
Community Manager educativo, una alternativa digital

Rebeca Soler Costa y Pablo Lafarga Ostáriz

Universidad de Zaragoza, España

Introducción

La sociedad en la que vivimos se encuentra en constante proceso de cambio y adaptación. Desde el inicio del auge de las tecnologías, intrínsecamente ligado al desarrollo de Internet, las costumbres de la población han sufrido grandes cambios metódicos si los comparamos con los procedimientos que desarrollaban durante épocas anteriores. Unas variaciones que, en la mayoría de ocasiones, suponen alternativas más funcionales en cuanto a algunos hábitos como son realizar la compra, conocer qué ocurre en otros lugares del mundo en cuestión de segundos e incluso permiten comunicarse con alguien que se encuentra a miles de kilómetros en otra ciudad.

Estas nuevas tendencias repercuten de forma directa en nuestra forma de ver la vida y reaccionar ante ella, el caso más claro son las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Gracias a ellas nos encontramos en una situación de accesibilidad ante la información tan rápida y normalizada que termina condicionando algunas de nuestras rutinas diarias. La mejor muestra de todo ello son las redes sociales, un nuevo método de comunicación social que ha revolucionado 180° cómo nos relacionamos con los demás.

Y es que su implementación e interiorización no sólo han dado una vuelta a las formas de contactar con otras personas, uno de los aspectos más importantes que ha cambiado ha sido todo lo relativo a la información y cómo interactuar con ella. Durante los últimos años hemos experimentado un cambio sustancial, de tener que ver los informativos de televisión, radio o la prensa para poder estar informados de los acontecimientos a poder acceder a todos esos datos en cuestión de segundos.

La adaptación e individualización del contenido informativo es, posiblemente, una de las convenciones sociales que más repercuten en la vida cotidiana de las persona, siendo especialmente relevante en el caso de los más jóvenes. Éstos se encuentran inmersos en etapas de desarrollo cuyo contexto es muy diferente a esas mismas fases que les ocurrieron a sus progenitores, disponen de infinidad de contenidos desde edades muy tempranas.

Cita sugerida:

Soler Costa, R., y Lafarga Ostáriz, P. (2019). Community Manager educativo, una alternativa digital. En A. Cotán Fernández (Coord.), *Nuevos paradigmas en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. (pp. 113-122). Eindhoven, NL: Adaya Press.

En este sentido, se debe tener en consideración que el alumnado actual presenta unos hábitos y necesidades diferentes en cuanto a cómo se presentaban y trabajaban los contenidos tradicionalmente

La sociedad del conocimiento está generando enormes e irreversibles cambios epistemológicos y estructurales en todos los ámbitos de la vida; la educación no es ajena a todas estas transformaciones y se halla inmersa en dar respuesta a uno de los retos que se deriva de este nuevo contexto informacional. (Pérez-Escoda, Castro-Zubizarreta, y Fandos-Igado, 2016, p. 72).

Desde que son pequeños, siendo cada vez la edad de acceso a las TIC más baja, su forma de tratar la información es en gran medida diferente gracias a los nuevos medios tecnológicos instaurados en los hogares. Respecto a esto último, la evolución tecnológica acaecida en los hogares es la muestra más palpable de esta revolución. Ya no es el televisor el principal medio a través del cual recibimos la información sino que hay nuevas alternativas que se están afianzando de forma exponencial dentro de los hábitos de consumo. Los ordenadores portátiles, las *tablets* y los *smartphones* son las nuevas tendencias tecnológicas que mayor apogeo están sufriendo dentro de nuestra sociedad.

Estas nuevas herramientas se encuentran en constante expansión y desarrollo, por lo cual las nuevas generaciones están creciendo inmersos en el auge exponencial de éstas. De esta forma es lógico afirmar que es necesario adaptar las acciones educativas hacia estas nuevas tendencias tecnológicas puesto que, de forma directa, éstas están modificando los contextos y necesidades de los alumnos. Si bien es cierto que esta adaptación no tiene por qué ser total, sino más bien debe ser gradual y adecuada a las exigencias presentes en las aulas, sí que es necesario tomar una actitud docente a través de la cual se vean éstas como formas acondicionadas de cara a poder trabajar contenidos mediante otras metodologías.

En torno a esta última idea se desarrolla la presente comunicación, puesto que tener una visión educativa de las diferentes herramientas que se encuentran marcando los intereses, y el propio desarrollo, del alumnado es una condición necesaria si se quiere lograr un cambio educativo significativo en pos de la consecución de nuevos resultados más funcionales. De forma más concreta, el aspecto que se desarrolla de forma teórica con intención de su empleo en las diferentes aulas es la adaptación de las redes sociales al contexto educativo. Éstas suponen una de las principales ocupaciones del alumnado actual, especialmente en el caso de los adolescentes, pero su conocimiento se encuentra totalmente difundido sin importar el rango de edad. Un niño o niña de 6 años es capaz de conocer cuál y cómo funciona Facebook, Twitter o Instagram gracias a que, debido al millonario número de usuarios de éstas, lo más probable es que en su círculo más cercano haya personas que las empleen de forma cotidiana.

Primordial es, consecuentemente, tanto su incorporación al ámbito educativo como el aprovechamiento de ello para la enseñanza hacia los escolares de la utilización responsable y funcional de ellas. Al igual que es importante potenciar la investigación y transferencia relativa al empleo de nuevas tendencias metodológicas, no se debe olvidar que una de las principales finalidades del uso de aquellas que conciernen al entorno di-

gital es la de facilitar la reflexión sobre las mismas. No sólo es importante enseñar cómo buscar una cuenta en Twitter y utilizar las TIC, sino el cómo sacar el mayor aprovechamiento posible de una forma coherente y responsable

Las TIC tienen el papel de ofrecer nuevas posibilidades de mediación social, creando entornos (comunidades) de aprendizaje colaborativo que faciliten a los estudiantes la realización de actividades de forma conjunta, actividades integradas con el mundo real, planteadas con objetivos reales. (García, 2014, p.66)

Vivimos unos tiempos en los que el alcance a estas nuevas formas de comunicarse han alterado las costumbres de los más jóvenes, un hecho que puede ser muy positivo en cuanto a cómo ello favorece el intercambio y el acceso a la información pero también negativo en cuanto al mal uso de esta tecnología. Y es que, por desgracia, es muy común encontrar ejemplos en la prensa, o en otros entornos, de situaciones controvertidas y peligrosas por la irresponsable práctica, como los casos de acoso cibernético entre los propios compañeros.

Desarrollo

Teniendo en consideración lo expuesto anteriormente, se plantea la incorporación como metodología educativa de la práctica laboral del “Community Manager” (CM). Se entiende por CM, siendo Marquina-Arenas (2012, p.27) quien lo definió como “un profesional que se encarga de las relaciones e interacciones entre una entidad y sus usuarios, clientes y público en general a través de los medios y redes sociales online”. Pero no sólo se queda en la faceta social sino que también implica el manejo del contenido, una faceta que puede ser extrapolada al ámbito educativo puesto que esta adaptación conlleva una estrategia constructivista en cuanto al manejo y adaptación de información a la par que, de forma más indirecta, también sirve a los alumnos para desarrollar valores como los digitales y que tan necesarios son para su desarrollo integral dentro de la sociedad actual.

Competencias

Para poder exponer mejor cómo esta forma de trabajo puede ser aplicable al aula, se describen a continuación todas aquellas competencias que se desarrollan gracias a su implementación.

Comunicación Lingüística: Puesto que una de las labores principales que debe desarrollar el alumnado es la selección, ordenación y presentación de determinado contenido, constantemente se trabajaría esta competencia. Tanto si este proyecto se plantea para que los estudiantes lo realicen a nivel individual o grupal, la modificación del contenido con intención de expresarlo de una manera más tangible y adecuada al resto de compañeros puede resultar una tarea muy completa.

Competencia Digital: Aunque no se trabajará de forma directa, al utilizarse los diferentes mecanismos que ofrecen las tecnologías en un contexto educativo también se produce un desarrollo de esta competencia. De hecho, en función de las posibilidades

bajo las cuales se produzca la puesta en escena de esta idea, es posible la creación de diferentes cuentas en las redes sociales (bajo la responsabilidad del tutor) para publicar ese material reconvertido y educar sobre el cómo utilizar estos servicios tecnológicos. El resultado, además de todo lo que conlleva el proceso, puede servir para que los estudiantes desarrollen un pensamiento crítico acerca de la obtención, análisis e intercambio sobre la información que les rodea.

Aprender a aprender: Al igual que ocurre con las otras dos competencias, el trabajo de reconstrucción y adaptación del contenido es una forma de desarrollar habilidades cognitivas como la síntesis, la organización del tiempo y del espacio o potenciar el trabajo individual o colectivo.

Competencias sociales y cívicas: Además de todo aquel desarrollo social que implica el correcto uso de las redes sociales, el pensamiento crítico relativo a la obtención y trato de la información o las capacidades de trabajo cooperativo. También se pueden poner en práctica diferentes valores, roles y actitudes durante el desarrollo de este proyecto.

Sentido de la iniciativa y del espíritu emprendedor: Debido a la demanda tecnológica actual, preparar al alumnado de cara al empleo de las redes sociales de cara a un futuro trabajo dentro de este ámbito puede ser un valor añadido para la puesta en marcha de este proyecto. No sólo se acentúa valores como la organización, comunicación con compañeros... sino que también se potencia la finalidad emprendedora de una forma directa pero no siendo éste el fin principal.

Conciencia y expresiones corporales: En función del contenido que se trate, éste se puede adecuar para que resulte ser un medio para trabajar esta competencia de forma significativa.

Otros aspectos que permite trabajar, también de manera más transversal, son:

Uso responsable de Internet: Como se ha explicado anteriormente, este aspecto es fundamental si se pretenden utilizar las TIC, especialmente si su uso se focalizado en el trato de la información. Educar al alumnado respecto al correcto uso y empleo de estas tecnologías es fundamental, tanto en cuanto a su desarrollo personal como en lo relativo a la sociedad.

Trabajo en equipo: El aprendizaje cooperativo es fundamental, ya no sólo en torno al desarrollo personal del alumnado sino de cara a su futuro laboral. Facilitar la comunicación con sus compañeros para que, de manera independiente, éstos sean capaces de auto-regularse y poder colaborar en pos de una finalidad es algo que se debe potenciar en el aula.

Selección de la información: El espíritu crítico y el pensamiento racional respecto a la búsqueda, selección y organización de la información que nos rodea son aspectos necesarios de trabajar. Especialmente en una sociedad en el que las TIC se han convertido en uno de los ejes sociales, ser capaces de seleccionar de entre toda la información que se nos presenta es elemental.

Contenidos

A tener en cuenta también, respecto a la tipología de actividades que se pueden desarrollar, sería el planteamiento de los contenidos que se trabajarían:

Proyectos: Se propondría una temática relativamente libre para que sea el alumnado quien tenga que diseñar el logo o el contenido. Un ejemplo de ello sería dejar que los estudiantes creen un museo y luego lo expongan, siendo la temática del mismo algo real o imaginario.

Globales: En este caso se daría el caso de un museo, marca... existente y se repartiría al alumnado. De esta forma se ahorraría tiempo de cara a la búsqueda del contenido y se podrían realizar más artículos por parte de los estudiantes.

Específicos: Con este caso se trabajarían determinados aspectos de todo lo que implica ser un Community Manager. Un alumno o grupo se encargaría de la foto de portada (justificando su elección), otro de responder a comentarios que le plantearían sus compañeros u otro de generar contenido. Se pueden crear tareas específicas en función de lo que se quiera trabajar.

Tareas

En cuanto a los contenidos que se pueden tratar, la mejor forma de presentarlos es a través de la definición de los tipos de tareas que se podrían desarrollar:

Community Manager de un museo: Temática del museo a elegir por el alumno o grupo. Se puede desarrollar tanto una estrategia de exposiciones como trabajar sobre una exposición real o focalizada por parte de los estudiantes.

Community Manager de un parque natural: En este caso la temática es un poco más abierta, ya que se puede tratar la flora, la fauna o el relieve. Siempre que el contenido esté focalizado, especialmente, en el respeto y cuidado al medio ambiente.

Community Manager de un pueblo/ciudad: Se selecciona qué y cómo se quiere trabajar: vender y anunciar la ciudad hacia el turismo o anunciar las fiestas del mismo, por ejemplo. Resulta relevante el mostrar la importancia de los valores y respeto ciudadano, tanto hacia el resto de personas como por el patrimonio histórico y cultural.

Modalidad

Además de todas estas competencias, también se deben remarcar la diversidad de actividades, roles y contenidos que se pueden trabajar a través de esta metodología basada en la adecuación del contexto tecnológico social del alumnado al aula:

En cuanto a las actividades, aunque todas ellas se encontrarían focalizadas dentro de la idea del “Community Manager”, se podrían realizar diferentes tipologías de ellas. En primer lugar habría que definir la organización, si su orientación sería de forma individual o grupal:

Individual: Esta modalidad de trabajo daría la posibilidad de que cada alumno tuviese la oportunidad de seleccionar, ordenar y presentar el contenido en función de sus propios criterios. Esta opción sería muy interesante en el sentido de que se favorecería la diversidad dentro de la clase, tanto del contenido en el que cada estudiante se ha centrado como en la forma de presentarlo.

Grupal: En este caso se favorecerían de forma más directa el desarrollo de algunas competencias como la lingüística o la social puesto que, al ser varios integrantes, se producirá un debate y consenso que puede resultar positivo en torno a alcanzar un aprendizaje más significativo y adecuado. Dentro de esta tipología se podrían incorporar diferentes roles:

- **Secretario:** En este caso se encargaría de estructurar de forma previa los contenidos que se van a necesitar para luego ser adaptados siguiendo los formatos estipulados. Y, una vez buscada toda la información, también tendrá un papel importante en cuanto a la transcripción al formato definitivo.
- **Buscador:** En función de los medios a los que se puede acceder para la búsqueda de información, su importancia recae en terminar de definir y comenzar a buscar los contenidos que se pretenden transformar.
- **Presentador:** Será la persona encargada de presentar el proyecto al resto de la clase, incluyéndose también las posibles preguntas del mismo por parte de sus compañeros.
- **Transcriptor:** Su labor principal sería la de, una vez que se tiene toda la información, transformar ese contenido y adaptarlo

También habría que tener en consideración la selección de la red social:

Twitter: Debido a la naturaleza de esta red social, el alumnado debe intentar adecuar el contenido teniendo especialmente en cuenta la longitud de cada artículo. Se debe respetar el uso de 140 o menos caracteres, de esta forma se pretende potenciar la capacidad de selección y síntesis.

Instagram: Esta vía se debe focalizar en la información visual. Si se elige esta opción sería muy interesante que el alumnado realizase esquemas, dibujos, seleccionase fotos e incluso las hiciesen. El material visual debe ser la principal fuente de información.

Facebook: Si se opta por este formato, la importancia recae en una correcta distribución entre la información visual y escrita. Por tanto, es una mezcla de las otras dos redes sociales. Sin embargo se pueden incorporar algunas condiciones para poder exigir más alumnado y que los resultados no sean excesivamente planos: dar un tiempo específico u obligar a usar un número de imágenes y palabras son algunas posibilidades.

Otra de las variantes a tener en consideración sería la presentación y elaboración de la información:

Digital: En función de los medios que se dispongan en el centro, una opción muy interesante y que podrían favorecer la implicación de alumnado sería utilizar medios tecnológicos para la realización del proyecto. Búsqueda de información por internet, realizar fotografías o vídeos en el propio aula, utilizar software para adaptar contenido (para crear mapas, líneas del tiempo, mapas conceptuales u otros formatos)

Análogica: Esta opción puede ser la más común si no se disponen de otros medios, por lo cual la información se presentaría a través de libros de texto, folletos o fotocopias. En definitiva, técnicas más tradicionales pero que los alumnos podrían manejar de forma más directa.

Nivel académico

Consideración y mención especial también debería ser el curso o etapa en el que se implantaría:

Educación Primaria: En los últimos cursos de esta etapa se podría implementar para que, en la Educación Secundaria Obligatoria (E.S.O) se incorpore de forma más profunda. Se podría hacer que los alumnos adapten el contenido a redes como Instagram ya que de esa forma se podrían trabajar los mapas conceptuales y el trabajo visual, el cual todavía es importante en esas edades.

Educación Secundaria: En esta etapa el contenido se vuelve progresivamente en más abstracto, por ello su incorporación en asignaturas como Ciencias Sociales o Ciencias Naturales podría resultar muy prometedor, sería el paso intermedio que permitiría interiorizar mejor los contenidos al alumnado.

Bachillerato: En esta etapa, aunque podría ser bastante útil, lo cierto es que los estudiantes normalmente se encuentran demasiado focalizados en la incorporación y repetición de los contenidos. Por ello, probablemente en esta etapa igual no sería muy recomendable su utilización debido a las exigencias externas que conlleva académicamente.

Para clarificar todo lo expuesto y facilitar su comprensión se incluye a continuación la Figura 1, en ella se presenta de forma visual los diferentes aspectos que genera la aplicación del “Community Manager” en el aula y las diferentes tipologías de uso.

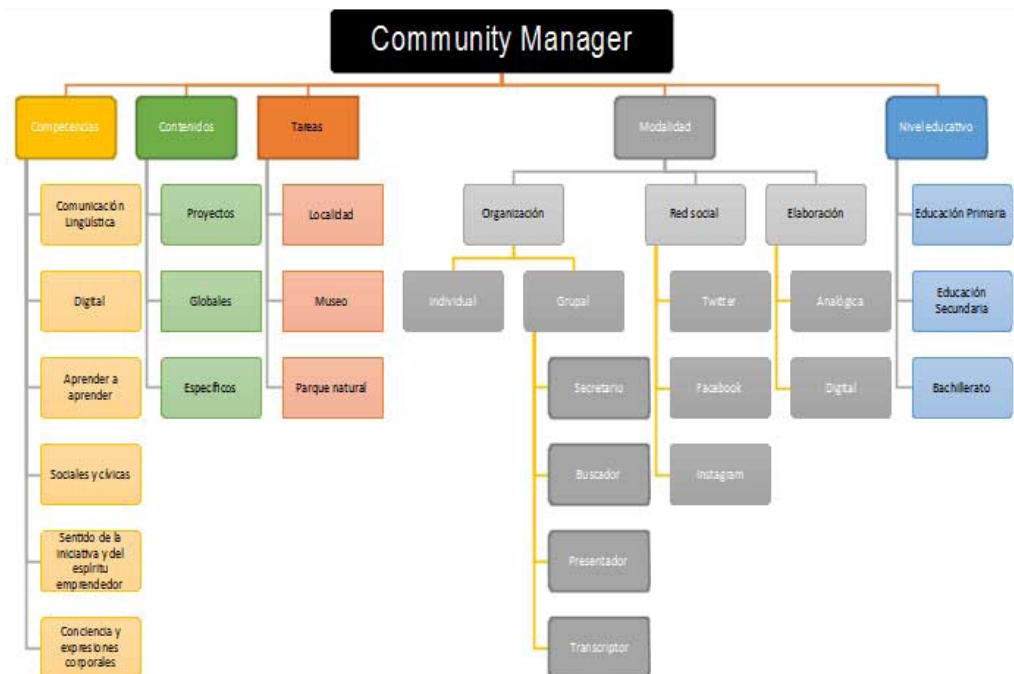


Figura 1. Representación gráfica del Community Manager en el aula. Elaboración propia

En términos generales, todo lo aquí planteado se podría resumir en la idea que exponen Trigueros, Sánchez Ibáñez, y Vera (2012):

La competencia digital comporta hacer uso habitual de los recursos tecnológicos disponibles para resolver problemas reales de modo eficiente. En síntesis, el tratamiento de la información y la competencia digital implican ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes, así como las distintas herramientas tecnológicas; también tener una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible, contrastándola cuando es necesario, y respetar las normas de conducta acordadas socialmente para regular el uso de la información y sus fuentes en los distintos soportes. (p.102)

Ahondando en las ventajas que puede ofrecer esta metodología, las más destacables podrían ser el papel activo del alumnado, la inclusión de las TIC, la contextualización total de los contenidos y el acercamiento al manejo de la información y la motivación. Si nos referimos al papel activo del alumnado, el grado dependerá de la estructuración y profundización de esta tendencia. A pesar de ello, lo cierto es que aunque el contenido ya se ofrezca al alumnado en lugar de que éste tenga la libertad para seleccionarlo, los pasos posteriores siguen favoreciendo una actitud no tradicional. La construcción del conocimiento es una de las características más potentes que conlleva el plasmar la labor de un *Community Manager* en el ámbito educativo. Los estudiantes no sólo reciben una información sino que tienen que trabajarla, interiorizarla y luego adecuarla a unos formatos presentes en la sociedad actual.

La inclusión de las TIC, como ya se ha presentado, es otra de las ideas presentes que pueden marcar una diferencia respecto al alumnado. La posibilidad de trabajar con ella en pos de una finalidad que en sí misma es un medio resulta una opción interesante y prometedora. No sólo se incluyen las TIC como técnica de innovación sino como un recurso en sí mismo sobre el que se puede trabajar y desarrollar diferentes facetas de los estudiantes.

La contextualización de los contenidos y el acercamiento al manejo de la información son dos de los pilares fundamentales, en una sociedad en la que estos aspectos se encuentran en continuo desarrollo y expansión es muy importante inculcar al alumnado y orientarlo en torno a la importancia de saber tratar con la información. De hecho, Cabero, Arancibia, Valdivia, y Aranedas (2018) defienden “la necesidad de que se capacite a los estudiantes en una competencia digital que les lleve a evaluar y discriminar, la pertinencia de la información existente en Internet y en los recursos abiertos que por ella circulan” (p.161).

Una de las consecuencias directas del empleo de las TIC, en la mayoría de ocasiones, es la motivación del alumnado debido a que eso implica una metodología diferente y que promueve una labor del estudiante diferente a la tradicional. Si bien es cierto que una cosa no conlleva obligatoriamente la otra, se debe reconocer que la inclusión de estos métodos suele facilitar la participación del alumnado en las sesiones y ello se puede aprovechar para que éstos aprendan más significativamente.

También se deben considerar los inconvenientes, como la necesidad de medios para desarrollar este proyecto de una forma integral y completa o aspectos organizativos como la temporalización. A pesar de que es posible desarrollar estas ideas sin que ello implique la utilización de grandes medios, sí que es cierto que disponer de diferentes hardware y software puede complementar el aprendizaje. Y en el caso de la temporalización, es un factor que debe tenerse en consideración puesto que se debe estipular correctamente cuándo y cómo se desarrollaría: una hora a la semana durante un mes, un proyecto anual dentro de la asignatura de Ciencias Sociales o una mañana completa, por poner algunas posibilidades.

Conclusión

A modo de conclusión, esta posibilidad educativa ha de dar lugar a una metodología diferente a la que se suele trabajar en el aula o a las técnicas más tradicionales que se desarrollan normalmente. No sólo conlleva el uso de las TIC sino que sus finalidades principales están por encima de ese aspecto, los dos objetivos principales abarcan ámbitos fundamentales como son el trabajo con la información y la educación social. Es fundamental que los alumnos actuales sean conscientes de los medios de los que disponen y, a su vez, saber cómo utilizarlos congruentemente. Al igual que la Escuela debe ser consciente de las posibilidades que las tecnologías aportan a la educación desde el momento en que éstas se dejan de apreciar como un elemento instrumental y se convierten en algo que permite una mayor eficiencia del modelo educativo actual (Velasco, 2017). A su vez, la formación en un ámbito como son las redes sociales, unos mecanismos presentes y arraigados en todo el mundo no sólo favorecen a su desarrollo personal sino también a su futuro profesional.

Las temáticas, actividades y modalidades que permite adaptar en función de aquello que se pretenda trabajar también es algo que debe tenerse en cuenta. Normalmente se opta por presentaciones, pizarras digitales donde la única diferencia entorno a la interacción con el contenido es ver una imagen en mayor tamaño (si no entramos en aulas con medios como la realidad aumentada o virtual), y esta técnica permitirá un trabajo más espontáneo y significativo para el alumnado. Eso sí, al igual que ocurre con casi todas las innovaciones, habrá que cuidar cuándo y cómo se opta por utilizarse, ya que para contenidos específicos su eficacia pueda ser mayor que como técnica empleada durante todo el curso escolar.

Ciertamente se podría afirmar, al menos como idea teórica, que su implementación no requiere unas condiciones en el aula demasiado exigentes y que permitiría trabajar sobre el alumnado de forma integral y completa. Haciéndose hincapié en el medio como una herramienta para trabajar los peligros de Internet, la solidaridad social (en contra del *bullying* y el acoso escolar) o cómo tratar con la información que les llega diariamente (como las noticias o a través de anuncios publicitarios), puede resultar una técnica muy interesante para aplicarse.

Junto con todo lo descrito anteriormente, tampoco debe olvidarse que este tipo de metodología también puede considerarse una variable real dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje en torno a aquel alumnado que presenta dificultades específicas de aprendizaje. Es decir, este medio podría ser útil en cuanto al trabajo de procesos y manejo de contenidos gracias a su amplia capacidad de adaptación y adecuación en función de las necesidades previstas. Ya sean éstas tanto a nivel procesual como informacional.

Referencias

- Cabero, J., Arancibia, M. L., Valdivia, I., y Aranedas, S. M. (2018). Percepciones de profesores y estudiantes de la formación virtual y de las herramientas en ellas utilizadas. *Revista Diálogo Educativo*, 18(56), 149-163. Recuperado de: <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/71505>
- Marquina-Arenas, J. (2012). *Plan social media y community manager*. Barcelona: Editorial UOC, col. El profesional de la información, 12.
- Pérez-Escoda, A. Castro-Zubizarreta, A., y Fandos-Igado, M. (2016). La competencia digital de la Generación Z: claves para su introducción curricular en la Educación Primaria. *Revista Comunicar*, 24(49). Recuperado de: <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=49&articulo=49-2016-07>
- Trigueros, F. J., Sánchez Ibáñez, R., y Vera, M^a. I. (2012). El profesorado de Educación Primaria ante las tic: realidad y retos. *REIFOP*, 15(1), 101-112. Recuperado de: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/25213/1/el_profe._de_educ._primaria_ante_las_TIC.pdf
- Velasco, M. A. (2017). Las TAC y los recursos para generar aprendizaje. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 3(2), 771-777. Recuperado de: <https://micologia.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/796/775>

Rebeca Soler Costa. Doctora por la Universidad de Zaragoza y profesora en su Facultad de Educación, Departamento de Ciencias de la Educación, Área de Conocimiento de Didáctica y Organización Escolar. Ha publicado trabajos de investigación sobre el lenguaje pedagógico, las relaciones de poder que se establecen en el proceso didáctico a través de este lenguaje, los mecanismos de persuasión lingüística y el discurso político en las reformas e innovaciones educativas. Algunas líneas de investigación: organización de la escuela en clave de educación inclusiva y la utilización de los Virtual Learning Environments (VLE) como herramientas didácticas que conllevan un nuevo lenguaje pedagógico.

Pablo Lafarga Ostáriz. Estudiante de la Universidad de Zaragoza. Ha realizado varias publicaciones relacionadas con la aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en las aulas de Educación Primaria. Algunas de sus primeras aproximaciones a este marco han versado sobre las actuales metodologías basadas en la aplicación de procesos de gamificación con objetivos y fines educativos, siendo alguna de las investigaciones realizadas en esta área son la exposición de herramientas didácticas como Kahoot. A su vez, también ha desarrollado diferentes propuestas innovadoras respecto a nuevas posibles aplicaciones tecnológicas con uso educativo como la Realidad Aumentada y la Realidad Virtual.
