



EXPERIENCIAS

La Revista del Profesorado en Ciencias Económicas

Revista Digital Nº 8 / ISSN: 2525-2003



**Metodologías activas
y educación financiera:
nuevas formas
de enseñar y aprender**





Revista Electrónica del Profesorado en Ciencias Económicas

*Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
Universidad Nacional de Misiones*



Cuerpo Editorial de la Revista

Directora

Magister Silvia Ester Hauser

Co-Director

Profesor Especialista Walter Oviedo

Comite Editorial

Doctor Jorge Rodriguez

Profesor Especialista Cristian Garrido

Comité de Redacción

Profesora Tania Cañete

Profesor Sebastián Franco

Profesora Nadia Tarabini

Profesora Verónica Medina

Carla Elizabeth Correa Gimenez

Oscar Gustavo Ríos

Edición Técnica

Lic. Nélide Elba García

Lic. Marlene Bar

Profesora Gabriela Kagerer

Profesora Yanina Gohringer

Profesor Nicolás Adrian Pintos

Profesor Alejandro Di Fiore

Magister Profesor Mauro Figueredo

Diseño Interior y Tapa

Profesor Sebastián Franco

Profesora Verónica Medina

Secretaría de Extensión y Vinculación Tecnológica

Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Universidad Nacional de Misiones

Ediciones FHyCS

Centro de Ediciones y Publicaciones

Revista EXPERIENCIAS. Profesorado en Ciencias Económicas

Índice artículos

Argentina en el abismo económico. Crisis y decadencia-----	8
Jugando aprendemos a manejar nuestro dinero-----	16
Percepciones docentes de Ciencias Económicas sobre la alfabetización digital en Posadas: retos y oportunidades en el nivel medio-----	22

Prólogo

En tiempos en que la enseñanza se ve desafiada por transformaciones sociales, culturales, tecnológicas y económicas de gran profundidad, educar en Ciencias Económicas exige mucho más que transmitir contenidos: demanda formar miradas críticas, despertar preguntas, habilitar comprensiones complejas y construir puentes entre el saber disciplinar y la vida cotidiana. En ese horizonte, la presente edición de EXPERIENCIAS, la *Revista del Profesorado en Ciencias Económicas* se ofrece como un espacio de reflexión, diálogo y proyección pedagógica para quienes asumen, día a día, el compromiso de enseñar.

Los artículos reunidos en este número expresan con claridad que la enseñanza de las Ciencias Económicas no puede pensarse hoy al margen de los nuevos paradigmas pedagógicos, de los cambios en las culturas juveniles, de la expansión de los entornos digitales ni de la necesidad de diseñar experiencias de aprendizaje cada vez más significativas, contextualizadas e inclusivas. Lejos de una concepción estática del conocimiento, estas producciones recuperan una pedagogía viva: una pedagogía que interpela, que experimenta, que revisa sus prácticas y que entiende que enseñar también es crear condiciones para que el conocimiento cobre sentido.

En estas páginas, el lector encontrará experiencias que muestran cómo la innovación didáctica puede transformar el aula en un territorio de participación activa, problematización y construcción colectiva. La gamificación, por ejemplo, aparece no como un recurso accesorio ni como una simple estrategia lúdica, sino como una arquitectura pedagógica capaz de reconfigurar la evaluación, fortalecer la implicación estudiantil y promover procesos de aprendizaje donde el pensamiento económico se pone en juego de manera situada, colaborativa y desafiante. Desde esta perspectiva, aprender no consiste únicamente en recordar conceptos, sino en movilizarlos, discutirlos, aplicarlos y resignificarlos en contextos de acción.

Del mismo modo, las propuestas vinculadas con la educación financiera reafirman la potencia de una enseñanza orientada a la formación para la vida. En sociedades atravesadas por decisiones de consumo, endeudamiento, ahorro e inversión cada vez más complejas, alfabetizar económicamente desde edades tempranas se vuelve una tarea pedagógica de alto valor público. No se trata solo de incorporar nociones técnicas, sino de contribuir a la formación de sujetos capaces de interpretar su realidad, administrar recursos con responsabilidad, ejercer su autonomía con criterio y participar de manera

más consciente en la vida social y económica. En este sentido, la educación financiera emerge como una práctica de ciudadanía.

A su vez, las reflexiones sobre alfabetización digital docente introducen un eje ineludible para pensar la enseñanza contemporánea. La cultura digital no solo modifica herramientas o soportes: reconfigura lenguajes, vínculos, modos de acceso al conocimiento y formas de enseñar y aprender. Por ello, la inclusión de tecnologías en el campo educativo requiere mucho más que disponibilidad instrumental; exige formación pedagógica sostenida, condiciones institucionales favorables, marcos de acompañamiento y una comprensión crítica de los sentidos que adquiere lo digital en cada contexto escolar. En el campo de las Ciencias Económicas, esta dimensión adquiere especial relevancia, dado que los entornos digitales hoy atraviesan tanto los contenidos de enseñanza como las prácticas profesionales futuras de los estudiantes.

Uno de los mayores méritos de esta edición reside, precisamente, en su capacidad para articular experiencia, análisis y reflexión. Cada trabajo aporta no solo una mirada singular, sino también una invitación a pensar la enseñanza de las ciencias económicas como práctica transformadora, como tarea intelectual y ética, como intervención situada sobre realidades concretas. Así, la revista no se limita a reunir textos: construye una conversación pedagógica entre docentes que investigan, ensayan, sistematizan y comparten aquello que ocurre en las aulas, en las instituciones y en los territorios donde el conocimiento económico se vuelve enseñanza.

Este número convoca, entonces, a todos los docentes y lectores de la Revista EXPERIENCIAS, a reconocerse en una comunidad académica que produce saber pedagógico desde la práctica, que valora la innovación con fundamento, que sostiene el rigor conceptual sin renunciar a la sensibilidad educativa, y que comprende que enseñar Ciencias Económicas hoy implica también formar para la comprensión crítica del mundo, para ser parte de él y para transformarlo.

Que estas páginas sean, así, no solo un registro de experiencias y reflexiones, sino también una fuente de inspiración, una caja de herramientas conceptuales y didácticas, y una invitación renovada a seguir enseñando con creatividad, solidez académica y profundo compromiso humano.

Verónica Medina y Silvia Hauser



Esta obra está bajo Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Argentina en el abismo económico. Crisis y decadencia

Uso de gamificación en los procesos de enseñanza-aprendizaje

Sala de Escape como instancia de evaluación integral y experiencia vivencial

María Eva Muguerza

Docente: FHyCS-UNaM

Correo: evi.muguerza@gmail.com

Nicolás Álvarez

Docente: IESyH CONICET-UNaM / FCE-FHyCS UNaM

Correo: nico3584@gmail.com

Palabras clave

Gamificación. Métodos de enseñanza. Trabajo Colaborativo. Evaluación innovadora; Escape room educativo.

Introducción

En el marco de las transformaciones pedagógicas que buscan una mayor implicación de los estudiantes en los procesos de aprendizaje, las metodologías de aprendizaje basadas en juegos han emergido como una estrategia innovadora con creciente adopción en la educación superior. “En general, los juegos sobresalen al brindar retroalimentación inmediata, informando a los participantes que están progresando y motivándolos con recompensas para progresar en el juego” (Bodnar et al., 2016, p. 149). Por su parte, la gamificación constituye una técnica basada en la aplicación de elementos del juego en contextos no lúdicos (Huang et al., 2018; Pérez-Manzano y Almela- Baeza, 2018). Por tanto, la gamificación es entendida como la aplicación de dinámicas y/o mecánicas del juego (puntos, recompensas, regalos, etc.) en actividades no recreativas o lúdicas, como puede ser la educación, con el fin de alcanzar los objetivos propuestos. Esta técnica, consiste en trasladar elementos propios del diseño de juegos a contextos no lúdicos, y permite mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico a través de experiencias significativas, desafiantes y colaborativas.

El presente trabajo expone una experiencia de gamificación implementada en el examen final de la materia *Teoría y Análisis Económico 2*, perteneciente al tercer año de las carreras de Licenciatura en el Tratamiento y Análisis de Datos para la Investigación Socioeconómica y Técnico en Investigación Socioeconómica. La

propuesta consistió en una dinámica grupal con formato de sala de escape (*escape room*), formato que se ha popularizado como una herramienta gamificada de alto potencial en la educación superior, que consiste en un juego interactivo donde un grupo de personas colaboran para resolver una serie de enigmas y desafíos con el fin de "escapar" de una sala, ya sea física o virtual, dentro de un tiempo límite. La experiencia puntual se centró en la resolución de problemas macroeconómicos, con el objetivo de evaluar aprendizajes conceptuales y habilidades transversales en un entorno inmersivo y motivador.

Lejos de constituir una simple recreación, esta práctica se apoya en una sólida fundamentación pedagógica que recupera aportes de la didáctica activa, el aprendizaje significativo y el aprendizaje basado en problemas. A su vez, dialoga con estudios recientes que destacan el potencial de las “salas de escape” como herramienta de evaluación integral y experiencia vivencial en el ámbito universitario como lo demuestra Calbacho Contreras, V. P. (2022) en su tesis de doctorado.

Narración de la experiencia de buenas prácticas

La sala de escape fue diseñada para evaluar competencias teórico-prácticas de macroeconomía de forma colaborativa, situando a los estudiantes en una experiencia inmersiva. El enfoque combinó la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la aplicación de contenidos clave, promoviendo un aprendizaje significativo en un entorno desafiante pero lúdico. En este sentido, Werbach y Hunter (2012) proponen un esquema de gamificación que se compone de tres categorías principales: dinámicas, mecánicas y componentes. Utilizaremos esta clasificación para explicar la experiencia.

Las dinámicas incluyen los aspectos más abstractos y el enfoque del sistema gamificado, como la narrativa, el aspecto social, la emotividad, y las restricciones o limitaciones del juego. La narrativa del juego, “*Argentina en el abismo económico. Crisis y decadencia*” propone un escenario distópico situado en el año 2025, en el que la Argentina enfrenta una crisis con colapso total: hiperinflación, pobreza extrema, destrucción institucional y pérdida de libertades civiles. En este contexto, los estudiantes asumen el rol de un “equipo élite de analistas de datos económicos” cuyo objetivo es resolver los enigmas económicos, que los llevarán a las cajas con pistas para encontrar el plan que está bloqueado en la Caja #5 de la Estabilidad Perdida. “Tienen 40 minutos. Si fallan, Argentina será solo un recuerdo en el mapa mundial. ¡El tiempo corre!”.

Las mecánicas se refieren a cómo los participantes progresan en el juego y cómo interactúan con él, mediante las recompensas, los retos, los objetivos, la

progresión y la retroalimentación. El recorrido inicia con un video introductorio con imágenes de la crisis 2001, con saqueos, represión policial, cacerolazos, todo alterado con inteligencia artificial para situarlo en 2025. Al final del video de presentación, una imagen congelada contiene la primera pista. A partir de allí, se presentan una serie de acertijos macroeconómicos encadenados, cada uno de los cuales desbloquea una caja física mediante un candado con clave numérica o con llave física, mientras una pantalla muestra un reloj en cuenta regresiva con música estilo épica de fondo, en un volumen bajo.

Para avanzar, los equipos deben interpretar indicadores económicos, aplicar modelos como el multiplicador keynesiano, analizar un gráfico de demanda agregada y encontrar el ingreso de equilibrio, resolver enigmas con opciones múltiples y una tarjeta de coordenadas, identificar tipos de desempleo y utilizar pistas escondidas en objetos del aula.

Finalmente, los componentes son los elementos físicos o concretos del juego que apoyan las mecánicas y dinámicas mencionadas anteriormente. Constituyen la dimensión material del juego, en este caso son: una pantalla de TV conectada a la computadora para el video introductorio y la cuenta regresiva, libros, cajas de archivo, sobres con los acertijos, un pizarrón, informes simulados, un *criptex*, entre otros.

De esta manera, la dinámica integra múltiples elementos gamificados: narrativa inmersiva, tiempo límite, búsqueda de pistas, resolución de acertijos, retroalimentación inmediata, progresión por niveles, uso de materiales físicos. Cabe aclarar que los estudiantes no tienen apoyo de ningún tipo de dispositivo electrónico, solo una calculadora básica que encuentran en la primera caja. No cuentan con pistas para fórmulas, con lo cual deben deducirlas a partir de su razonamiento matemático, del aprendizaje colaborativo y, donde la participación docente es pasiva, como “supervisor del Banco Central” dispuesto a intervenir como una “pista de último recurso” (lo que les descuenta puntos en la nota final) en caso de ser necesario.

La perspectiva epistemológica en la que se enmarca esta experiencia es la didáctica crítica que busca fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, particularmente en la educación superior, a través del desarrollo del pensamiento crítico y la transformación social. A su vez, la didáctica crítica se fundamenta en la pedagogía crítica, la cual propone el proceso de enseñanza-aprendizaje como una herramienta para fomentar la conciencia crítica y la emancipación de las personas. Por ello, la sala de escape, como metodología de evaluación-aprendizaje innovadora, se alinea de manera significativa con los principios de la didáctica crítica, ofreciendo un entorno propicio para la evaluación de diversas dimensiones

y tópicos, más allá de la mera memorización. Las dimensiones que pueden conectar este enfoque epistemológico con la experiencia particular de la sala de escape son:

- Observacional y de proceso: ya que más allá del resultado final (si el equipo logra "escapar"), es fundamental observar la interacción, la comunicación, la distribución de roles y la calidad de las argumentaciones durante el juego.
- Holística: porque se evalúan las habilidades blandas (trabajo en equipo, comunicación, liderazgo) y las habilidades cognitivas (pensamiento crítico, síntesis, análisis) que se ponen en juego. No se limita al dominio de los conceptos y modelos.
- Formativa y co-evaluativa: al fomentar que los estudiantes reflexionen sobre sus propios procesos de aprendizaje (autorregulación) y sobre el desempeño de sus compañeros, brindando retroalimentación, donde el error debe ser visto como una oportunidad para el auto-mejoramiento.
- Contextualizada y significativa: donde los problemas planteados son "reales" o simulaciones cercanas a la realidad que motivan al estudiante, lo que permite un aprendizaje significativo.

Nota sobre el uso de inteligencia artificial

Por último, es importante destacar el uso de la IA como gran herramienta para sortear uno de los principales desafíos que presenta la gamificación en la educación superior: la necesidad de una considerable inversión de tiempo y costo en la elaboración de materiales. La utilización de la IA sirve especialmente en la etapa de creación de materiales cuando, con la elaboración de *prompts* adecuados, proporciona distintas alternativas y opciones que facilita el proceso de diseño y elaboración de la experiencia.

Marco institucional

La experiencia fue desarrollada en la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Misiones (UNaM), en el marco del examen final de la materia *Teoría y Análisis Económico 2*, correspondiente al tercer año de dos carreras universitarias:

- Licenciatura en Tratamiento y Análisis de Datos para la Investigación Socioeconómica
- Tecnicatura Universitaria en Investigación Socioeconómica

La materia forma parte del eje socioeconómico de ambas carreras. La propuesta se enmarca en el Programa de innovación aplicada a los datos

socioeconómicos, #i+data. Entre sus objetivos específicos, propone “apoyar la trayectoria académica de estudiantes. Brindar prácticas a estudiantes, para actualización de conceptos, acompañar la formación académica y desarrollar estudios de casos para fortalecer la calidad educativa”.

Análisis de resultados

La actividad permitió evaluar de manera integral los conocimientos y competencias adquiridos durante la cursada. A través de la observación directa y la participación pasiva de los docentes durante la dinámica, se identificaron comportamientos altamente colaborativos, distribución espontánea de roles, uso efectivo del razonamiento lógico, e implementación de modelos económicos simples para resolver los acertijos.

Los estudiantes demostraron una comprensión adecuada de conceptos como multiplicador keynesiano, ingreso de equilibrio, tipos de desempleo e identificación de políticas pro-crecimiento. Asimismo, fueron capaces de conectar contenido teórico con situaciones ficticias complejas, activando procesos de análisis, síntesis y toma de decisiones bajo presión.

Feedback de los estudiantes

La actividad incluyó un instrumento de evaluación de la sala de escape como herramienta de aprendizaje-evaluación: un cuestionario estructurado con escala Likert, orientado a medir aspectos vinculados a la motivación, utilidad pedagógica, calidad del diseño del juego y desarrollo de habilidades sociales. El cuestionario aplicado (con ítems agrupados en cuatro dimensiones: motivación, aprendizaje, diseño del juego e interacción) mostró una valoración altamente positiva por parte del estudiantado. Entre los principales resultados se destacan:

Motivación

- 83% se sintió motivado/a
- 83% la actividad le pareció entretenida

Aprendizaje

- 83% se sintió satisfecho/a con la experiencia de aprendizaje
- 83% aprendió mientras jugaba

Diseño del juego

- 83% siente que la actividad le ayudó a identificar las áreas del conocimiento que debe reforzar
- 83% siente que el juego le permitió reforzar el pensamiento crítico y su capacidad para resolver problemas

Interacción

- 83% considero que la actividad le motivó a trabajar en equipo
- 83% siente que pudo experimentar y aprender de sus errores sin temor a las consecuencias negativas

En el espacio para el *feedback* de los estudiantes, escribieron:

- “Si, me divertí. En cuanto a si hay que realizar algún cambio mi opinión es que no, en si el desarrollo de la actividad es muy útil y entretenida, pero me sentí cómoda con esta actividad. Recomiendo seguir haciendo este tipo de actividades, a nosotros los estudiantes nos ayuda mucho”
- “Primera vez que participo de una sala de escape como método de evaluación. Me pareció muy divertida y didáctica, rompiendo con las evaluaciones tradicionales.”

Estos resultados evidencian no solo el impacto emocional y motivacional de la experiencia, sino también su eficacia como herramienta de evaluación auténtica, en la que el aprendizaje se demuestra en la práctica, y no solamente a través de respuestas teóricas.

Estos resultados de la evaluación de los estudiantes sobre la experiencia son coincidentes con estudios como los de Sierra Daza, M. C., & Fernández-Sánchez, M. R. (2019) quienes informan que, “la mayoría de los/as estudiantes presentaron una valoración positiva de esta actividad gamificada”. Entre los aspectos señalados, se incluyen las siguientes: “Me parece una manera fantástica y creativa, divertida para el que la hace y para el que la desarrolla”, “Creo que es un método bastante útil, que en mi opinión, debería usarse bastante más y desde edades más tempranas, ya que despierta nuestra motivación y ganas de aprender”, “El modelo de juego es ideal para incentivar la motivación y el interés de los sujetos, además, genera un compromiso por parte de la persona para aprender, utilizando los recursos y las técnicas de los juegos, obteniendo mejores resultados para el aprendizaje”

Reflexiones acerca de su implementación

La experiencia puso en evidencia el potencial transformador de la gamificación cuando se articula con contenidos disciplinares relevantes, una narrativa potente y una planificación rigurosa. Lejos de “aligerar” el examen, la sala de escape exigió a los estudiantes resolver problemas complejos, aplicar modelos económicos y tomar decisiones informadas en condiciones de tiempo y colaboración grupal.

Desde el rol docente, la planificación demandó una inversión significativa de tiempo y recursos: diseño de la narrativa, elaboración de materiales físicos, desarrollo del video inicial, organización de las pistas y codificación de los acertijos. En este contexto, la utilización de herramientas tecnológicas como la IA fueron imprescindibles para poder hacer buen uso de los recursos limitados de los que dispone la cátedra para implementar una experiencia tan compleja como lo fue el examen final en formato de sala de escape. Sin embargo, el retorno pedagógico fue notoriamente superior al de una evaluación tradicional, tanto en términos de compromiso del estudiantado como en profundidad de los aprendizajes observables. Entre los aspectos a mejorar, se identificaron:

- La necesidad de contar con una infraestructura mínima adecuada (espacio físico, cámaras o cronómetro visible, materiales).
- El cuidado en la dosificación del componente lúdico para no desplazar los objetivos académicos.
- La importancia de generar mecanismos de autoevaluación o metacognición posteriores a la experiencia.

Finalmente, se concluye que esta práctica representa una alternativa viable, innovadora y altamente efectiva para la evaluación en materias teóricas del campo económico, y puede ser adaptada a otros contextos disciplinares con relativa facilidad. Entendemos que esta experiencia evaluativa-aprendizaje toma la forma de aprendizaje activo en el sentido que le da Calderón Ramírez, W. J. (2023) donde los estudiantes toman el protagonismo en sus procesos de aprendizaje y encuentran nuevos significados a lo que aprenden, a partir de las reflexiones posteriores al juego.

Referencias bibliográficas:

Bejar-Jiménez, M. A. (2024). La gamificación y su importancia en el aprendizaje de la geometría. *Episteme Koinonia: Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 7(13), 70–87. <https://doi.org/10.35381/e.k.v7i13.3207>

Bodnar, C. A., Anastasio, D., Enszer, J. A., & Burkey, D. D. (2016). Engineers at play: Games as teaching tools for undergraduate engineering students. *Journal of Engineering Education*, 105(1), 147–200. <https://doi.org/10.1002/jee.20106>

Calbacho Contreras, V. P. (2022). *Gamificación como metodología de la enseñanza y el aprendizaje para el fomento de la motivación, la satisfacción y el mejoramiento del rendimiento académico: Una innovación en aula para la educación superior* (Tesis doctoral). Universidad Católica de Córdoba.

Calderón Ramírez, W. J. (2023). Modelos pedagógicos y tendencias didácticas en la educación superior. *Humanidades, Ciencias Sociales y Deporte (HCS)*, 21(21), 37–48. <https://doi.org/10.5377/hcs.v21i21.17660>

Huang, B., Hew, K. F., & Lo, C. K. (2018). Investigating the effects of gamification-enhanced flipped learning on undergraduate students' behavioral and cognitive engagement. *Interactive Learning Environments*, 1–21. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1495653>

Pérez-Manzano, A., & Almela-Baeza, J. (2018). Gamification and transmedia for scientific promotion and for encouraging scientific careers in adolescents. *Comunicar: Media Education Research Journal*, 26(55), 93–103. <https://doi.org/10.3916/C55-2018-09>

Sierra Daza, M. C., & Fernández-Sánchez, M. R. (2019). Gamificando el aula universitaria: Análisis de una experiencia de escape room en educación superior. *REXE: Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 18(36), 105–115. <https://doi.org/10.21703/rexe.20191836sierra15>

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

Relato de experiencias de enseñanza y aprendizaje

Jugando aprendemos a manejar nuestro dinero

Raquel Betiana Pufahl

Docente: Instituto Superior Colegio del Carmen

Correo: raquelpufahl@gmail.com

Palabras clave: Educación financiera; aprendizaje lúdico; articulación entre niveles educativos; economía personal.

Resumen

Educación financiera desde la escuela: una propuesta para aprender jugando

La educación financiera es una herramienta clave para la vida cotidiana, especialmente en contextos donde los jóvenes están cada vez más expuestos a dinámicas de consumo, medios electrónicos de pago y escasa información sobre el manejo responsable del dinero. Conscientes de esta realidad, desde el área de Economía del Instituto Superior Colegio del Carmen (Misiones), se impulsa desde 2022 un proyecto institucional orientado a promover conocimientos financieros aplicables y significativos, a través de talleres virtuales desarrollados en conjunto con la ONG Junior Achievement.

Este proyecto se implementa con estudiantes de cuarto y quinto año del nivel secundario y aborda temas como presupuesto personal, consumo inteligente, ahorro, crédito e inversión, mediante una metodología práctica, flexible y auto asistida. En 2025, esta iniciativa se amplió mediante una jornada de articulación con el nivel primario, bajo el título: “Tu economía, tus decisiones: jugando aprendemos a manejar nuestro dinero”, destinada a alumnos de 7º grado.

La propuesta tuvo como objetivo acercar conceptos básicos de economía personal a niños y niñas, a través de dinámicas lúdicas guiadas por estudiantes de niveles superiores, quienes asumieron un rol activo como facilitadores del aprendizaje. Esta experiencia permitió construir puentes entre niveles, fomentar el trabajo colaborativo y afianzar competencias clave para la vida. La educación financiera, abordada de forma temprana y contextualizada, se consolida, así como una estrategia pedagógica potente para formar ciudadanos responsables, críticos y autónomos frente a los desafíos económicos del presente y del futuro.

La economía personal y las finanzas, son temáticas que atraviesan la vida cotidiana de todas las personas y su incorporación temprana en los espacios escolares constituye una oportunidad valiosa para promover la reflexión crítica, el pensamiento lógico y la toma de decisiones responsables en torno al uso del dinero, el ahorro, el consumo consciente y la planificación financiera básica.

Basados además, en el Plan Nacional de Educación Financiera (PNEF), presentado por el Banco Central de la República Argentina e impulsados por el gobierno y otras instituciones privadas, para promover la inclusión y el bienestar financiero de la

población mediante el desarrollo de habilidades para tomar decisiones económicas responsables. El objetivo es que los ciudadanos comprendan la importancia de presupuestar, ahorrar, usar seguros y créditos, y manejar de manera informada y consciente sus recursos financieros.

En un contexto social donde los jóvenes están cada vez más expuestos a dinámicas de consumo, al uso de medios electrónicos de pago y a la oferta publicitaria constante, resulta fundamental brindar herramientas que les permitan interpretar, cuestionar y actuar con mayor autonomía y responsabilidad. Es por ello que surge la necesidad de incorporar conocimientos valiosos para la vida de nuestros estimados alumnos, agregando al programa de estudios de la materia de economía una instancia de aprendizaje sobre finanzas.

Considerando que en el nivel secundario, en las orientaciones que no corresponden a Economía y administración, establecido por el diseño curricular de la provincia de Misiones, se incorpora únicamente en el cuarto año de estudios la materia “Economía”, y cuyo programa de estudio presenta contenidos introductorios al área y muy generalizados, que en el acotado tiempo de trabajo durante el ciclo escolar, se llega a cumplimentar con lo establecido en el mismo, surge como inquietud la necesidad de incorporar algunos temas que les sirva para su formación personal y profesional, contenidos o temas que les serán de utilidad para sus vidas cotidianas, como lo son el manejo de sus finanzas.

A raíz de esto, en el año 2022 se propone un proyecto institucional presentado desde el área de Economía. Desde entonces, cada año se trabaja con los alumnos de los cuartos y quintos años del nivel secundario en el desarrollo de un taller 100% virtual brindado por la Organización No Gubernamental, Junior Achievement, programa al que se inscribe la Institución para acceder a becas especiales para su realización.

Junior Achievement es una de las ONG más grandes del mundo, que trabajan de forma activa sobre tres ejes principales:

Emprendimiento

Planificar, tomar riesgos, innovar, trabajar en equipo y liderar con una actitud emprendedora.

Preparación para el trabajo

Maximizar las posibilidades de conseguir empleo a través del desarrollo de competencias socioemocionales y la promoción de oportunidades en áreas clave.

Educación financiera

Presupuestar, ahorrar, invertir y administrar el dinero para tomar decisiones conscientes que acompañen cada proyecto de vida.

En su plataforma digital expresan su principal desafío, el cual se centra en la vulnerabilidad que atraviesan los jóvenes de hoy en día. En Argentina, la mitad de los jóvenes no termina el secundario, sólo 3 de cada 10 finaliza la universidad y el desempleo juvenil duplica el promedio nacional. A este contexto se suma un dato preocupante: el 52% de las empresas no encuentra los perfiles que necesita. Como solución, la Organización ofrece programas presenciales y virtuales basados en la pedagogía de aprender haciendo, con sentido y por proyectos, los jóvenes desarrollan las competencias socioemocionales necesarias para el siglo XXI: pensamiento crítico, creatividad, comunicación, colaboración, iniciativa y

liderazgo; con especial hincapié en la promoción de las carreras del futuro vinculadas a las STEM y las habilidades digitales.

Entre los diferentes programas y talleres que ofrece dicha organización, a los que inscribimos a nuestros alumnos son los siguientes:

Programa de Economía personal (para los cuartos años)

Módulos del Programa

Proyecto de vida: conocimiento de uno mismo, del mercado laboral y distintas carreras y profesiones, conocimiento del dinero y cómo administrarlo.

Perfil laboral: intereses y aptitudes, y tipo de carreras o trabajos que se relacionan con éstos.

Mundo laboral: formas de generar ingresos, y opciones laborales para el futuro.

Presupuesto personal: superávit, déficit, costo de oportunidad, presupuesto para administrar ingresos.

Presupuesto familiar: gastos fijos, gastos variables, ahorro.

Consumo inteligente: recursos emocionales, recursos racionales.

Programa De Finanzas Personales (para el quinto año de la orientación humanidades y ciencias sociales)

Módulos del Programa

Bancarizados: Ahorro e instrumentos financieros básicos (interés e inflación). Planificar los pasos de la bancarización. La importancia de la inclusión financiera.

Inversores: Criterios e instrumentos: Bonos, acciones, fondos comunes de inversión. El propio perfil como inversor.

Tu crédito, tu futuro: Criterios e instrumentos. Las 3 C del crédito.

Finanzas sostenibles.

Integración y cierre: Juego de las inversiones y test lúdicos para fijación de contenidos.

Estos talleres son desarrollados durante el mes de agosto, considerando que el ciclo está avanzado y ya cuentan con algunos conocimientos previos que deben saber para iniciar los mismos. Tiene una duración aproximada de 3 semanas, contamos con una mentora asesora desde Junior, quienes nos orienta en el inicio a través de una jornada online por la plataforma de zoom, donde nos visitan personas con experiencias y conocimientos en el tema. El taller tiene la particularidad de ser 100% virtual y auto asistido, es decir, ellos avanzan a su ritmo y en los tiempos que consideran hasta su finalización.

Si bien manejan sus tiempos, desde la materia ponemos objetivos semanales que deben alcanzar para incentivar y lograr que todos los alumnos avancen de forma igualitaria, considerando en la primera semana un 30% del avance, la segunda semana un 60% del avance y finalizando en su totalidad en la tercera semana. Durante estos años, hemos ido mejorando en su realización y agregando algunas pautas para fortalecer su aprendizaje, como la elaboración de un glosario financiero, donde deben registrar las palabras que les resulten nuevas y anotar sus significados.

Una vez finalizado el taller, los alumnos reciben una certificación como constancia de haber cumplimentado con el programa.

Educación Financiera para Todos

El Banco Central establece como obligatoria la educación financiera para todas las personas desde la temprana edad. Es por ello, que en este ciclo lectivo 2025, se presentó un proyecto de articulación institucional entre el último año del nivel primario (7° grado) y los últimos años del ciclo orientado del nivel secundario, correspondiente a Robótica y Programación y Humanidades y Ciencias Sociales, buscando además, generar propuestas pedagógicas integradas que favorezcan la continuidad educativa, el fortalecimiento de las trayectorias escolares y la construcción de aprendizajes significativos en contextos reales y cercanos a los estudiantes.

Este proyecto, propuso articular saberes y prácticas entre niveles, a través de una jornada de 80 minutos destinada a los alumnos y alumnas de 7° grado del Instituto Superior Colegio del Carmen, coordinada por las docentes Pufahl Raquel Betiana y Sena María Cristina, en conjunto con los alumnos del cuarto año orientado en Robótica y el cuarto y quinto año orientado en Humanidades.

La propuesta se enmarca en una lógica de enseñanza situada, participativa y colaborativa, que busca acercar a los estudiantes del nivel primario a la dinámica del nivel secundario de manera gradual, lúdica y reflexiva, fortaleciendo al mismo tiempo el sentido de pertenencia institucional y la cooperación entre pares.

Además, la jornada permitió a los estudiantes avanzados, asumir un rol activo como facilitadores del aprendizaje, consolidando sus propios conocimientos y desarrollando habilidades de comunicación, liderazgo y compromiso.

Este proyecto apunta a construir puentes entre niveles, formar en conocimiento significativos y formar a niños y jóvenes como sujetos críticos, responsables y preparados para enfrentar los desafíos económicos y financieros de la vida cotidiana.

Los objetivos de la jornada fueron

Promover una articulación entre niveles, pedagógica y afectiva, fortaleciendo las trayectorias escolares de los y las estudiantes, generando experiencias compartidas que faciliten la transición entre el nivel primario y el nivel secundario.

Introducir a los y las estudiantes de 7° grado en nociones básicas de economía personal y finanzas personales.

Fomentar el desarrollo de habilidades para el manejo responsable del dinero, el consumo consciente y la planificación financiera.

Estimular el trabajo colaborativo, la comunicación y la participación activa entre estudiantes del cuarto y quinto año de estudios, quienes serán los coordinadores de la jornada.

Generar una experiencia significativa que despierte el interés por temáticas sociales y económicas presentes en la vida cotidiana.

La fecha establecida para la jornada fue al finalizar los talleres de los cursos más altos, para asegurar el manejo del contenido a enseñar, en coordinación con las maestras de los séptimos grados.

La jornada de articulación se tituló “Tu economía, tus decisiones: jugando aprendemos a manejar nuestro dinero” y tuvo una duración aproximada de 80 minutos, dos módulos de clases y el espacio físico de realización fue en el zoom de

la Institución para la primera parte de explicación y en el patio del Instituto para las actividades lúdicas.

Estructura sugerida para la jornada

Bienvenida e introducción (5 minutos)

Se ubican a todos los alumnos en el espacio físico, y previamente seleccionados 3 alumnos, les dan la bienvenida y brevemente se les explica en qué consistirá la jornada.

Charla (20 minutos)

Los alumnos del quinto año desarrollan los conceptos básicos en un lenguaje sencillo. Podrán utilizar un soporte digital con textos o imágenes.

Actividad principal: juego o dinámica grupal (40 minutos)

Los alumnos preparan una actividad grupal para fortalecer los contenidos teóricos desarrollados a través de juegos organizados por estaciones. Cada estación presenta un desafío que deben superar de forma individual o grupal para obtener una moneda. Una vez que hayan superado todos los desafíos, pasan por la estación final donde reciben la moneda de mayor valor.

Dichas estaciones tenían juegos lúdicos como

Estación 1: preguntas con respuestas cerradas, debían responder una pregunta correctamente y accedían al lanzamiento de una pelota que debían embocar en una caja. En caso de acertar, ganaban la moneda y pasaban a la siguiente estación.

Estación 2: El juego de las subastas, se le entrega una cantidad de dinero a los integrantes de los grupos y comienza el juego subastando elementos de reconocido valor, gana quien logra obtener mas elementos y no gastar todo su dinero.

Estación 3: Preguntas con respuestas abiertas, los alumnos deben responder a algunas preguntas teóricas con contenidos aprendidos durante la charla del inicio.

Estación 4: Sopa de letras, con una lista de palabras los alumnos deben encontrar las palabras escondidas en la sopa en el menor tiempo posible.

Estación 5: el juego de la memoria, deben encontrar conceptos iguales y recordar su significado.

Puesta en común y reflexión (10 minutos).

Los grupos del séptimo grado comparten lo desarrollado en las actividades.

Los disertantes cierran la jornada guiando con comentarios sobre la importancia del ahorro, la planificación y el consumo informado, con preguntas abiertas para intercambiar como ¿Qué aprendimos hoy? ¿en qué situaciones cotidianas puedes aplicar lo aprendido hoy?

Cierre de la jornada (5 minutos)

Se realizó la entrega simbólica de un detalle preparados por los alumnos, un “kit financiero” que incluye consejos y recomendaciones simples para registrar gastos y pensar antes de comprar.

Conclusión Final

La jornada “Tu economía, tus decisiones: jugando aprendemos a manejar nuestro dinero” representó una experiencia profundamente enriquecedora, tanto para los estudiantes del nivel primario como para los del secundario. A través de una propuesta lúdica, participativa y situada, se logró acercar contenidos clave de la educación financiera de manera accesible y significativa, fortaleciendo no solo el aprendizaje de conceptos básicos como el ahorro, el consumo responsable y la planificación, sino también habilidades blandas como la comunicación, el trabajo en equipo y el liderazgo.

Los alumnos de los últimos años del nivel secundario asumieron con compromiso el rol de facilitadores, demostrando autonomía, claridad conceptual y una gran capacidad para transmitir saberes a sus pares más pequeños. Por su parte, los estudiantes de 7° grado participaron activamente, mostrando entusiasmo, curiosidad y una gran receptividad hacia los contenidos. Esta articulación entre niveles permitió tender puentes pedagógicos y afectivos, propiciando una transición más amable hacia la educación secundaria.

El resultado final fue altamente positivo, no solo se alcanzaron los objetivos propuestos, sino que se generó un clima de colaboración, pertenencia institucional y aprendizaje compartido, que reafirma la importancia de seguir promoviendo iniciativas que integren conocimientos útiles para la vida con metodologías innovadoras y centradas en los estudiantes. La educación financiera, sin dudas, se convierte así en una herramienta poderosa para formar ciudadanos críticos, responsables y conscientes de sus decisiones.

BIBLIOGRAFÍA

- <https://www.bcra.gob.ar/>
- <https://junior.org.ar/>
- Pufahl R. y Sena C., Proyecto Institucional: “Educación Financiera en el Aula”, Instituto Superior Colegio del Carmen, Posadas, Misiones, 2022.

— Referencias

- Banco Central de la República Argentina. (s.f.). Programa de educación financiera. <https://www.bcra.gob.ar/>
- Junior Achievement Argentina. (s.f.). Programas educativos. <https://junior.org.ar/>
- Pufahl, R. B., & Sena, M. C. (2022). Educación financiera en el aula [Proyecto institucional]. Instituto Superior Colegio del Carmen, Posadas, Misiones.

Percepciones docentes de Ciencias Económicas sobre la alfabetización digital en Posadas: Retos y oportunidades en el nivel medio

Patricia Elizabeth Fretes

Docente: Instituto Superior Santa Catalina

Correo: profepatriciafretes@gmail.com

Resumen

Estudios realizados en la provincia de Misiones revelan que los docentes, incluido aquellos de Ciencias Económicas, tienen una autopercepción baja respecto a sus competencias digitales, especialmente en áreas como la creación de contenidos digitales y resolución de problemas tecnológicos. Esta percepción afecta su confianza y disposición para integrar tecnologías digitales de gestión innovadora en sus prácticas pedagógicas.

Las diferencias en la percepción digital de los docentes se relacionan con variables como el género, el tipo de institución educativa y el nivel en el que enseñan. Además, se destaca la necesidad de contar con una formación docente sólida, sistemática y contextualizada para superar estas brechas y fortalecer la Alfabetización Digital. Los programas provinciales de capacitación pueden simplemente acompañar a los docentes brindando herramientas técnicas, pedagógicas y metodologías que contribuyen a mejorar su percepción y prácticas en el aula.

La comprensión de estas percepciones es clave para diseñar políticas educativas inclusivas que no solo incorpore tecnología, sino que también garantice condiciones laborales dignas, oportunidades de formación continua, para que se traduzcan en una verdadera transformación digital en la educación regional.

Palabras clave: Percepción docente, Competencias digitales, Alfabetización digital.

Cuerpo

La percepción docente es un proceso cognitivo completo que implica en que los docentes reconocen, interpreta y otorgan significado a los estilos que provienen tanto del entorno físico como social en el que se desarrolla. Según Vargas Melgarejo (1994), la percepción es biocultural, ya que integra estímulos físicos y sensaciones con procesos de selección y organización basados en elementos pedagógicos, ideológicos y sociales adquiridos desde la niñez. Esto implica que los docentes no solo reaccionan ante la alfabetización digital como un conjunto de herramientas y conocimientos técnicos, sino que construyen sentidos en función de sus experiencias previas, modelos educativos internalizados y la identidad profesional que han desarrollado a lo largo del tiempo.

En relación con la percepción docente, Chehaybar y Kury (2006) destacan que esta está profundamente ligada a su identidad profesional, a las experiencias, al conocimiento y a la capacidad crítica que el docente posee frente al contexto

educativo. Esta percepción docente se construye mediante la observación, reflexión y análisis constantes de la práctica educativa, proceso que permite resignificar y transformar dicha práctica. En este contexto, la alfabetización digital representa un componente esencial que va más allá del dominio técnico de herramientas digitales, exigiendo también la capacidad para innovar y adaptar las estrategias didácticas propias de las Ciencias Económicas, a fin de responder preferentemente a las exigencias del mundo digital contemporáneo.

La incorporación de tecnologías y programas de alfabetización digital en la educación secundaria, particularmente en el área de Ciencias Económicas, no puede analizarse sin considerar las condiciones laborales en las que los docentes desarrollan su labor. Bocanegra (2021) subraya la importancia de que las políticas educativas aseguren estímulos económicos adecuados, formación continua, recursos actualizados y condiciones laborales dignas como elementos indispensables para que los docentes puedan implementar eficazmente la alfabetización digital. La falta de estas condiciones impacta negativamente en la motivación y en la capacidad de apropiación tecnológica, limitando las prácticas innovadoras en el aula y, por ende, la calidad educativa.

Estas condiciones laborales se comprenden desde una perspectiva integral que incluye tanto las condiciones de empleo (aspectos legales, salariales y contractuales) como las condiciones de trabajo (la carga horaria, las demandas institucionales y el contexto social de la tarea docente) (Satizabal-Reyes et al., 2021). En el caso específico del contexto educativo en Posadas, estas dimensiones cobran particular relevancia en el análisis de la percepción docente sobre la alfabetización digital, ya que constituyen variables determinantes para entender la disposición y posibilidades de los docentes de Ciencias Económicas frente a los programas implementados.

La alfabetización digital ha cobrado un rol preponderante en la educación a nivel global y nacional, según señala Sánchez-Cruzado (2021), quien enfatiza que la explosión tecnológica requiere que las instituciones educativas acompañen y promuevan el uso de herramientas digitales. El rol docente es central en este proceso, ya que trasciende la mera transmisión de conocimientos para contribuir a la formación integral de los estudiantes, prepararlos para una ciudadanía digital activa y crítica. En el campo de las Ciencias Económicas, esto implica no solo entender contenidos específicos sino también integrar competencias digitales que facilitan el análisis, la resolución de problemas y la toma de decisiones en entornos tecnológicos.

Dussel y Quevedo (2010) sostienen que la cultura digital desafía los principios fundamentales de la escuela, modificando las formas tradicionales de enseñar y aprender, así como la estructura organizacional y edilicia, además de exigir nuevas capacidades y competencias en los docentes. En este sentido, lo digital atraviesa transversalmente todo el sistema educativo, lo que obliga a los docentes a desarrollar no solo habilidades técnicas, sino también conocimientos para diseñar actividades innovadoras, crear experiencias de aprendizaje en entornos virtuales y evaluar de manera más flexible y contextualizada. Por tanto, la alfabetización digital no es un fin en sí misma, sino un proceso que requiere pensar la escuela y su relación con el conocimiento en el marco del mundo digital contemporáneo, especialmente en asignaturas con alta demanda analítica y de aplicación como las Ciencias Económicas.

En Argentina, la implementación de políticas públicas como el Programa Conectar Igualdad, relanzado en el período 2022-2025, ha sido una estrategia clave para favorecer la distribución de dispositivos y facilitar el acceso a contenidos digitales en el nivel medio. Complementariamente, programas como Nuestra Escuela y Argentina Programa de mantener la formación docente, promover competencias digitales y de programación, estableciendo un marco institucional que busca transformar positivamente las prácticas educativas. Desde la provincia de Misiones, y particularmente en Posadas, se ha dado continuidad a esta línea con políticas provinciales que incluyen el Plan Provincial de Robótica Educativa (ley VI-Nº212) y programas de Alfabetización Digital desde los primeros niveles educativos, materializados en espacios Maker, capacitación constante y provisión de recursos tecnológicos.

No obstante, la apropiación de estas políticas y tecnologías por parte del colectivo docente no es homogénea ni exenta de desafíos. Estudios como el de Sánchez-Cruzado, Bonetti, Sánchez-Compañía y Santiago Campion (2021) evidencia que en la provincia de Misiones los docentes manifiestan baja percepción de sus competencias digitales, especialmente en la resolución de problemas tecnológicos, y que las percepciones varían según género, tipo de establecimiento y nivel educativo. Es importante destacar que algunos reconocen oportunidades, otros señalan la necesidad de una formación sistemática y contextualizada para afrontar la seguridad los retos digitales en el aula.

En este marco, es indispensable entender la percepción docente de Ciencias Económicas en Posadas sobre la Alfabetización Digital, mediada por un enfoque crítico y contextual que integra tanto las experiencias profesionales como las condiciones reales de trabajo. Comprender como estos docentes viven y gestionan la incorporación de tecnologías, qué obstáculos enfrentan y como valoran las oportunidades, debiera ser relevante para el diseño de políticas educativas más ajustadas a las necesidades y que promuevan una integración efectiva y sostenible de las tecnologías en la enseñanza.

Finalmente, esta investigación se plantea como una contribución para visualizar la voz de los docentes de Ciencias Económicas del nivel medio en Posadas, en un momento en el que la educación digital es un desafío y una oportunidad central para el desarrollo educativo regional. La comprensión profunda del docente de sus percepciones permite orientar estrategias formativas, mejorar condiciones laborales y fomentar prácticas pedagógicas innovadoras que responden a las demandas de un mundo cada vez más digitalizado.

Referencias

- Chehaybar y Kuri, Edith La percepción que tienen los profesores de educación media superior y superior sobre su formación y su práctica docente *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* (México), vol. XXXVI, núm. 3-4, 2006, pp. 219-259 Universidad Iberoamericana, Ciudad de México Distrito Federal, México.
- Bocanegra, N. (2021). Percepciones docentes sobre el desarrollo de estrategias de educación básica a distancia durante el confinamiento por Covid 19. *Transdigital*, 3(5), 1-24. <https://doi.org/10.56162/transdigital83>

- DIEZ AÑOS DE CONSUMOS CULTURALES EN LA ARGENTINA Informe comparativo de las ediciones 2013, 2017 y 2022 de la Encuesta Nacional de Consumos Culturales <https://www.sinca.gob.ar/Encuestas.aspx>
- Educ.ar portal <https://www.educ.ar/recursos/156807/alfabetizacion-digital>
- Ibáñez, C. (2022). Las políticas educativas de inclusión digital. Revista Nuevas Propuestas, Nº 58, Universidad Católica de Santiago del Estero.
- Lemus, M. (2021). Articulaciones entre desigualdades, aprendizajes y tecnologías digitales : un recorrido por conceptos clave. Cuestiones de Sociología. (24), Artículo 118. https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.12693/pr.12693.pdf
- LEY VI - N.º 212 1688646267_LEY VI - N 212 Texto Definitivo.pdf
- SÁNCHEZ CRUZADO, C.; BONETTI, S.; SÁNCHEZ COMPAÑA, M.T.; SANTIAGO CAMPIÓN, R. (2021). Análisis de competencias digitales de docentes de la provincia de Misiones: el reto de la nueva alfabetización Virtualidad, Educación y Ciencia, 23 (12), pp. 8-32. Virtualidad, Educación y Ciencia Año 12 - Número 23 - 2021ISSN: 1853-6530.
<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/article/view/34459/34825>
- Satizabal-Reyes, Melania, Unás-Camelo, Viviam Stella, & Cruz-Ramírez, Andrea Nathaly. (2021). Índice de condiciones laborales de un grupo de docentes en la ciudad de Cali. El Ágora U.S.B., 21(1), 129-146. Epub November 01, 2021. <https://doi.org/10.21500/16578031.5514>
- Pini, Monica; Mihal, Ivana Julieta; Alfabetización digital y política educativa democrática en dos normativas de Argentina; Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social; Diálogos de la Comunicación; 93; 5-2017; 1-18 CONICET_Digital_Nro.2a2bb054-2343-41b3-bcb0-cba2bb0070f7_A.pdf
- PROYECTO DE LEY “PROGRAMA DE PENSAMIENTO PRODUCTIVO”- <https://www.diputadosmisiones.gov.ar/nuevo/archivos/proyectos/P56269.pdf>
- Resolución CFE N.º 343 /18 Anexo I. Educación Digital, Programación y Robótica. (12 de septiembre 2018) Consejo Federal de Educación. https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/res_cfe_343_18_0.pdf
- Ríos M. E. y Expósito C. D. (2020). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación. Un estudio del marco normativo de la alfabetización digital en Argentina. PIRQAS. Revista Multidisciplinar de Investigación Educativa, 1(2), 5-16.
- Vargas Melgarejo, L. M. (1994). Sobre el concepto de percepción. Revista Alteridades, 4(8), 47-53.

Artículos científicos

- Bocanegra, N. (2021). Percepciones docentes sobre el desarrollo de estrategias de educación básica a distancia durante el confinamiento por Covid-19. Transdigital, 3(5), 1-24. <https://doi.org/10.56162/transdigital83>
- Lemus, M. (2021). Articulaciones entre desigualdades, aprendizajes y tecnologías digitales: Un recorrido por conceptos clave. Cuestiones de Sociología, 24, e118.
- https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.12693/pr.12693.pdf

- Ríos, M. E., & Expósito, C. D. (2020). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación: Un estudio del marco normativo de la alfabetización digital en Argentina. *Pirgas. Revista Multidisciplinar de Investigación Educativa*, 1(2), 5-16.
- Satizabal-Reyes, M., Unás-Camelo, V. S., & Cruz-Ramírez, A. N. (2021). Índice de condiciones laborales de un grupo de docentes en la ciudad de Cali. *El Ágora U.S.B.*, 21(1), 129-146. <https://doi.org/10.21500/16578031.5514>
- Sánchez-Cruzado, C., Bonetti, S., Sánchez Compañá, M. T., & Santiago Campión, R. (2021). Análisis de competencias digitales de docentes de la provincia de Misiones: El reto de la nueva alfabetización. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 12(23), 8-32.
- <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/article/view/34459/34825>
- Vargas Melgarejo, L. M. (1994). Sobre el concepto de percepción. *Alteridades*, 4(8), 47-53.
- Chehaybar Kuri, E. (2006). La percepción que tienen los profesores de educación media superior y superior sobre su formación y su práctica docente. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 36(3-4), 219-259.
- Pini, M., & Mihal, I. J. (2017). Alfabetización digital y política educativa democrática en dos normativas de Argentina. *Diálogos de la Comunicación*, 93, 1-18.
- Ibáñez, C. (2022). Las políticas educativas de inclusión digital. *Revista Nuevas Propuestas*, 58.

— Sitios web institucionales

- Educ.ar. (s.f.). Alfabetización digital.
- <https://www.educ.ar/recursos/156807/alfabetizacion-digital>
- Ministerio de Cultura de la Nación. (2022). Diez años de consumos culturales en la Argentina: Informe comparativo 2013-2022.
- <https://www.sinca.gob.ar/Encuestas.aspx>

— Documentos legales / normativos

- Consejo Federal de Educación. (2018). Resolución CFE N.º 343/18. Educación Digital, Programación y Robótica (Anexo I).
- https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/res_cfe_343_18_0.pdf
- Legislatura de la Provincia de Misiones. (s.f.). Ley VI – N.º 212. Plan Provincial de Robótica Educativa. (Archivo PDF).
- Cámara de Representantes de Misiones. (s.f.). Proyecto de Ley “Programa de Pensamiento Productivo”.
<https://www.diputadosmisiones.gov.ar/nuevo/archivos/proyectos/P56269.pdf>

