



autor : Juan Carlos Jurado  
título : Vigilante de mar  
año : 2019



# Educaplay, plataforma de contenidos audiovisuales del gobierno de la provincia de Corrientes



Volumen 8 N.º 58  
 enero - junio de 2025  
 ISSN: 0122-4328  
 ISSN-E: 2619-6069  
 e22447

Educaplay, an  
 Audiovisual Content  
 Platform Developed  
 by the Government  
 of the Province of  
 Corrientes

Educaplay,  
 plataforma  
 de conteúdos  
 audiovisuais do  
 governo da província  
 de Corrientes

Guadalupe Leiva\*  

Fecha de recepción: 22-11-2024

Fecha de aprobación: 26-05-2025

## CÓMO CITAR

Leiva, G. (2025). Educaplay, plataforma de contenidos audiovisuales del gobierno de la provincia de Corrientes. *Nodos y Nudos*, 8(58), e22447. <https://doi.org/10.17227/nyn.vol8.num58-22447>

\* Doctora en Educación, Universidad Nacional de Entre Ríos, Argentina. Docente e investigadora de la Universidad Nacional del Nordeste, Corrientes, Argentina, Facultad de Humanidades. [guadalupe.leiva@comunidad.unne.edu.ar](mailto:guadalupe.leiva@comunidad.unne.edu.ar)





Volumen 8 N.º 58  
 enero - junio de 2025  
 ISSN: 0122-4328  
 ISSN-E: 2619-6069  
 e22447

## RESUMEN

El presente artículo presenta un análisis de caso realizado en el marco del trabajo final de la carrera de Especialización en Tecnología Educativa (UBA) y se centra en *Educaplay*, una plataforma de contenidos audiovisuales utilizada, en esta oportunidad, por el gobierno de la provincia de Corrientes, a través del Ministerio de Educación provincial y en articulación con la productora 2047.

Se tendrán en cuenta una serie de datos cuantitativos aportados por la página oficial de la plataforma, por normativas legales en materia educativa y por sus actores. El objetivo es destacar que *Educaplay* posee una visión integral y enriquecedora del uso de materiales audiovisuales en el ámbito educativo, cuyos propósitos están centrados en la calidad, la accesibilidad, la identidad local y el fomento del aprendizaje autónomo, lo que la convierte en una iniciativa sumamente valiosa tanto para los estudiantes como para los docentes, a través de guías orientadoras.

**Palabras clave:** *Educaplay*; tecnología educativa; política educativa; contenidos audiovisuales educativos; escuela secundaria

## ABSTRACT

This article is a case analysis conducted as part of the final thesis for the Specialization in Educational Technology (UBA) program and focuses on *Educaplay*, an audiovisual content platform used, on this occasion, by the government of the province of Corrientes, through the provincial Ministry of Education and in conjunction with the production company 2047.

Here, a series of quantitative data provided by the platform's official website, legal education regulations, and its stakeholders will be considered. The purpose is to highlight that *Educaplay* offers a comprehensive and enriching vision of the use of audiovisual materials in education, and its objectives are focused on quality, accessibility, local identity, and the promotion of independent learning. This makes it an extremely valuable initiative for both students and teachers, thanks to its guiding guidelines.

**Keywords:** *Educaplay*; educational technology; educational policy; educational audiovisual content; secondary school

## RESUMO

O presente artigo apresenta uma análise de caso realizada no âmbito do trabalho final do curso de Especialização em Tecnologia Educacional (UBA) e tem como foco o *Educaplay*, uma plataforma de conteúdos audiovisuais utilizada, nesta oportunidade, pelo governo da província de Corrientes, por meio do Ministério da Educação provincial e em articulação com a produtora 2047.

Serão considerados uma série de dados quantitativos fornecidos pela página oficial da plataforma, por normativas legais na área educacional e pelos seus atores. O objetivo é destacar que o *Educaplay* possui uma visão integral e enriquecedora do uso de materiais audiovisuais no campo educacional, cujos propósitos estão centrados na qualidade, acessibilidade, identidade local e no incentivo à aprendizagem autônoma, o que a torna uma iniciativa extremamente valiosa tanto para os estudantes quanto para os professores, por meio de guias orientadoras.

**Palavras-chave:** *Educaplay*; tecnologia educacional; política educacional; conteúdos audiovisuais educacionais; ensino médio

## Introducción

Este trabajo analiza el caso de *Educaplay*, una plataforma de contenidos audiovisuales utilizada por el gobierno de la provincia de Corrientes (Argentina), en colaboración con una productora local, como apuesta a la transformación digital en las aulas de las escuelas de nivel secundario. El desarrollo de plataformas virtuales de contenidos constituye uno de los ejes clave de la política educativa provincial y, por ello, se busca que los docentes dinamicen sus clases a través de esta herramienta.

Es necesario destacar que *Educaplay* ofrece materiales audiovisuales con contenidos al alcance de todos, con el objetivo de generar y compartir contenidos audiovisuales con impronta correntina, acercar a los estudiantes recursos que favorezcan su aprendizaje autónomo y, finalmente, brindar a los docentes un abanico de actividades que pueden incorporarse en las planificaciones áulicas mediante guías, así como a través de talleres de formación orientados al uso de estos contenidos en las secuencias didácticas, entre otros.

El artículo, en primer lugar, recorre la creación de la plataforma educativa de Corrientes; luego aborda sus contenidos, la inclusión digital, el uso por parte de estudiantes y docentes, la implementación en la escuela y esboza unas conclusiones que no lo son del todo, sino un cierre parcial, dado que la plataforma aún continúa en proceso de carga de contenidos.

## *Educaplay*, una política educativa provincial

El gobierno de la provincia de Corrientes desarrolló primero la plataforma digital de contenido *Corrientes Play*,<sup>1</sup> a la que luego integró la plataforma *Educaplay*.<sup>2</sup> Esta última fue creada en 2021 para estudiantes del nivel secundario, con contenidos disciplinares dirigidos a 1.º año. Su objetivo era que cada estudiante del secundario tuviera acceso a contenidos educativos 2.0, desarrollados en Corrientes, de manera libre y gratuita. Un año después, el Estado provincial creó la Subsecretaría de Contenidos Audiovisuales (Decreto N.º

1662/23 y Resolución N.º 2532/22), un área clave para coordinar el trabajo entre el gobierno de Corrientes, el Ministerio de Educación, Incluir Futuro (TelCo), *Corrientes Play* y la productora 2047, con el fin de garantizar el crecimiento de *Educaplay* y su llegada a cada estudiante, docente y familia. Actualmente, la plataforma cuenta con material educativo desde 1.º hasta 6.º año, y cubre todos los contenidos de los diseños curriculares de la educación secundaria de la provincia de Corrientes.

De forma paralela, el gobierno provincial compró y entregó más de 22 000 *notebooks* a jóvenes de 1.º año del secundario mediante el programa Incluir Futuro.<sup>3</sup> Estos equipos tenían acceso directo a *Corrientes Play* y *Educaplay*, con el objetivo de vincular la educación audiovisual directamente con los estudiantes. Por otra parte, y con el fin de asegurar la calidad en la producción de los contenidos educativos, se incorporó a profesionales y docentes expertos en cada una de las disciplinas para conformar una *comisión revisora de contenidos*.

Posteriormente, y en términos de política educativa, el gobierno de la provincia de Corrientes, a través del Ministerio de Educación y la productora 2047, puso en marcha un ambicioso proyecto que, como mencionamos, en 2021 se centró exclusivamente en la creación de contenidos para estudiantes de 1.º año del secundario. En 2022, el propósito fue incrementar la producción de videos y documentos orientadores para docentes, esta vez dirigidos a 2.º y 3.º año.

Desde entonces, *Educaplay* ha generado contenidos audiovisuales educativos con impronta local, diseñados por docentes correntinos para estudiantes de 1.º, 2.º y 3.º año del ciclo básico<sup>4</sup>, así como de 4.º, 5.º y 6.º año del ciclo orientado<sup>5</sup> del nivel secundario.

1 Plataforma de contenidos sobre Corrientes vinculados con el arte, la cultura, la gastronomía, artistas, entre otros. Véase: <https://corrientesplay.ar/>

2 Véase: <https://corrientesplay.ar/educaplay/>

3 Incluir Futuro es la versión provincial del plan nacional Conectar Igualdad, que consiste en la entrega de computadoras a estudiantes del nivel secundario para promover la igualdad de acceso a la tecnología, así como el desarrollo de competencias y capacidades en las aulas de todas las escuelas públicas.

4 El diseño curricular para el ciclo básico de la educación secundaria de la provincia de Corrientes surge a partir de un proceso de construcción conjunta de técnicos y especialistas disciplinares, y es puesto a consulta de docentes y representantes de los gremios docentes. Este diseño se sustenta en los acuerdos logrados por el Estado nacional, a través de la Ley de Educación Nacional N.º 26206 y resoluciones del Consejo Federal de Educación, en particular, las Resoluciones N.º 84/09, 88/09, 93/09, 102/10, 103/10; las Resoluciones del Ministerio de Educación y Cultura N.º 026/12, 1568/12, y el Decreto N.º 1479/12 del gobierno de la provincia de Corrientes.

5 Ciclo orientado de la educación secundaria: se corresponde con la estructura curricular aprobada por la Resolución N.º 3651/15 y la Resolución modificatoria N.º 2553/16 del Ministerio de Educación de la provincia de Corrientes.

En palabras de la ministra de Educación de la provincia de Corrientes, Práxedes López: "se toma el plan de estudio y a partir de ahí se toman materiales que vinculen y colaboren, para promover otro tipo de aprendizaje" (*Radio Dos*, 4 de octubre de 2022), con materiales audiovisuales y guías didácticas con contenidos curriculares, libres y gratuitos.

## Contenidos curriculares en la web

En cuanto al contenido, al ingresar al sitio web se encuentran materiales audiovisuales que proponen contenidos educativos junto con guías didácticas que sirven de apoyo para ampliar lo abordado en los videos. Además de las materias clásicas como matemática, lengua y literatura, historia argentina y latinoamericana, entre otras, existen espacios destinados al desarrollo de temas transversales, como educación emocional, educación sexual integral, educación ambiental y energía sustentable. Asimismo, hay espacios dedicados a ediciones especiales,<sup>6</sup> con audiovisuales como *EduQatar*, *Alma Guarani: Memorias de Chela*, *Generación TEC*, *Aulas Talleres Móviles* y *A 40 años de Malvinas: Nuevas Miradas. Héroes*.

Entre 2021 y 2022, el sitio puso a disposición videos educativos y guías docentes, desde 1.º hasta 3.º año del ciclo básico, incluyendo contenidos especiales y transversales. Para 2023, el objetivo fue duplicar la producción del año anterior, ampliando los contenidos para 4.º y 5.º año del ciclo orientado. En 2024, la plataforma contaba con un total de 2320 videos disponibles, de 1.º a 4.º año, con carga continua de materiales para 5.º y 6.º año, a medida que los profesionales concluían nuevos contenidos.

## Inclusión digital educativa

La integración de plataformas educativas con videos y guías docentes en el nivel secundario constituye una estrategia para mejorar la calidad de la enseñanza y del aprendizaje. Estas herramientas ofrecen ventajas significativas, pero también presentan desafíos para garantizar una implementación exitosa y equitativa. En este sentido, el Ministerio de

Educación de la provincia de Corrientes, por medio de la Subsecretaría de Contenidos Audiovisuales y bajo el Plan Nacional de Inclusión Digital Educativa, aprobado por el Consejo Federal de Educación (CFE) mediante la Resolución N.º 244/15, propuso llevar a cabo capacitaciones destinadas a docentes del nivel secundario, con el fin de ofrecer un trayecto formativo que proporcione un abanico de herramientas y recursos digitales que contribuyan a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Es menester mencionar que, en la provincia de Corrientes, la Ley N.º 5873/09, en su artículo 3, autoriza el uso del celular en las clases con fines educativos y pedagógicos. Asimismo, el uso de herramientas tecnológicas responde a lo establecido específicamente en el artículo 11, inciso *m*, de la Ley Nacional de Educación N.º 26206/06, que plantea, entre los fines y objetivos de la educación, el desarrollo de competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación. De igual manera, el Plan Estratégico Nacional 2016-2021 "Argentina enseña y aprende" (Resolución CFE N.º 285/16) promueve la incorporación de tecnologías de la información y la comunicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje, y contempla los nuevos perfiles y prácticas de socialización de los estudiantes en el marco de la cultura digital, lo que exige revisar la gramática escolar, las prácticas docentes y los recursos utilizados en dichos procesos.

Por su parte, la Subsecretaría de Contenidos Audiovisuales elaboró en 2024 una proyección por niveles de escala para medir el impacto de *Educaplay* en las escuelas secundarias de la provincia de Corrientes. Las evaluaciones de impacto, cabe destacar, pretenden medir los cambios en los resultados de desarrollo causados por un determinado proyecto, programa o política. En este caso, se identificaron tres niveles y un cuarto adicional:

*Latente*: docentes y estudiantes no tienen conocimiento de la plataforma ni la utilizan.

*Incipiente*: docentes y estudiantes están comenzando a familiarizarse con la plataforma y sus contenidos audiovisuales.

*Emergente*: docentes y estudiantes utilizan la plataforma en sus clases y trabajan con sus contenidos.

6 Véase: <https://corrientesplay.ar/educaplay/contenidos?s=ediciones-especiales>

*Establecido:* Docentes y estudiantes la utilizan en un 100%, dentro y fuera de las aulas.

De acuerdo con un informe de la Subsecretaría de Contenidos Audiovisuales sobre el uso de *Educaplay* en aulas de nivel secundario, elaborado en abril de 2024, el conocimiento sobre la plataforma se encuentra en una etapa emergente, ya que tanto docentes como estudiantes la utilizan en clase y trabajan con sus contenidos. Los datos en crudo, producto de entrevistas realizadas a 6469 docentes de toda la provincia de Corrientes, indican que el 82% conoce la plataforma, mientras que solo un 12% la desconoce. En cuanto al uso directo de la plataforma por parte del profesorado, el 90,3% de los docentes la utiliza, con un promedio de 30 estudiantes por curso; el 9,7% restante no la emplea (el 7,9% por falta de conectividad y el 2%, por desconocimiento de su uso).

De este modo, puede afirmarse que el uso de los contenidos de *Educaplay* se encuentra en una etapa incipiente, dado que docentes y estudiantes están en proceso de familiarización con la plataforma y sus recursos audiovisuales.

Luego de analizar el nivel de implementación en las aulas de Corrientes, consideramos necesaria una *política de escala* que, en palabras de Lugo *et al.* (2020), remite a la importancia de la planificación. Esta permite comprender la interdependencia entre distintos niveles de la realidad social —local, nacional, transnacional, entre otros—, así como la producción, reconfiguración o disputa de órdenes y jerarquías entre diversas escalas geográficas (Brenner, 2001, citado en Lugo *et al.*, 2020). De igual manera, los autores identifican dos tipos de rescalamiento posibles desde lo local:

- » Escalar hacia afuera (horizontal): mediante la réplica de prototipos en otros espacios también locales.
- » Escalar hacia arriba: de la descentralización a la centralidad, o de abajo hacia arriba.

Tanto el programa Incluir Futuro como la plataforma *Educaplay* en la provincia de Corrientes representan una oportunidad de integrar tecnologías

digitales en los sistemas educativos. Esta integración se vincula estrechamente con la garantía del derecho integral a la educación y con la necesidad de priorizar la democratización del acceso a las TIC por parte de amplios sectores de la población escolar. Lugo *et al.* (2020) presentan una visión integral y comprometida de la incorporación de las tecnologías digitales en los sistemas educativos, al poner de manifiesto la importancia de considerar no solo los aspectos pedagógicos, sino también los sociales y de equidad implicados en esta transformación.

De este modo, al democratizar el acceso a las TIC, se abre la posibilidad de reducir la brecha digital y brindar a todos los estudiantes las mismas oportunidades de acceder a la información y a herramientas tecnológicas que contribuyan a disminuir las desigualdades existentes y a personalizar el aprendizaje. Las tecnologías digitales permiten adaptar los contenidos y las actividades a las necesidades y ritmos de aprendizaje de cada estudiante, lo que promueve una educación más inclusiva.

Además, las herramientas digitales fomentan la interacción y la colaboración entre estudiantes, lo que favorece un aprendizaje más activo y significativo. A su vez, el acceso a recursos digitales ofrece a los estudiantes una gran variedad de información y conocimientos, más allá de los límites del aula.

Es necesario, asimismo, imaginar escenarios futuros de educación pospandemia, con miras a construir un nuevo mapa social (Lugo *et al.*, 2020), en el que se consideren las desigualdades vigentes en los países de América Latina, y particularmente en Argentina, con el fin de alcanzar un proyecto social más inclusivo e igualitario.

Las políticas de integración TIC se imponen como herramientas imprescindibles para el desarrollo de acciones democráticas orientadas a garantizar el derecho a la educación de todos los ciudadanos. Al mismo tiempo, la inclusión de las TIC en los sistemas educativos constituye una oportunidad para revisar y actualizar los procesos de enseñanza y aprendizaje, con el objetivo de mejorar su calidad. El desafío político para la provincia de Corrientes radica, quizás, en garantizar un financiamiento sostenible para las políticas educativas, así como en el "replanteo de

prioridades que pongan en el centro la cobertura y calidad de Internet, la formación de los docentes, la provisión de contenidos digitales, la evaluación de impacto y la mitigación de sus efectos ambientales" (Lugo *et al.*, 2020, p. 32). Este financiamiento debe ser suficiente para asegurar una transformación digital educativa exitosa y equitativa. Además, requiere una visión de largo plazo, pues se trata de un proceso complejo y gradual que demanda una planificación estratégica a futuro.

Sin duda, será necesaria la colaboración entre el gobierno provincial y nacional, las instituciones educativas, el sector privado y la sociedad civil, con el fin de movilizar los recursos requeridos y garantizar el éxito de estas iniciativas. También será imprescindible evaluar el impacto de las inversiones en tecnología educativa, ya que solo así se podrán optimizar los recursos y garantizar el cumplimiento de los objetivos propuestos.

### **Educaplay, plataforma potente de la escuela secundaria**

La escuela está en crisis como tecnología, como artefacto productor, así como en su carácter de instrumento de antaño, ya que no se observan los valores que la fundaron y la sostenían. Ya no existe la cultura letrada como horizonte de realización individual y colectiva. La escuela no cambia y produce un gran desinterés, un aburrimiento, una falta de sentido para las nuevas subjetividades que viven las transformaciones de los lenguajes, los modos de expresión y comunicación. Esta escuela, entonces, es incompatible con los cuerpos y subjetividades de los estudiantes que hoy concurren a las aulas. Por ello, Sibilia (2012) invita a repensar la "forma de ser y estar en el mundo" (p. 135) con el que nació la escuela y "el modo de ser y estar en el mundo que tenemos hoy en día" (p. 137). Se trata de una exhortación a reflexionar sobre la obsolescencia de la escuela tradicional en un mundo digital. La escuela, concebida como una estructura rígida, con muros que la separan del mundo exterior, choca frontalmente con las subjetividades y formas de aprendizaje de las nuevas generaciones; sus cuerpos y mentes están moldeados por la inmediatez, la interconexión y la fluidez

propias del mundo digital. Esta disonancia exige una transformación radical del modelo educativo, replantear los objetivos de la escuela, sus métodos y, sobre todo, su relación con el entorno.

La escuela debe ser un espacio abierto, flexible y conectado, donde el aprendizaje sea activo, colaborativo y personalizado. En este nuevo escenario, las redes virtuales y las herramientas digitales se convierten en aliadas indispensables para fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas; una escuela que responda a las necesidades y aspiraciones de las generaciones actuales, que prepare a los estudiantes para un futuro incierto y lleno de posibilidades.

Marc Prensky, en 2001, introdujo el concepto de *nativos digitales* para describir a las personas que nacieron y crecieron en un entorno tecnológico. A este grupo se contraponen los *inmigrantes digitales*, a saber, personas nacidas antes de la era digital que han debido trasladar sus viejas costumbres a los nuevos contextos.

Es primordial realizar una caracterización de nuestros estudiantes. En este sentido, Serrés (2013) afirma que el uso de las redes sociales, la lectura y escritura en celulares con el pulgar, así como la búsqueda de información en línea, estimula zonas corticales y neuronas distintas de las que se activan con elementos frecuentes de nuestra escolarización tradicional, como el libro, la tiza o el cuaderno. Este desarrollo conlleva la idea de *multitasking* o multitarea —hacer y estar en varios momentos simultáneamente—, pero también implica una fragmentación de la atención, articulada con la aceleración en los tiempos de resolución de las distintas acciones que llevan adelante. Los *pulgarcitos* han modificado la idea de *espacio* tal como la conocíamos, ya que, mediante el celular, pueden comunicarse con cualquier persona y lugar del planeta, transformando así su manera de situarse en el mundo.

A su vez, los estudiantes poseen hoy la capacidad de ubicuidad, lo que implica estar simultáneamente en todas partes, una de las potencialidades de internet. Se puede estar aquí y allá al mismo tiempo, en conexión casi perpetua. El uso de teléfonos móviles les permite desplazarse libremente, pero a cambio les exige disponibilidad constante.

Las redes sociales como Facebook, Instagram, TikTok, YouTube y X los acompañan a todas partes, y con ellas sus contactos, vidas e intimidades, hoy expuestas casi permanentemente (por ellos mismos o, en muchos casos, por sus propios padres). La conexión requiere trabajo (esfuerzo) y dedicación. La presencia *online* agota, pero la desconexión conlleva el riesgo de la invisibilidad. ¿Quién soy si nadie me ve?

En este contexto, la conectividad moldea los conceptos de presencia, intimidad, amistad y, aún más profundamente, el de identidad.

Por ello, el uso de plataformas educativas se ha vuelto fundamental para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Tal como plantean Johnson *et al.* (2020, p. 78), "la tecnología artificial ofrece oportunidades únicas para personalizar el aprendizaje, fomentar la participación activa de los estudiantes" y, a su vez, permite visualizar conceptos abstractos, fomentar la retención de información y aumentar el interés estudiantil.

Los autores también invitan a reflexionar sobre el papel transformador de la tecnología en la educación, particularmente en la personalización del aprendizaje, entendida como la adaptación de contenidos y estrategias pedagógicas a las necesidades y estilos de cada estudiante, un objetivo cada vez más relevante. Gracias a su diversidad de recursos y herramientas, la tecnología permite a los docentes crear experiencias de aprendizaje más significativas y pertinentes para cada estudiante. Los materiales audiovisuales —como videos, animaciones y simulaciones— desempeñan un papel central en este proceso de personalización al combinar imágenes, sonidos y textos, lo que hace que los contenidos sean más atractivos y comprensibles. Además, ayudan a visualizar conceptos abstractos, lo que facilita la construcción del conocimiento y su retención.

En nuestro caso de estudio, la plataforma *Educaplay* en Corrientes no solo ofrece videos dirigidos a estudiantes del nivel secundario, sino que también pone a disposición guías docentes elaboradas por especialistas, que sirven como hoja de ruta para el trabajo en el aula y ofrecen una visión actualizada sobre el abordaje de los contenidos. Estudios recientes

demuestran que el uso de plataformas educativas con componentes multimedia puede motivar a los estudiantes a participar activamente en su aprendizaje. A su vez, la educación en línea proporciona flexibilidad en el acceso al contenido, lo que beneficia a estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje y ritmos (Mares, 2021).

En el ámbito educativo, es cada vez más evidente la importancia de las plataformas digitales con elementos multimedia. Estas herramientas no solo revolucionaron las formas de enseñar y aprender, sino que han demostrado ser altamente efectivas para motivar y facilitar el aprendizaje. Uno de los aspectos más destacados por los autores es su capacidad para motivar: la incorporación de elementos visuales, auditivos e interactivos hace que el contenido resulte más dinámico y atractivo, capta la atención y genera un mayor interés por el tema. Además, la posibilidad de interactuar activamente con el material —a través de simulaciones, juegos o foros de discusión— fomenta la participación y el compromiso de los estudiantes con su propio proceso de aprendizaje. Otro aspecto fundamental es la flexibilidad que ofrecen estas plataformas: permiten el acceso a los contenidos en cualquier momento y lugar, y se adaptan a los distintos estilos y ritmos de aprendizaje. Esto resulta especialmente beneficioso para estudiantes con preferencias diversas, ya que pueden elegir la forma de abordar los contenidos que mejor se ajusta a sus necesidades.

Si bien las plataformas educativas multimedia presentan numerosas ventajas, también suponen desafíos: la brecha digital, la necesidad de formación docente adecuada y la garantía de calidad de los contenidos. No obstante, las oportunidades que brindan estas herramientas son inmensas: aprovechar su potencial permite crear experiencias de aprendizaje más significativas, personalizadas y motivadoras.

"Tecnología, pedagogía y disciplinas convergen en este espacio, donde los docentes trabajan estas dimensiones de forma interrelacionada y las potencian", se afirma en el sitio web de la Subsecretaría,<sup>7</sup> donde se destaca como una de sus propuestas

7 Véase: <https://educaciondigital.mec.gov.ar/>

precisamente a *Educaplay*. La plataforma invita a los docentes a diseñar propuestas de enseñanza y aprendizaje de manera dinámica, significativa y situada. Tiene como premisa el aprendizaje integral, una exigencia acorde con las demandas de la sociedad contemporánea y las transformaciones culturales actuales, entre ellas la inclusión de herramientas y metodologías colaborativas.

La producción de materiales de enseñanza ha experimentado una revolución: lo que antes se limitaba a libros de texto, pizarras y fotocopias ahora se ha enriquecido con una amplia gama de recursos digitales, plataformas virtuales, aplicaciones interactivas, videos, simulaciones, realidad aumentada y realidad virtual. Las posibilidades son prácticamente ilimitadas, y esta diversidad de formatos y herramientas permite crear materiales más atractivos, dinámicos y adaptados a las necesidades y estilos de aprendizaje de cada estudiante. Por su parte, la hipertextualidad, la multimodalidad, la transmedia y la interactividad son características distintivas de estos nuevos artefactos digitales: los hipertextos permiten establecer conexiones no lineales entre distintos contenidos y facilitan la exploración y construcción de significados individuales; la multimodalidad integra diversos lenguajes (texto, imagen, sonido, video) en una misma experiencia de aprendizaje, apela a múltiples sentidos y favorece una comprensión más profunda; los materiales transmedia se extienden a través de diferentes plataformas y formatos, creando narrativas complejas y envolventes; y la interactividad invita a participar activamente en el proceso de aprendizaje, convirtiéndonos en protagonistas de nuestra propia formación.

El escenario digital ha abierto un mundo de posibilidades para la educación. Los materiales de enseñanza han evolucionado hacia formatos más ricos y dinámicos, que permiten adaptar la enseñanza a las necesidades de cada estudiante y promover un aprendizaje más activo y significativo.

Respecto del tipo de estructura multimedial de los recursos propuestos en *Educaplay*, Odetti (2016, p. 32) plantea que "la metáfora de interacción que propone a los usuarios, la estructura narrativa hipermedial y la organización de la información

en pantalla" se combinan en una "interfaz [que] se transforma en una puesta en escena" (Scolari, 2004, p. 70). El interés de los estudiantes por incorporar tecnología a su experiencia áulica ha sido escuchado: se busca satisfacer esta demanda mediante un material educativo que les permita explorar de manera interactiva y participativa, una experiencia educativa protagónica que les proponga un recorrido que combine lo artefactual de los materiales educativos con la incorporación de las tecnologías digitales.

Los materiales audiovisuales de *Educaplay* permiten a los estudiantes interactuar con los contenidos e incluyen desafíos para fomentar un aprendizaje significativo. Las imágenes son utilizadas no solo como fuente de información, sino también como metáforas o analogías con la intencionalidad de provocar de forma disruptiva y desafiante. En relación con la interactividad, los materiales proponen una interacción hipervincular; en cuanto a la hipertextualidad y la hipermedialidad, se recurre al uso de recursos y contenidos mediante enlaces externos o la inserción de materiales creados en otras plataformas (murales en Padlet, formularios de Google, entre otros), asociados y contextualizados dentro de la narrativa, lo que plantea un recorrido sugerido, guiado y, a la vez, más autónomo (*on demand*).

De este modo, puede identificarse que estos materiales, tal como plantea Area-Moreira (2020), son:

- » Objetos constituidos tanto por una dimensión artefactual-tecnológica como por una dimensión semántico-simbólica, destinados a facilitar algún tipo de proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de las escuelas secundarias en cada una de las disciplinas.
- » Recursos que estimulan y propician experiencias de aprendizaje empíricas y/o simbólicas, para que los estudiantes adquieran conocimiento.
- » Instrumentos que cumplen distintas funciones didácticas y curriculares en el ejercicio profesional de la docencia (preparación o planificación de clases, apoyo en situaciones de enseñanza durante su desarrollo, herramientas para la evaluación).

En palabras de Litwin (2008),

"identificamos, entonces, un nuevo rol docente que, en tanto profesional estudioso de la cultura juvenil, sabe de qué se tratan los múltiples estímulos que les llegan diariamente en todos los espacios y tiende un puente para dotarlos de significado, reorientar sus propósitos y apropiarse de ellos. (como se cita en Maggio, 2020, p. 12)

Litwin invita a una profunda reflexión sobre el papel del docente en la era digital; es un llamado a buscar, encontrar y descubrir nuevas formas de lo digital que funcionen y puedan ser llevadas al aula. Es una invitación a la innovación constante y a la adaptación a los cambios. Esto implica, por tanto, que el desafío del docente en la era digital se exprese en convertirse en mediador: dejar de enseñar desde el lugar de transmisor único del conocimiento para transformarse en un facilitador del acceso a la información y un guía del proceso de aprendizaje; ser un aprendiz constante, dado que la tecnología evoluciona rápidamente, y mantenerse actualizado en conocimientos y habilidades; y, por último, ser un creador de experiencias de aprendizaje innovadoras y significativas.

En este sentido, centrados en la inclusión genuina (Maggio, 2012), los docentes deben indagar sobre la comprensión de las tramas de construcción del conocimiento disciplinar en la contemporaneidad; una trama en la que los estudiantes comienzan a interpelear la otra trama que tiene lugar mientras enseñamos y refiere a sus propios procesos de conocimiento en entornos tecnológicos (Maggio, 2023). En un mundo saturado de estímulos, el docente debe asumir un papel mediador, ayudando a los estudiantes a otorgar sentido a la gran cantidad de información que reciben diariamente. Debe convertirse en un puente entre los contenidos disciplinares y los intereses y experiencias de los jóvenes, orientándolos hacia un aprendizaje significativo y autónomo.

La inclusión genuina, como señala Maggio (2012), implica mucho más que aceptar a todos los estudiantes en el aula: requiere que los docentes se sumerjan en las tramas de construcción del conocimiento disciplinar en la contemporaneidad, y reconozcan y valoren las distintas formas de aprender y conocer que los estudiantes traen consigo. Por ello, como

docentes, es necesario reconocer la existencia de una *doble trama*: por un lado, la trama disciplinar que tradicionalmente se transmite, y por otro, la trama tecnológica que los estudiantes construyen en sus entornos digitales.

La tarea del docente, entonces, consiste en articular ambas tramas y crear espacios de aprendizaje donde los estudiantes puedan conectar sus experiencias personales con los contenidos escolares.

## A modo de cierre

El caso analizado en este artículo presenta una propuesta innovadora y prometedora para mejorar la calidad de la educación en la provincia de Corrientes, Argentina, al combinar la calidad de los contenidos, la identidad local, el fomento del aprendizaje autónomo y el apoyo a los docentes, y contribuir así a la construcción de un futuro más esperanzador para los estudiantes correntinos. *Educaplay* ofrece una visión integral y enriquecedora del uso de materiales audiovisuales en el ámbito educativo, especialmente en el territorio de la provincia de Corrientes. A través de objetivos centrados en la calidad, la accesibilidad, la identidad local y el fomento del aprendizaje autónomo, la plataforma se convierte en una iniciativa sumamente valiosa.

Cabe destacar aquí la importancia de contar con contenidos audiovisuales accesibles, ya que, al poner a disposición materiales de alta calidad, la plataforma no solo satisface una necesidad educativa fundamental, sino que también democratiza el acceso a la información y al conocimiento. En un mundo cada vez más visual, ofrecer contenidos atractivos y relevantes resulta esencial para captar la atención de los estudiantes y estimular su interés por aprender.

Otro de los elementos destacables de *Educaplay* es la decisión de generar contenidos con impronta correntina, lo cual constituye un acierto: la identidad local se convierte en un eje fundamental y, al vincular los materiales audiovisuales con la realidad territorial, se fortalece el sentido de pertenencia y se promueve el valor de la cultura propia. Los estudiantes pueden reconocerse en las historias y paisajes presentados, lo que favorece una conexión más profunda con los aprendizajes.

Por otra parte, *Educaplay* trasciende la simple transmisión de conocimientos: fomenta el aprendizaje autónomo al acercar a los estudiantes propuestas que estimulan su participación activa en la construcción de saberes, contribuyendo así a formar ciudadanos críticos y capaces de construir su propio conocimiento. Esta habilidad es esencial en el mundo actual, donde el acceso a la información es ilimitado y la capacidad de seleccionarla y evaluarla resulta clave.

Finalmente, al brindar a los docentes un abanico de actividades y recursos, la plataforma se convierte en un aliado estratégico para la planificación y la implementación de clases más dinámicas y efectivas. La posibilidad de incorporar estos materiales en diversos escenarios pedagógicos facilita su adaptación a las necesidades de cada grupo y a las características de cada disciplina.

Las propuestas de enseñanza que plantea *Educaplay* pueden considerarse motores creativos (Maggio, 2018) anclados en la actualidad, ejes transversales que *traccionan* y parten de producciones colectivas, articulaciones funcionales o interpretaciones curriculares, recorridos que deben trazarse para lograr una *educación poderosa* o una *enseñanza enriquecida* (Maggio, 2012). Educación poderosa o enseñanza enriquecida que invitan a pensar colectivamente para proyectar horizontes capaces de identificar "situaciones pedagógicas de relevancia ampliada" (Maggio, 2012, p. 7). Pensar y actuar desde lo colectivo, desde esa construcción que solo puede darse en común. Como señala Maggio (2012), "cuando la enseñanza es poderosa, esos mismos alumnos se involucran y comprometen, y entonces se amplían enormemente las oportunidades para su formación" (p. 4).

En función de lo abordado en este análisis de caso, entendemos que *Educaplay* tiene la intención genuina de crear y poner a disposición materiales audiovisuales con contenidos de calidad, gratuitos, con impronta correntina y orientados a que los estudiantes sean partícipes activos de su propio aprendizaje autónomo. Si bien el uso de la plataforma por parte del Ministerio de Educación de Corrientes, a través del trabajo de la Subsecretaría de Contenidos Audiovisuales, es reciente, es posible destacar

el acompañamiento político que favorece múltiples oportunidades para enriquecer la enseñanza poderosa (Maggio, 2012) de los jóvenes que asisten al nivel secundario en la provincia de Corrientes.

## Referencias

- Area-Moreira, M. (2020). La transformación digital de los materiales didácticos. De los libros de texto a la red. En M. Area-Moreira (dir.), *Escuel@ Digit@l. Los materiales didácticos en la red* (pp. 19-42). Graó.
- Cámara de Diputados de la Provincia de Corrientes. (2022). *Resolución N.º 2532. Proyecto de declaración de interés de la plataforma digital Educaplay, plataforma de contenido educativo y audiovisual de la provincia de Corrientes*. <https://www.hcdcorrientes.gov.ar/boletin/Expte%2017896.doc>
- Cámara de Diputados y Senadores de la Provincia de Corrientes. (2009). *Ley Provincial N.º 5873*. Boletín Oficial. <https://hcdcorrientes.gov.ar/wp-content/uploads/2021/08/Ley5873.pdf>
- Cámara de Diputados y Senadores de la Provincia de Corrientes. (2023). *Decreto N.º 1662. Creación de la Subsecretaría de Contenidos Audiovisuales*. Boletín Oficial.
- Congreso de la Nación Argentina. (2006). *Ley Nacional de Educación N.º 26206*. <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/ley-de-educ-nac-58ac89392ea4c.pdf>
- Consejo Federal de Educación de la República Argentina. (2015). *Intensificación de TICs en las escuelas para la mejora de los procesos de enseñanza. Resolución CFE N.º 244*. <https://cfe.educacion.gob.ar/resoluciones/res15/244-15.pdf>
- Consejo Federal de Educación de la República Argentina. (2016). *Argentina enseña y aprende. Plan Estratégico Nacional 2016-2021. Resolución CFE N.º 285*. [https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/plan\\_estrategico\\_y\\_matriz\\_v9\\_0\\_0.pdf](https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/plan_estrategico_y_matriz_v9_0_0.pdf)
- Educaplay*. (2025). *Página oficial*. <https://corrientesplay.edu.ar/educaplay/>
- Johnson, R. (2020). Enhancing Higher Education with Innovative and Creative Techniques: The Role of Artificial Intelligence. *Educational Sciences Quarterly*, 18(2), 65-80.
- Johnson, D., Johnson, R. y Smith, K. (2020). Cooperative Learning: Improving University Instruction by Basing Practice on Validated Theory. *Journal on Excellence in College Teaching*, 31(2), 57-76. [http://static.pseupdate.mior.ca.s3.amazonaws.com/media/links/Cooperative\\_learn\\_validated\\_theory.pdf](http://static.pseupdate.mior.ca.s3.amazonaws.com/media/links/Cooperative_learn_validated_theory.pdf)
- Litwin, E. (2008). *El oficio de enseñar*. Paidós.
- Lugo, M., Ithurburu, V., Sonsino, A. y Loiacono, F. (2020). Políticas digitales en educación en tiempos de pandemia:

- desigualdades y oportunidades para América Latina. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (73), 23-36. <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1719/769>
- Maggio, M. (2012). Entre la inclusión digital y la recreación de la enseñanza: el modelo 1 a 1 en Argentina. *Revista Campus Virtuales*, 1(1), 7-17. <http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/19>
- Maggio, M. (2018). *Reinventar la clase en la universidad*. Paidós.
- Maggio, M. (2020). *Prácticas educativas reinventadas: orientar a los docentes en la irrupción de nuevas formas de enseñanza en contextos de emergencia. 5 desafíos, 5 propuestas*. Unicef.
- Maggio, M. (2023). *Híbrida. Enseñar en la universidad que no vimos venir* (2.a ed.). Tilde Editora.
- Mares, L. (2021). *Escenarios combinados para enseñar y aprender: escuelas, hogares y pantallas*. Ministerio de Educación de la República de Argentina y Educ.ar.
- Ministerio de Educación de la República Argentina, Conectar Igualdad y Educ.ar. (2023). *Plan Nacional de Inclusión Digital Educativa*. Autores. <https://www.educ.ar/recursos/158385/plan-nacional-de-inclusion-nacional-educativa-marco-politico>
- Odetti, V. (2016). Materiales didácticos hipermediales: lecciones aprendidas y desafíos pendientes. En J. García y M. Báez (eds.), *Educación y tecnologías en perspectiva* (pp. 29-40). Flacso.
- Radio Dos. (4 de octubre de 2022). Práxedes López: "EducaPlay fue creado para promover otro tipo de aprendizaje". <https://www.radiodos.com.ar/123428-praxedes-lopez-educa-play-fue-creado-para-promover-otro-tipo-de-aprendizaje>
- Prensky, M. (2021). Digital Native, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5). <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- Scolari, C. (2004). *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Gedisa.
- Serrés, M. (2013). *Pulgarcita*. Fondo de Cultura Económica.
- Sibilia, P. (2012). La escuela en un mundo hiperconectado: ¿redes en vez de muros? *Revista Educación y Pedagogía*, 24(62). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4161082.pdf>
- Subsecretaría de Contenidos Audiovisuales. (2024). *Informe sobre el uso de Educaplay en las aulas*. Gobierno de la Provincia de Corrientes.
- Subsecretaría de Contenidos Audiovisuales. (2025). *Página oficial del Ministerio de Educación de la Provincia de Corrientes*. <https://educaciondigital.mec.gob.ar/>

## Diálogo del conocimiento

La valoración de un esfuerzo por sistematizar experiencias de tipo pedagógico en la implementación de herramientas virtuales que posibiliten el apoyo a la gamificación de la vivencia en aula respecto del uso de plataformas de repositorio de objetos virtuales; que se pretendan implementar a manera de políticas públicas en educación; en general es un aporte significativo en la latitud que se pretenda reflexionar sobre tal caso de sistematización. En este sentido, el trabajo presenta un referente académico de comprensiones del suceso de implementación de la plataforma de repositorio Educaplay de la provincia de Corrientes Argentina, que logra poner en discusión asuntos de tipo técnico que este tipo de implementaciones demandan y que serán siempre el diálogo entre la dimensión técnica y la dimensión educativa y didáctica que los alberga en la nube.

Oscar Holguín