



**JORNADAS  
INSTITUCIONALES  
DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL**

**Pizarras y Portafolios Digitales**



**MÓDULO**

# Pizarras y Portafolios Digitales

# PRESENTACIÓN

A las y los docentes del Sistema Educativo Municipal:

les damos la bienvenida a este módulo, denominado “Las pizarras y los portafolios digitales en el aula”, recursos que se suman a otros ofrecidos en estas jornadas para potenciar las tareas de enseñanza inherentes a la tarea docente, como así también para que sean los mismos estudiantes quienes los aprovechen en el marco de la alfabetización digital.

Cuando pensamos en la escuela tradicional que tiene sus raíces en el siglo XVIII, aparece indefectiblemente la imagen de un pizarrón, un espacio verde, negro o incluso blanco, que servía como organizador para la comunicación (explicación, presentación, registro, etc.) de los contenidos de aprendizaje en el interior del aula.

Desde fines del siglo pasado se han producido cambios profundos en nuestras sociedades con la llegada de Internet y las nuevas tecnologías, lo cual ha permitido a las y los educadores conocer y valerse de nuevas herramientas y recursos cuya base común es lo digital, materializando nuevas didácticas. Así llegamos a las pizarras interactivas, en línea y/o digitales, que en la actualidad favorecen el intercambio, el trabajo colaborativo y permiten la inclusión de contenido multimedial y lecturas hipertextuales.

Es preciso señalar que el uso de estas herramientas depende fuertemente de la intencionalidad y el valor pedagógico que le impone el docente, quien puede promover metodologías de aprendizaje activo, pero que también puede caer en modelos de enseñanza clásicos que simulan innovación por la simple incorporación de una herramienta moderna. No está de más esta advertencia.

A pesar de esa referencia a una tecnología clásica, analógica y del mundo físico como un pizarrón, las pizarras digitales se distinguen por propiciar un espacio de intercambio, de construcción colectiva y de acceso ubicuo a múltiples medios. A la par, los portafolios digitales, también permiten distanciarse de su origen analógico convocando estas virtudes que comparten con las pizarras digitales, lo que ensancha el panorama pedagógico hasta límites dignos de exploración docente.

En resumen, es importante siempre reflexionar pedagógicamente por qué utilizar ciertas herramientas y recursos, por qué seleccionarlos, ponderar su relevancia en determinados momentos de la enseñanza, y decidir la utilización según

cada caso y momento. El desafío y el compromiso pasa por asumir nuevas formas de pensar el proceso de enseñanza, lo que implica la combinación de la reflexión tecnológica y la pedagógica para desarrollar una acción didáctica en escenarios virtuales, planteando otras relaciones entre los sujetos, los espacios y los tiempos, en pos de la realización de una acción formativa pensada, desarrollada y diseñada para destinatarios específicos.

## PIZARRAS Y PORTAFOLIOS DIGITALES

En el marco de esta instancia de formación vamos a basarnos en cuenta dos herramientas específicas: Google Jamboard y Padlet, las cuáles son versátiles, sencillas de usar y con las que obtendremos resultados satisfactorios. Hemos realizado este recorte para poder explayarnos aunque también les vamos a dejar una breve reseña de otras aplicaciones que permiten crear pizarras digitales con otras funcionalidades. Incluso mucho más avanzadas.

Las pizarras son útiles para la tarea docente tanto en instancias sincrónicas como asincrónicas, aunque posiblemente tenga más relevancia en el primer caso. Durante las etapas más crudas de la pandemia, cuando el encierro hacía imposible encontrarse físicamente, muchos docentes hallaron la posibilidad de combinar esta tecnología con el desarrollo de contenidos que realizaban a través de una plataforma de videoconferencia (Zoom, Meet, Jitsi, etc.). Hubieron quienes se adentraron aún más, y hallaron la posibilidad de hacer trabajar a las/os estudiantes con estas pizarras para producir colaborativamente, ya sea en el mismo momento o de manera diferida. En el siguiente gráfico se aprecia una imagen de pizarra digital en la que alumnas/os debían mover los elementos para ubicar los textos correctamente sobre el ciclo del agua:



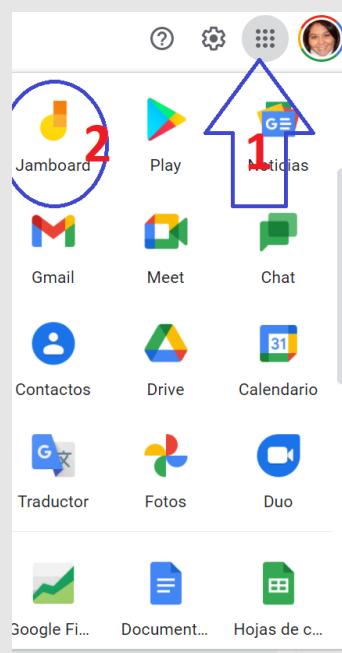
Como observamos, la incorporación de pizarras digitales puede enfocarse para el uso docente o de los estudiantes, de manera sincrónica o asincrónica, en el mundo virtual o en un espacio compartimentado de lo físico y lo virtual (la dotación de Tablet o notebook en las escuelas municipales presentan una gran oportunidad para esta exploración), y por qué no, para actividades individuales o colaborativas.



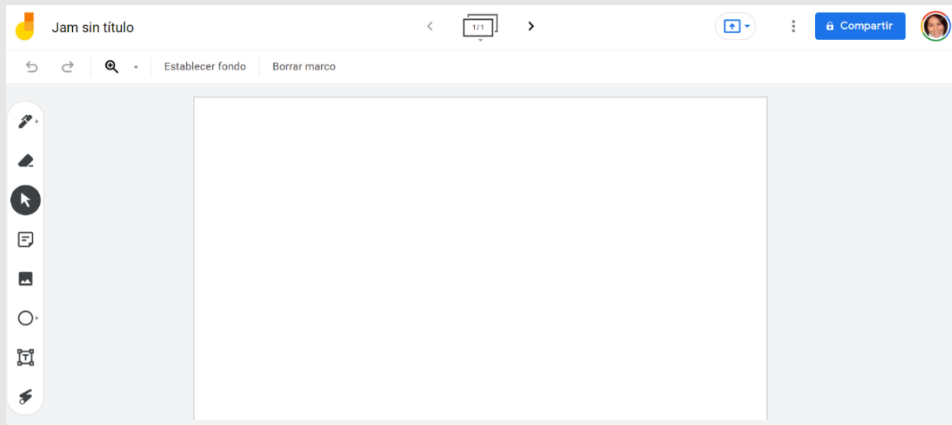
## GOOGLE JAMBOARD

Para comenzar vamos a conocer a Jamboard, aplicación que requiere tener una cuenta de Google (ésta se obtiene con casillas de correo de cualquier servicio). Los pasos a seguir:

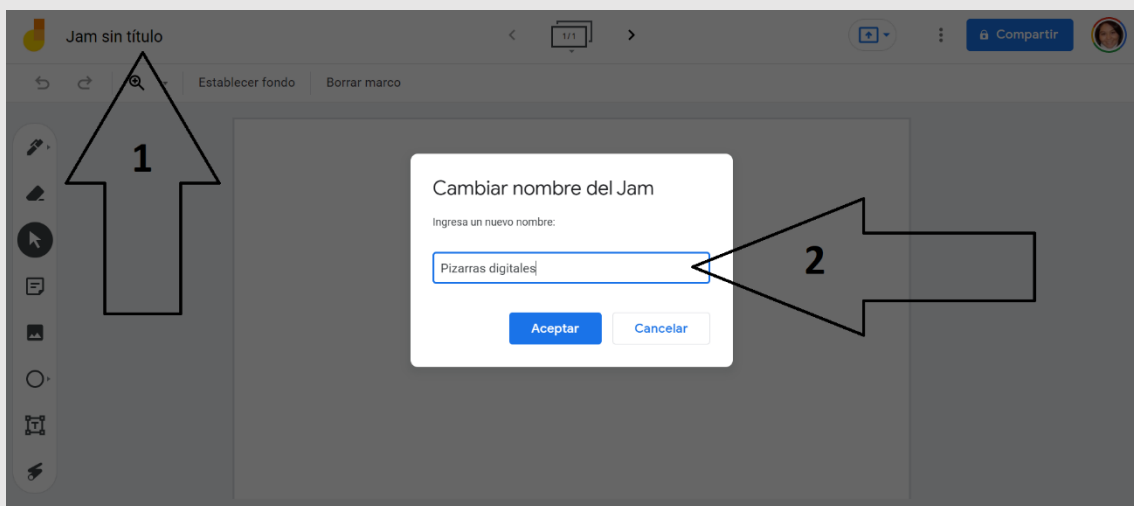
1. Ingresa a [www.google.com](http://www.google.com). En el extremo superior derecho hallarás un botón que dice "ACCEDER" o un círculo con tus datos personales (fotografía, email, nombre, etc.) si ya dispones de una cuenta y la misma está abierta.
2. En ese sector debes entrar a un ícono (1) tal como muestra la imagen que sigue, el cual despliega todas las aplicaciones que ofrece Google en línea. Allí estará a tu disposición Jamboard (2).



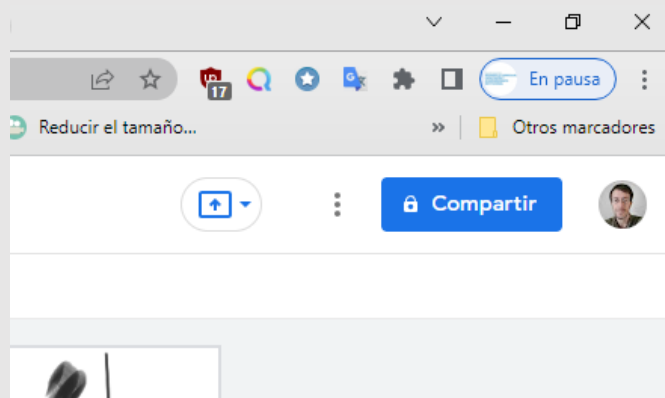
El entorno de trabajo luce así:



El primer paso será colocar un nombre:



Finalmente, para comenzar a trabajar en ella, podremos compartirla con quienes deseemos:



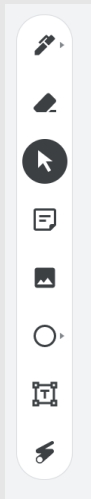
Un detalle no menor: las Tablet generalmente usan un sistema operativo llamado Android (como la mayoría de los celulares). Para usar Jamboard se debe descargar la aplicación desde Play Store:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.jam>



## Actividad 1

Divididos en equipos de trabajo, descubran qué permiten los íconos que se encuentran a la izquierda de la pantalla y luego:



1. Tomen una fotografía del equipo de trabajo y la incrusten en la pantalla colocando el nombre del grupo.
2. Piensen qué actividad podrían realizar con su grupo de alumnos valiéndose de esta herramienta. Realicen anotaciones en la pizarra de manera individual.
3. ¿Cómo se puede compartir la pizarra con otros usuarios?
4. Descarguen en su dispositivo el marco creado. Para recordar: se pueden crear hasta 20 marcos.

## Actividad 2:

¡Vamos a jugar y repasamos! Ingresa a **[www.kahoot.it](http://www.kahoot.it)**



Si juegas asincrónicamente, usa [este enlace](#)

Código o PIN: 01613975



**PADLET**

Continuemos el camino con otra herramienta muy versátil, Padlet. De manera general, diremos que es un muro digital con una fuerte impronta para lo colaborativo (acceso ubicuo, ideal para la comunicación asincrónica aunque también tiene gran valor en el aspecto sincrónico).

Padlet puede tener muchas aplicaciones en el terreno de lo educativo, como repositorio del docente o los estudiantes, muro para compartir y comentar producciones escolares, o portafolio para alojar trabajos realizados por las/os alumnas/os y ponderar los avances en sus procesos de aprendizaje. En este último aspecto, que nos parece de gran significatividad, se puede abordar la capacidad relativa a la metacognición. No podemos dejar de señalar que también es posible crear portafolios digitales en espacios de almacenamiento en la nube (como Google Drive) pero son menos atractivos a la hora de socializar.

Compartimos un video que nos explica el uso de Padlet:

<https://youtu.be/bOvydTO-9Ms>



### **Actividad 3:**

Respondan en grupo las siguientes preguntas, tomando como base el video observado:

- ¿Cómo utilizar Padlet?
- ¿Es necesario registrarse? ¿Cómo hacerlo?
- ¿Cuáles son los pasos a seguir para crear un padlet?



- ¿Qué opciones ofrece esta herramienta para compartir?
- ¿Se pueden imprimir los padlets? Y en el caso de querer imprimirlos, ¿qué debería tener en cuenta?
- ¿Hay alguna pregunta que les quedó sin responder? ¿Cuál?
- ¿De qué modo utilizarían Padlet?
- ¿Qué deberían tener en cuenta al momento de realizar una propuesta?

Apunten algunas de las respuestas en un PADLET creado por el grupo. Es indispensable la participación de todos los integrantes. Las respuestas de cada una/o podrá asumir cualquier formato: video, fotografía de una hoja manuscrita, presentación, archivo de audio, etc.

### Anexo

Otras pizarras digitales: [Miro](#), [Microsoft Whiteboard](#)

Otros muros digitales: [Mural.ly](#), [Glogster](#)

Equipo de Producción de este material

**EDIPRO - Educación Digital, Programación y Robótica**

Referente

**Lic. Mariana Pérez**

Dirección de Aprendizaje y Desarrollo Profesional  
Dirección General de Programas Educativos y Relaciones Territoriales  
Secretaría de Educación

**INTENDENTE**

Dr. Martín Llaryora

**VICEINTENDENTE**

Dr. Daniel Passerini

**SECRETARIO DE EDUCACIÓN**

Dr. Horacio Ferreyra

**SUBSECRETARÍA DE COORDINACIÓN EDUCATIVA**

Prof. María José Viola

**DIRECCIÓN DE GESTIÓN EDUCATIVA**

Lic. Luis Franchi

**DIRECCIÓN DE PARQUES EDUCATIVOS**

Lic. Eugenia Rotondi

**DIRECCIÓN GENERAL DE PROGRAMAS  
EDUCATIVOS Y RELACIONES TERRITORIALES**

Lic. Pablo Rodríguez Colantonio

**DIRECCIÓN DE APRENDIZAJE Y DESARROLLO PROFESIONAL**

Dr. Alicia Olmos

**DIRECCIÓN DE FORTALECIMIENTO SOCIOEDUCATIVO**

Lic. Alicia La Terza

**DIRECCIÓN GENERAL DE GESTIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS**

Lic. Marcelo Nacif

**DIRECCIÓN DE INFRAESTRUCTURA Y EQUIPAMIENTO**

Arq. María Belén Girolodi