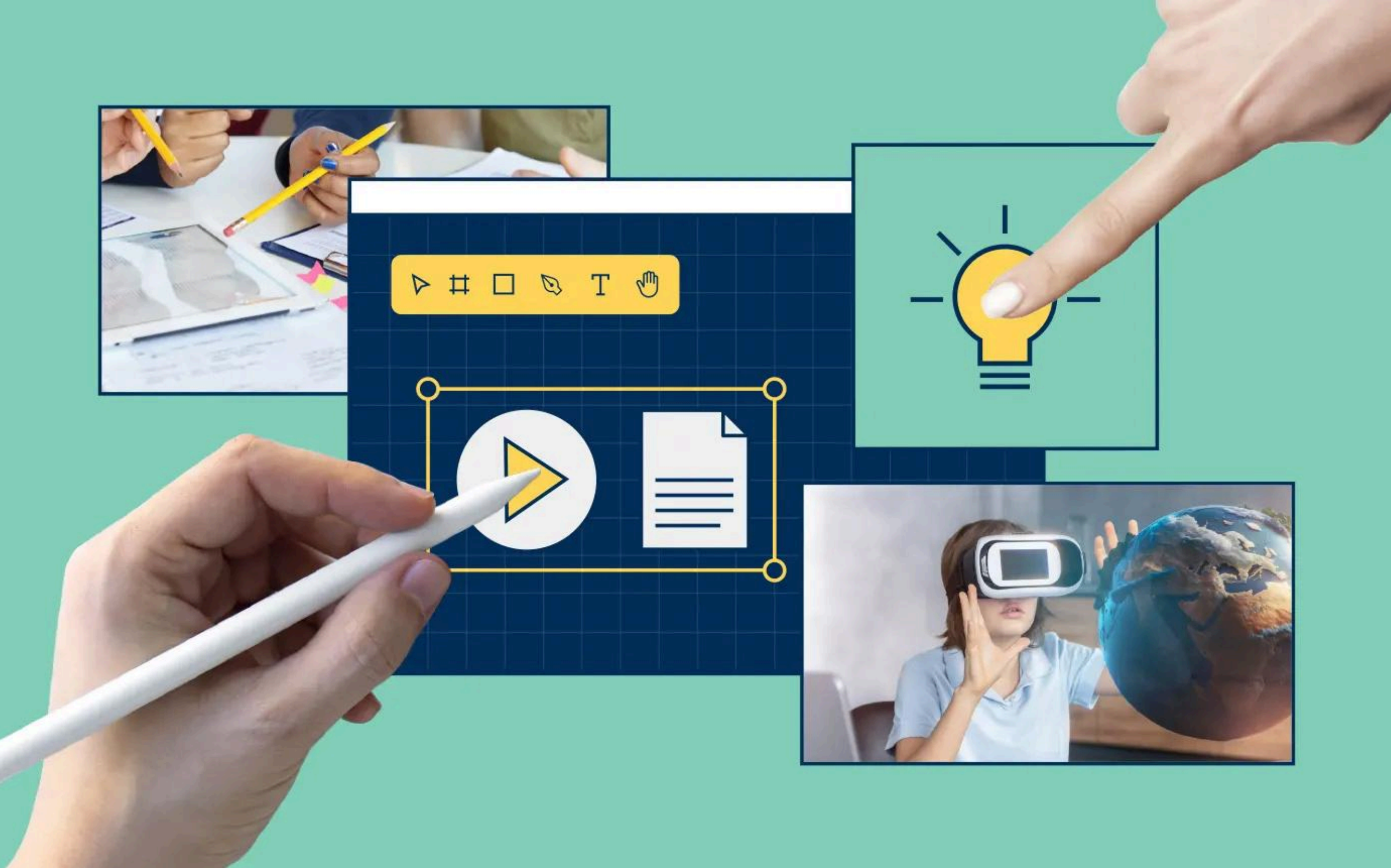
Evaluar el rol de los Estados en la regulación del mundo digital y la formación de ciudadanos responsables y críticos.

Propuestas de formación

En el PENT FLACSO ofrecemos diversas propuestas de formación para innovar en educación y tecnologías, desde cursos de tres semanas hasta posgrados de dos años.

En todas nuestras propuestas se aprende haciendo, con acompañamiento docente permanente y junto a colegas de diferentes países.

Articulamos diferentes plataformas y espacios para que construyas conocimiento de una forma única.



Diploma superior en educación y nuevas tecnologías

Aprendé a diseñar experiencias educativas innovadoras presenciales y mixtas, trabajando con colegas, metodologías colaborativas, IA y desafíos reales.

Otorga título de posgrado con validez y reconocimiento oficial por resolución ministerial nacional.

Dura un año y ofrece la opción a un segundo año de Especialización.

Más información





Diploma superior en educación en línea y entornos virtuales

Capacitate en e-learning y aprendé a hacer buena educación en línea junto a un equipo pionero en el campo, en una propuesta que integra saberes técnicos y pedagógicos.

Otorga título de posgrado con validez y reconocimiento oficial por resolución ministerial nacional.

Dura un año y ofrece la opción a un segundo año de Especialización.

Más información





Especialización en educación y nuevas tecnologías

Desarrollá una mirada integral sobre el diseño, gestión, implementación y evaluación de proyectos educativos que incorporen tecnologías digitales y exponenciales.

Es una carrera de posgrado calificada con la categoría más alta por la Comisión Nacional de Evaluación y Acreditación Universitaria (CONEAU).

Dura dos años y se compone de ambos diplomas superiores que podés cursar en cualquier orden, según tus intereses.

Más información





Certificación en enseñanza y aprendizaje con IA

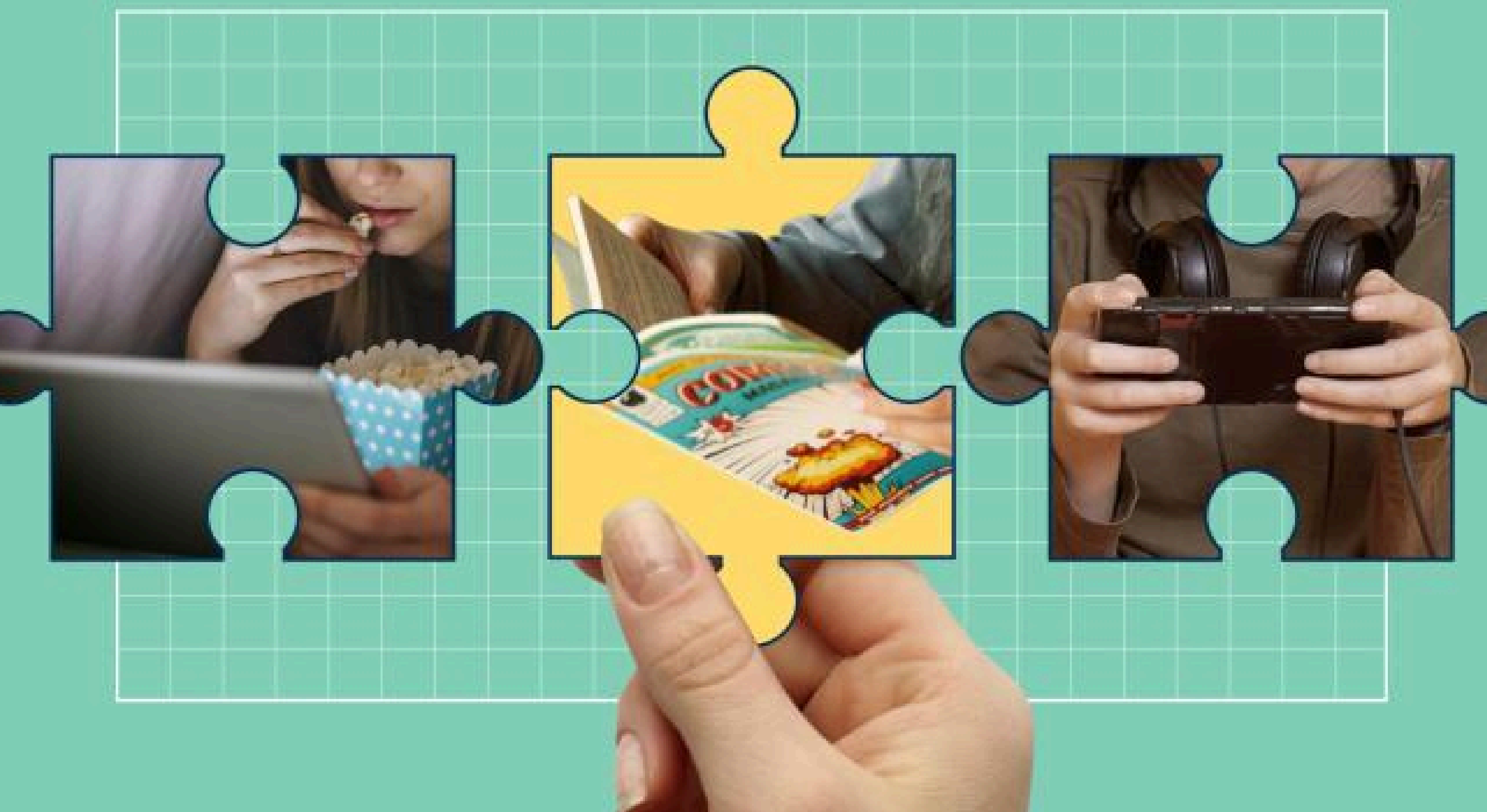
Aprendé a diseñar propuestas para innovar en el aula con inteligencia artificial.

Otorga certificado de estudios de posgrado en enseñanza y aprendizaje con inteligencia artificial. (Título propio)

Dura 14 semanas.

Más información





Usina de experiencias

Nos mueve la pasión por enseñar y aprender, por eso creamos un espacio dinámico con propuestas que se renuevan cada año como una rueda de aprendizaje sin fin.

La Usina del PENT FLACSO ofrece cursos y talleres para construir y transformar las prácticas educativas con tecnologías en diversos ámbitos.

[Más información](#)

Contactanos

Esta guía fue desarrollada por el equipo del Proyecto Educación y Nuevas Tecnologías (PENT) de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO), sede Argentina.

Fue creada para circular libremente, así que te invitamos a compartirla para que pueda llegar a más personas interesadas en transformar sus prácticas docentes con la integración de tecnologías digitales.

Sigamos pensando en comunidad sobre el presente y futuro de la educación.

Nuestro foco es la innovación pedagógica, las tecnologías nos acompañan.



pent@flacso.org.ar



[+54 9 11 5664-5418](https://wa.me/5491156645418)



¡Ayuda! Ser docente hoy. Guía práctica para no perder la cabeza en la era digital se encuentra bajo licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported License.

El material está disponible en pent.flacso.org.ar/producciones.

Proyecto Educación y Nuevas Tecnologías.
Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales. Sede Argentina.

Tucumán 1966, CABA, Argentina.

pent.flacso.org.ar



©2026

