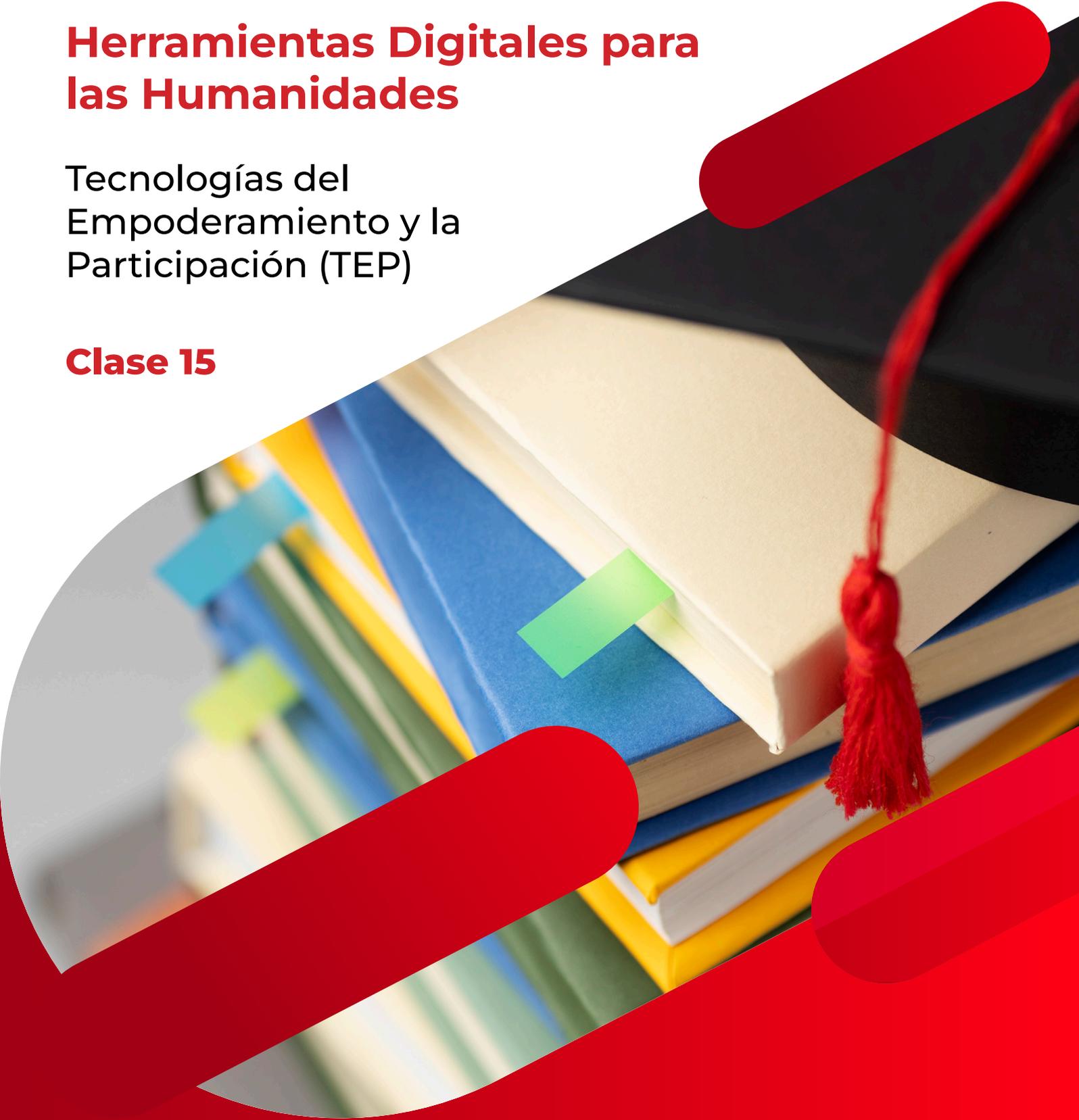


Herramientas Digitales para las Humanidades

Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP)

Clase 15



Introducción

¿Alguna vez has sentido que las tecnologías digitales te daban voz? No solo para opinar, sino para transformar tu entorno, trabajar con otros o lanzar una iniciativa colectiva. En esta clase te proponemos mirar más allá del uso instrumental de las herramientas digitales. Queremos invitarte a reflexionar sobre cómo estas tecnologías pueden convertirse en medios para el empoderamiento personal y la participación en comunidades virtuales de aprendizaje, de creación y hasta de cambio social.

Las **Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP)** se enfocan precisamente en eso: en convertir al usuario —ya sea estudiante, docente o ciudadano— en protagonista. A diferencia de las TIC, que priorizan el acceso a la información, y las TAC, que buscan mejorar el aprendizaje, las TEP proponen ir un paso más allá: “mediante el uso de sistemas tecnológicos, el alumnado puede sentirse más comunicado, adaptado e involucrado con compañeros de todo el mundo para un mejor desarrollo profesional” (Fundación Telefónica, s.f.). Esto implica crear, colaborar, debatir y construir conocimiento de manera ética y transformadora (imagen 1).

Imagen 1

Tecnologías del Empoderamiento y la Participación



Nota. [Ilustración conceptual de tres personas colaborando en red con tecnología, representando el espíritu de las TEP: crear, debatir y transformar] Elaborado por Palacios, G. A., 2025. DALL-E 3.

“Las TEP se enfocan en potenciar la participación de los estudiantes en su propio proceso educativo. Estas tecnologías buscan empoderar a los estudiantes, dándoles voz y voto en su aprendizaje a través de herramientas que promueven la colaboración, el debate y la construcción

colectiva de conocimientos.” (AFOE Formación, 2025) En esta sesión abordaremos cómo redes sociales, blogs, wikis y otras plataformas pueden convertirse en espacios de aprendizaje colectivo, creación compartida y participación con responsabilidad. No te preocupes si nunca has escrito en un blog o editado una wiki: este es un buen momento para comenzar.

Clase 15: Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP)

RDA3: Seleccionar recursos digitales y su uso ético que permitan la interacción, socialización y gestión de comunidades virtuales

15.1 Redes sociales y blogs educativos

Redes sociales como espacios de aprendizaje y participación

Es probable que ya uses redes sociales como Instagram, TikTok o Facebook en tu vida diaria. Pero ¿las usas también con fines educativos? Aunque parezca extraño, muchos docentes y estudiantes han descubierto en estas plataformas un medio poderoso para compartir conocimientos, debatir ideas y construir comunidad.

Las redes sociales educativas no son necesariamente plataformas nuevas, sino formas de habitar las ya existentes con otros fines. Docentes que publican hilos pedagógicos en X (antes Twitter), estudiantes que documentan su proceso de tesis en TikTok, comunidades que generan webinars abiertos en YouTube o transmisiones en vivo en Instagram para dialogar sobre un tema (imagen 2). Todo esto es parte de un fenómeno que trasciende la enseñanza formal.

Imagen 2

Redes sociales y sus aplicaciones docentes



Nota. [Ilustración conceptual de tres personas colaborando en red con tecnología, representando el espíritu de las TEP: crear, debatir y transformar] de Palacios, G. A., 2025. DALL-E 3.

Ejemplo real:

Clara Megías, conocida como @claranubol en Instagram, es una artista y educadora que comparte materiales artísticos de aprendizaje y experimentos artísticos en clase y en casa. Su perfil es un ejemplo de cómo las redes sociales pueden ser utilizadas para divulgar experiencias pedagógicas y generar interacción en la comunidad educativa.

Reflexión:

Piensa en una ocasión en la que aprendiste algo significativo a través de una red social. ¿Qué fue lo que hizo que esa experiencia te impactara más que una lectura tradicional?

Aplicación sugerida:

Crear un perfil profesional en LinkedIn o X donde se compartan recursos, lecturas, reflexiones y experiencias educativas. Si ya tienes uno, puedes revisar cómo mejorar tu biografía y tus publicaciones para que generen valor en tu comunidad académica.

Blogs educativos: narrar la experiencia y compartir saberes

Un blog educativo es mucho más que un diario digital. Es una plataforma para construir una voz propia, sistematizar la práctica pedagógica y generar redes con otras personas que enfrentan desafíos similares (imagen 3).

Imagen 3

Blog educativo



Nota. [Ilustración conceptual de tres personas colaborando en red con tecnología, representando el espíritu de las TEP: crear, debatir y transformar] de Palacios, G. A., 2025. DALL-E 3.

¿Alguna vez sentiste que necesitabas un espacio para escribir lo que no se puede decir en una clase o en un reporte académico? Los blogs permiten ese margen de libertad: puedes escribir sobre tus errores como docente, tus descubrimientos como estudiante o los recursos que mejor te han funcionado. Y todo esto puede ser leído, comentado y enriquecido por otros.

Ejemplo práctico:

Cecilia Sagol, licenciada y profesora en Letras (UBA), (imagen 4) se desempeña como gerente de Investigación e Innovación en el portal Educ.ar, llevando adelante proyectos de producción de recursos digitales, investigación y capacitación. Su trabajo es un ejemplo de cómo la educación digital y los blogs pueden ser utilizados para compartir experiencias y recursos educativos.

Imagen 4

Recursos de educación digital



Nota. [Ilustración realista de Cecilia Sagol dando una conferencia, sin texto ni íconos, en formato horizontal] de Palacios, G. A., 2025. DALL-E 3.

Ejercicio sugerido:

Crear una entrada de blog en una plataforma como Blogger o Medium sobre una experiencia educativa significativa (ya sea como docente o estudiante).

Incluir imágenes, enlaces y una reflexión final.

Compartirla con al menos dos personas y recoger sus comentarios.

15.2 Proyectos colaborativos en línea: wikis y código abierto (versión enriquecida)

Wikis: conocimiento construido entre todos

¿Te has preguntado cómo se construye Wikipedia? No hay una sola persona detrás de cada artículo, sino comunidades enteras. La lógica del wiki se basa en la edición colaborativa y en la mejora constante del conocimiento. Esto no solo rompe la jerarquía autoral, sino que promueve una actitud activa y responsable frente a la información.

Desde el enfoque **edud comunicacional**, este tipo de plataformas representa una oportunidad concreta para construir conocimiento desde el diálogo horizontal, el trabajo colectivo y el

protagonismo de las voces diversas. No se trata solo de escribir contenido: se trata de compartir lo que sabes, escuchar a otros, construir juntos.

Aplicación educativa:

Crear un wiki de curso, donde cada estudiante se encargue de una sección temática y los demás puedan comentar o enriquecer con ejemplos, videos o enlaces. Esto promueve habilidades de redacción, síntesis, curación de contenidos y trabajo en equipo (imagen 5).

Imagen 5

Recurso wiki para aplicaciones educativas



Nota. [Ilustración de estudiantes colaborando en un wiki educativo, construyendo conocimiento en equipo con apoyo digital]. Elaborado por Palacios, G. A., 2025. DALL-E 3.

Pero no basta con saber usar la herramienta. Antes de iniciar, es importante hacernos algunas preguntas clave:

- ¿Estamos resolviendo un problema real o simulado?
- ¿El tema fue dialogado con quienes podrían usar este recurso o lo asumimos desde fuera?
- ¿Tenemos acceso real a las tecnologías necesarias para desarrollarlo?
- ¿Qué haremos si alguien del equipo no tiene conectividad o computadora?
- ¿Cómo garantizamos que el producto final no solo sea útil, sino inclusivo y comprensible?

Estas preguntas no tienen una única respuesta. Pero son parte del proceso educativo, y desde las TEP, debemos asumirlas como parte esencial de cualquier iniciativa.

Ejemplo real:

La Wikipedia en quechua (Wikipidiya) es un proyecto colaborativo que promueve la preservación de la lengua kichwa y el acceso al conocimiento en contextos rurales. No solo es una herramienta digital, sino una propuesta política, lingüística y cultural.

Reflexión:

¿Quién necesita el contenido que vas a crear? ¿Podrías hablar con esa persona o grupo antes de comenzar? ¿Cómo sabrás si el recurso que produces será realmente útil?

Código abierto: crear juntos, compartir para crecer

El software de código abierto es otro pilar de las TEP. Aquí, los programas no son propiedad cerrada de una empresa, sino que se comparten y mejoran colectivamente (imagen 6). Esto tiene ventajas técnicas (son accesibles, modificables, escalables), pero también filosóficas: se promueve la **solidaridad digital**, la autonomía tecnológica y el aprendizaje colectivo.

Imagen 6

Solidaridad digital



Nota. [Ilustración conceptual de un grupo colaborando en software de código abierto, promoviendo autonomía tecnológica y solidaridad digital] de Palacios, G. A., 2025. DALL-E 3.

Desde el enfoque educomunicacional, trabajar con código abierto implica también una ética del compartir. Implica reconocer que el conocimiento no debe estar encerrado tras licencias costosas o barreras técnicas. Significa apostar por herramientas que podamos adaptar, traducir, enseñar y mejorar colectivamente.

Ejemplo real:

Moodle es una plataforma educativa de código abierto utilizada en instituciones educativas de todo el mundo. Cualquier persona puede instalarla, traducirla, desarrollar complementos y personalizarla. Es un ejemplo de cómo una comunidad puede construir una herramienta robusta, funcional y libre.

Reflexión:

¿Has pensado que puedes usar y mejorar un software sin depender de grandes empresas?
¿Qué pasa cuando adaptas una herramienta para un contexto rural, una lengua local o una necesidad específica?

Discusión crítica: ¿y si no hay acceso?

Una de las grandes limitaciones en muchos contextos es el acceso a la tecnología. No todos tienen computadoras en casa, conexión estable a internet, o conocimientos técnicos. Pero eso no significa que debamos renunciar a la colaboración ni a la participación digital.

Aquí van algunas opciones y propuestas adaptativas:

- Si no se puede usar una wiki en línea, se puede crear una “wiki analógica” usando carteles, cuadernos compartidos o grabaciones de audio organizadas por temas.
- Si no hay conectividad en tiempo real, se pueden coordinar turnos para usar una única computadora o hacer envíos por USB o Bluetooth.
- Si hay baja alfabetización digital, el proyecto puede incluir el objetivo de enseñar a usar la herramienta antes de producir contenido.

Ejemplo práctico adaptado:

En una comunidad sin internet estable, un grupo de estudiantes creó un mural temático en el centro comunitario con la estructura de una wiki: cada uno aportó una sección en hojas escritas a mano, organizadas por títulos, referencias y enlaces QR a audios grabados con el celular.

Invitación a la reflexión:

Las TEP no son solo una cuestión de plataformas o aplicaciones, sino de **actitudes**. ¿Cómo puedes asegurarte de que todos participen, incluso quienes no tienen recursos tecnológicos?

Ejercicio práctico

Nombre del ejercicio: *Miniwiki comunitaria*

Objetivo: Planificar y construir de forma colaborativa un recurso de aprendizaje sobre un tema de interés común.

Duración: 3 sesiones de clase.

Pasos:

Identifica una necesidad real o simulada en tu entorno: puede ser un tema que falta en los materiales escolares, una guía práctica sobre un problema local, o la memoria de una experiencia educativa.

Diseña en equipo una estructura tipo wiki (títulos, subtítulos, apartados), con posibilidad de ampliación.

Decidan juntos cómo se construirá:

¿Usarán una plataforma digital o papel?

¿Lo harán con conectividad o sin ella?

¿Quién validará la utilidad del contenido?

Produzcan cada sección, integrando texto, imagen, audio o enlaces según el formato.

Al finalizar, reflexionen sobre el proceso:

¿Qué funcionó bien?

¿Qué desafíos surgieron?

¿Cómo mejoraría el recurso si se hiciera para una comunidad real?

15.3 Ejercicio práctico: Participar en un proyecto colaborativo en línea

Ahora que hemos explorado el poder de los wikis, el código abierto y las plataformas colaborativas, es momento de pasar a la acción. Pero no de cualquier forma: lo haremos con consciencia de las condiciones, los propósitos y el impacto que puede tener lo que hagas.

Este ejercicio no se trata solo de aprender a editar un artículo. Se trata de vivir el proceso de **colaboración digital** en una comunidad real, de tomar decisiones éticas y de reflexionar sobre lo que implica contribuir al conocimiento colectivo.

Actividad sugerida: Edición colaborativa en Wikipedia (u otra comunidad abierta)

Objetivo: Participar activamente en un espacio digital colaborativo, aplicando criterios de edición, validación de fuentes, respeto por la comunidad y responsabilidad en la producción de contenidos.

Pasos para realizar la actividad

Paso 1: Exploración y decisión

Antes de abrir Wikipedia, tómate unos minutos para reflexionar:

¿Sobre qué tema te gustaría aportar?

¿Qué sabes que podría ser útil a otros?

¿Tu experiencia o conocimiento puede llenar un vacío que encuentraste al navegar?

Ahora sí, entra a <https://es.wikipedia.org> y crea una cuenta gratuita.

Paso 2: Diagnóstico y propuesta

Busca un artículo relacionado con un tema que conozcas o que estudies. Lee con atención:

¿Está actualizado?

¿Faltan referencias?

¿Podrías mejorar la redacción o enriquecer el contenido?

Haz una lista breve de los posibles aportes que podrías hacer.

Paso 3: Edición y validación

Haz tus ediciones con cuidado. Recuerda que Wikipedia es una **comunidad** con normas y criterios éticos.

- Siempre **cita fuentes verificables**.
- Evita opiniones o interpretaciones personales.
- No uses información sin confirmar o copiada sin derechos.
- Antes de guardar, revisa tu cambio. Sé transparente en el resumen de edición y agradece si alguien más lo revisa después.

Paso 4: Reflexión crítica (foro de clase o entrada de blog)

Comparte tu experiencia con tus compañeros. Estas preguntas pueden ayudarte:

- ¿Qué aprendiste al colaborar en este entorno digital?
- ¿Qué decisiones tuviste que tomar sobre la redacción, las fuentes o el contenido?
- ¿Cómo te sentiste al editar algo público y sujeto a revisión?
- ¿Qué cambió en tu visión sobre el conocimiento y la autoría?

Si prefieres, puedes redactar esta reflexión como una entrada de blog en Medium, WordPress o Blogger.

Versión alternativa (si no tienes acceso o conectividad)

Sabemos que no todos los contextos permiten trabajar en línea en tiempo real. Por eso, también puedes hacer este ejercicio en versión offline:

- Elige un tema del que quieras hablar y busca una entrada en Wikipedia descargada (puedes usar Kiwix o guardar una copia en PDF).
- En papel o Word, marca las partes que mejorarías y redacta tus aportes.
- Incluye fuentes confiables (pueden ser libros, documentos, entrevistas) y redacta un pequeño apartado explicando por qué ese tema merece ser mejorado.
- Guarda el documento y, si tienes posibilidad, compártelo con alguien para recibir retroalimentación.

Reflexión final: editar es participar

Participar en un proyecto digital colaborativo no es solo una actividad académica. Es un acto de ciudadanía digital. Significa tomar la palabra, aportar con responsabilidad y comprender que el conocimiento se construye con otros. Al editar una entrada, estás dejando una huella — aunque sea pequeña— en el espacio compartido del saber (imagen 7).

Imagen 7

Trabajo de Edición



Nota. [Ilustración de estudiantes colaborando en la edición de contenido digital como acto de ciudadanía en un entorno educativo] de Palacios, G. A., 2025. DALL-E 3.

Como ejercicio final, puedes hacer un ejercicio autónomo de evaluación con esta rúbrica y tabla comparativa.

Rúbrica de evaluación: Participación en un proyecto colaborativo en línea

Criterio	Excelente (5)	Bueno (4)	Satisfactorio (3)	Insuficiente (1-2)
Participación	Se registró en la plataforma, realizó cambios significativos y explicó sus aportes.	Se registró y editó, pero con cambios menores.	Hizo cambios mínimos, sin profundizar ni explicar claramente.	No realizó edición o la actividad quedó incompleta.
Uso de fuentes confiables	Todas las referencias son claras, académicas y están correctamente citadas.	La mayoría son confiables y están bien integradas.	Se usan algunas fuentes sin cita o poco relevantes.	No hay fuentes, o se usan de forma incorrecta.
Redacción y claridad	El texto editado o propuesto es claro, coherente y con lenguaje adecuado.	Buena redacción general, con algunos errores menores.	Presenta fallos de cohesión o errores frecuentes.	Redacción confusa o inapropiada.
Reflexión crítica	La reflexión es profunda, honesta y muestra conciencia del proceso colaborativo.	Es clara y personal, aunque poco profunda.	Es breve, general o poco conectada con la experiencia vivida.	No hay reflexión o es irrelevante.
Ética y respeto al entorno	Comprendió y respetó las reglas del entorno colaborativo y cita correctamente.	Cometió errores menores, pero sin afectar la ética de colaboración.	Muestra desconocimiento parcial de las normas comunitarias.	Ignora reglas básicas o actúa de forma inapropiada.

Puntaje total: /25

Valoración:

- 21-25: Excelente participación
- 16-20: Buena participación
- 11-15: Participación aceptable
- 0-10: Requiere refuerzo o reentrega

Tabla comparativa: Modalidad en línea vs. offline del ejercicio (imagen 8)

Aspecto	Modalidad en línea (Wikipedia u otra wiki)	Modalidad offline (documento o mural colaborativo)
Herramienta principal	Wikipedia, Wikimedia Commons, Notion, GitHub, etc.	Word, cuadernos, carteles, audios, Kiwix (Wikipedia offline)
Acción colaborativa	Edición en tiempo real, comentarios, historial de cambios	Intercambio de documentos, escritura secuencial, grabaciones compartidas
Acceso a fuentes externas	Inmediato (hipervínculos, buscadores, bibliotecas digitales)	Limitado a fuentes impresas o descargadas previamente
Nivel de interacción	Alto si se comparte públicamente y se recibe retroalimentación	Moderado, requiere mediación del docente o líder del grupo
Reflexión final	Se publica como entrada de blog, post en foro o comentario en plataforma	Se escribe en un cuaderno o se graba en audio, se presenta oralmente
Evaluación	Basada en contribución visible, fuentes utilizadas y reflexión escrita	Basada en claridad del documento o mural, profundidad de aportes y reflexión escrita u oral
Inclusión tecnológica	Requiere conectividad, navegación básica, creación de cuentas	Requiere papel, lápiz, audio, posibilidad de compartir físicamente
Riesgos	Posible rechazo de cambios por moderadores, dificultades técnicas	Pérdida del material físico, dificultad para conservar registro colaborativo
Ventajas	Impacto real, aprendizaje digital auténtico, visibilidad	Accesibilidad, adaptabilidad, menor dependencia tecnológica



Imagen 8. Palacios, G. A. (2025). [Infografía con íconos comparativos entre la modalidad en línea y offline de un ejercicio colaborativo]. DALL-E 3.

Recursos con enlaces externos – Clase 15: Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP)

Video: *La tecnología y comunidades para abrirnos oportunidades* | Miguel Ángel Nieva | *TEDxParqueViveros*

<https://www.youtube.com/watch?v=awnfq4sEj3E>

Antes de mirar:

Reflexiona: ¿la tecnología ha generado oportunidades reales en tu vida o comunidad? ¿Qué factores crees que ayudan a que una herramienta digital se convierta en una puerta al crecimiento?

Después de mirar:

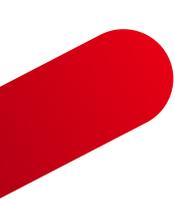
Piensa en cómo podrías construir una comunidad digital que brinde valor a otros. ¿Qué podrías ofrecer tú desde tu experiencia o vocación? ¿Qué medios digitales te lo permitirían?

Enlace externo: **COTI: una app española que combate el aislamiento de las personas mayores (2025)**

https://www.cadenadial.com/2025/coti-asi-es-app-espanola-combate-aislamiento-mayores-408443.html?utm_source=chatgpt.com

Resumen:

COTI es una app diseñada para reducir el aislamiento de personas mayores y con discapacidades



cognitivas, utilizando pictogramas y voz sintetizada. Facilita la comunicación y conexión con familiares, apoyando la inclusión digital desde una interfaz accesible. Demuestra cómo la tecnología puede transformarse en herramienta para la autonomía y la participación en comunidades vulnerables.

Referencias bibliográficas – Clase 15 (formato APA 7)

- AFOE Formación. (2025). *Tecnologías TIC, TAC y TEP en el aula: qué son.*
<https://www.afoe.org/tecnologias-tic-tac-tep-aula-educacion/>
- Cabello, P., & Lorenzana, M. (2020). Participación digital, alfabetización crítica y jóvenes: propuestas desde la educomunicación. *Comunicar*, 28(64), 9–18.
<https://doi.org/10.3916/C64-2020-01>
- Fundación MAPFRE. (2025). *COTI: una app española que combate el aislamiento de las personas mayores.*
<https://www.fundacionmapfre.org/educacion-divulgacion/salud-bienestar/noticias/coti-app-personas-mayores/>
- Fundación Telefónica. (s.f.). *¿Qué son las (tecnologías) TIC, TAC y TEP en la educación?*
<https://www.fundaciontelefonica.com/noticias/que-son-las-tecnologias-tic-tac-y-tep-en-la-educacion/>
- Moodle. (s.f.). *Free learning platform.* <https://moodle.org/>
- Wikipedia. (s.f.). *Wikipedia en quechua.* https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia_en_quechua
- YouTube. (2024). *La tecnología y comunidades para abrirnos oportunidades | Miguel Ángel Nieva | TEDxParqueViveros.* <https://www.youtube.com/watch?v=awnfq4sEj3E>
- Instagram. (s.f.). *Clara Megías (@claranubol).* <https://www.instagram.com/claranubol/?hl=en>
- Slideshare. (s.f.). *Nuevas formas de enseñanza – Cecilia Sagol.*
<https://es.slideshare.net/slideshow/nuevas-formas-e-enseanza-cecilia-sagol-portal-educar/5868356>

Glosario de términos utilizados

TEP (Tecnologías del Empoderamiento y la Participación): Conjunto de herramientas y prácticas digitales que promueven la participación, la creación colaborativa y el empoderamiento ciudadano.

Blog educativo: Plataforma en línea donde se publican reflexiones, recursos y experiencias relacionadas con la educación.

Wiki: Sistema de creación de contenidos colaborativos en línea, donde múltiples usuarios pueden editar y mejorar textos.

Código abierto: Modelo de desarrollo de software que permite a cualquier persona acceder, modificar y compartir el código fuente.

GitHub: Plataforma para alojar proyectos de software colaborativos basados en código abierto.

Edición: Evento donde varias personas se reúnen para editar contenidos digitales, especialmente en Wikipedia.

Curación de contenidos: Proceso de búsqueda, selección, organización y difusión de información relevante.

Solidaridad digital: Principio ético que promueve el acceso abierto y el uso responsable del conocimiento y las herramientas digitales.



La excelencia no se improvisa

síguenos

