

APRENDER PARA EDUCAR CON TECNOLOGÍA

REVISTA DE SUSCRIPCIÓN GRATUITA

INSTITUTO NACIONAL
SUPERIOR DEL
PROFESORADO
TÉCNICO

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
NACIONAL (UTN)
ISSN 2344-9659



LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN EL MUNDO REAL



**APRENDIENDO
TELECOLABORATIVAMENTE**
(página 10)

**TE PRESENTO MI BLOG:
¿LA INFORMÁTICA PROHIBIDA?**
(página 18)

**REDES EDUCATIVAS: IV FOTO
DE DOCENTES INNOVADORES**
(página 20)

**HERRAMIENTAS Y RECURSOS
TIC: EDITAR Y COMPARTIR
ARCHIVOS** *(página 26)*

SEPTIEMBRE 2013 EDICIÓN Nº 5
Buenos Aires | Argentina



INSTITUTO NACIONAL
SUPERIOR DEL
PROFESORADO TÉCNICO



E-DUCADORES.COM
Educación y TIC

APRENDER PARA EDUCAR CON TECNOLOGÍA

REVISTA DE SUSCRIPCIÓN GRATUITA
ISSN 2344-9659

**INSTITUTO NACIONAL
SUPERIOR DEL PROFESORADO
TÉCNICO**

Universidad Tecnológica Nacional

**EDICIÓN
SEPTIEMBRE 2013**

AUTORIDADES INSTITUCIONALES

DIRECTOR Ing. Héctor René González

SECRETARIO ACADÉMICO Ing. Carlos M. Manili

SECRETARIO DE PLANEAMIENTO A/C

Ing. Emilio Vetta

DIRECTORA ACADÉMICA Prof. Graciela Ripio

DIRECTORA DE RECURSOS HUMANOS

Arq. Mónica Basso

DIRECTOR DE ADMINISTRACIÓN

Prof. José Luis Vázquez

COORDINADORES ACADÉMICOS

Lic. Jorge Arias // Lic. Carlos Gustavo Capella

COORDINADOR DE EXTENSIÓN Y RELACIONES

INSTITUCIONALES Ing. Carlos Capella

COORDINADOR DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Ing. Carlos M. Manili

EDITOR RESPONSABLE Prof. Cristina Velázquez

DISEÑO GRÁFICO Antonella Di Benedetto

CORRECCIÓN Adela Bini // Laura Jimena Vera

COLABORAN EN ESTA EDICIÓN

Jorge Rey Valzacchi // Juan Carlos Asinsten

Dayana Curbelo Nalerio // María Claudia Rídao

Adela Bini // Vera Rexach // Gustavo Cuccuzza

Jimena Jacobovich // María Lorena Paz

Araceli Natalucci // Rosa Kaufman // Daniel Roberto

Sforzini // Laura Bruey // Juan Diego Polo

Vanessa Schwarzbach

PARA ANUNCIAR EN ESTA REVISTA:

aprenderparaeducar@e-ducadores.com

Publicación trimestral de suscripción gratuita. Todos los derechos reservados. Prohibida su reproducción total o parcial. Los editores no se responsabilizan por las propiedades ni los valores publicados por los anunciantes en cada edición, ni por las opiniones o juicios de valor dentro de las notas firmadas ni por el contenido de los avisos publicitarios como tampoco por las consecuencias del uso de los productos publicitados.

e-ducadores Online

es un Programa Virtual de Capacitación Docente que brinda el **Instituto Nacional Superior del Profesorado Técnico de la Universidad Tecnológica Nacional**, a todos los educadores, referentes TIC, directivos y futuros educadores de habla hispana de todo el mundo.

Ofrece una amplia gama de propuestas de formación, algunas de ellas gratuitas, todas orientadas a promover la integración pedagógica efectiva de las **Tecnologías de la Información y la Comunicación** en los diferentes espacios educativos, para contribuir a mejorar la calidad de la enseñanza que se brinda y promover el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Los invitamos a conocer el Programa
"e-ducadores Online" en:

www.e-ducadores.com



INSTITUTO NACIONAL
SUPERIOR DEL
PROFESORADO TÉCNICO
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL



INSTITUTO NACIONAL
SUPERIOR DEL
PROFESORADO TÉCNICO
Universidad Tecnológica Nacional

Av. Triunvirato 3174 (C1427AAR)
Ciudad Autónoma de Buenos Aires // Argentina
Teléfono: 011.4552.4176

CONTENIDOS

NOTA DE TAPA

La educación virtual en el mundo real. Cómo la tecnología cambiará los paradigmas educativos.

NOTAS

TECNOLOGÍA Y UNIVERSIDAD

Flor de Ceibo

APRENDIENDO TELECOLABORATIVAMENTE

Ositos de peluche // Conferencia internacional

DECÁLOGO

Inclusión de la tecnología satelital en el aula.

BIBLIOTECA DIDÁCTICA

Presentación del libro "¡Zambúlete!"

TE PRESENTO MI BLOG

¿La informática prohibida?

REDES EDUCATIVAS

IV Foro de Docentes Innovadores

ESPACIO INSTITUCIONAL

Accesibilidad y usabilidad de los recursos educativos

TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD

Programa Pibes 2.1. Municipalidad de Ramallo

HERRAMIENTAS Y RECURSOS TIC

Google Sketchup // Editar y compartir archivos

RINCÓN GEEK Las redes sociales como punto de encuentro entre estudiantes y profesionales

CONGRESOS Interfaces, el primer Congreso de Creatividad y Comunicación para Profesores

04

08

10

14

17

18

20

22

24

25

32

34

LOS EDUCADORES, GESTORES DEL CAMBIO.

En diciembre del 2003 se desarrolló en Ginebra (Suiza) la primera etapa de la Cumbre de la Sociedad de la Información (hablamos de la segunda etapa en la edición anterior).

En su octavo artículo planteó: *"Reconocemos que la educación, el conocimiento, la información y la comunicación son esenciales para el progreso, la iniciativa y el bienestar de los seres humanos. Es más, las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) tienen inmensas repercusiones en prácticamente todos los aspectos de nuestras vidas. El rápido progreso de estas tecnologías brinda oportunidades sin precedentes para alcanzar niveles más elevados de desarrollo. La capacidad de las TIC para reducir muchos obstáculos tradicionales, especialmente el tiempo y la distancia, posibilitan, por primera vez en la historia, el uso del potencial de estas tecnologías en beneficio de millones de personas en todo el mundo"*.

Ante esta declaración, formulada hace casi diez años, reafirmada en forma categórica en la segunda parte de esta Cumbre (Túnez, 2005) y la realidad que vivimos, no nos pueden quedar dudas acerca del **papel fundamental que tiene la educación** en el proceso de cambio que se viene gestando y desarrollando en el mundo desde hace más de veinte años. El futuro ya está aquí... es el presente. La tecnología ha llegado a las aulas para quedarse.

Se hace necesaria e imprescindible una **recreación** de nuestras prácticas pedagógicas. Ya no tendremos la posibilidad de decidir si incorporamos o no la tecnología a nuestra tarea cotidiana. **¡Debemos hacerlo!**

La tecnología puede facilitar nuevas formas de pedagogía. Debemos analizar el potencial y las limitaciones de cada herramienta tecnológica, y seleccionarla o no en función de sus posibilidades de adaptación a los diferentes contextos educativos, en función de los contenidos curriculares y de los objetivos pedagógicos. Decidiremos cómo, cuándo, de qué manera y con qué grado de compromiso y nivel de profundidad la incluiremos, no para cumplir con una exigencia del ámbito educativo, sino para aprovechar la oportunidad de enriquecer con sentido pedagógico nuestras prácticas, de **"recrear"** nuestras clases y de crecer profesionalmente. Y al aceptar el reto, ¿quiénes serán los más beneficiados? ¿Quedan dudas? Serán nuestros alumnos, que podrán vivir el aprendizaje de una manera diferente, en forma más natural, con los mismos recursos tecnológicos y los medios digitales que utilizan para comunicarse, divertirse, informarse y crear contenido vinculado a sus intereses personales.

¿Qué se necesita para recorrer este camino de la utilización y apropiación de tecnología, en forma exitosa? Dado que las tecnologías se modifican continuamente, nuestro conocimiento tecnológico debe acompañar este cambio, por ello es necesario **APRENDER** (en forma continua) para **EDUCAR** de una manera diferente y acorde a la Sociedad de la Información en la que vivimos.

Prof. Cristina Velázquez
Editora General

LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN EL MUNDO REAL

Cómo la tecnología cambiará los paradigmas educativos obsoletos que existen en la actualidad.

En artículos de revistas especializadas, en los espacios de tecnología y educación de las redes sociales, en blogs y sitios orientados a la educación y el futuro, podemos leer decenas, centenares de artículos y papers que nos cuentan de las maravillas que las últimas tecnologías aportan a la educación, las que, ahora sí, cambiarán los paradigmas educativos obsoletos y anticuados que existen en la actualidad.

Dado que hace muchos años escuchamos las mismas promesas, mientras que las que cambian son las tecnologías y los “ejemplos exitosos” sin que los resultados hayan acompañado las altísimas expectativas, es que desconfiamos de tanta maravilla potencial. Y las experiencias en el mundo real (no el de las potencialidades) nos llevan no sólo a ser muy prudentes en cuanto a las posibilidades reales de esos cambios de paradigmas, sino a alertar sobre los riesgos de ignorar al mundo real, el existente. Problemas que surgen cuando se sale de experiencias realizadas en contextos muy especiales y se piensa en la masificación, en la extrapolación a los sistemas educativos y/o a instituciones completas.

Hoy ya no se recuerda que hace poco, muy poco, nos prometían que la edu-

cación sería transformada totalmente por la aparición del hipertexto, que reproducía las redes neuronales cerebrales y se convertiría en la herramienta constructivista definitiva¹. Tampoco escuchamos ya que los blogs nos convertirán a **todos** en escritores creativos y prolíferos. Ni que las redes sociales están reemplazando las obsoletas aulas presenciales (o volviendo innecesarios a los docentes).

No estamos diciendo que estas (y otras) tecnologías no hayan tenido ni tengan ninguna influencia en los cambios que, paulatinamente, se vienen produciendo en la educación (presencial y virtual). Todo lo contrario: trabajamos desde hace muchos años² en el estímulo y desarrollo de la aplicación de innovaciones en la educación y en el desarrollo de la educación virtual (cuando todavía en las universidades “de **eso** no se hablaba”). Pero en ese camino hemos aprendido que hay dos peligros que acechan permanentemente el obtener **resultados de calidad**, en el proceso de incorporar metodologías innovadoras: crear ciegamente en la magia de las tecnologías, y subestimar los **problemas reales** que los cambios presuponen.

Ambos peligros son válidos, tanto para el uso general de TIC en los procesos

educativos, como en lo referido a la educación en la modalidad virtual. **En diversas ocasiones hemos alertado sobre la inconveniencia de mirar sólo las potencialidades, cerrando los ojos ante los problemas y, con ello, obstruyendo el camino de tomar medidas en dirección a la solución de los problemas.**

EL MUNDO DE LA MODALIDAD VIRTUAL

En esta nota abordaremos únicamente las cuestiones que hacen a la educación virtual, tratando de describir los que para nosotros son **temas pendientes en la agenda, a los que no se presta la suficiente atención.**

Lo primero que hay que señalar es que la masificación de la modalidad virtual en la educación superior es un proceso que se va acelerando en toda América Latina. Las mismas autoridades que hasta hace tiempo no querían ni escuchar hablar de alternativas a la presencialidad, están tomando medidas para el desarrollo de instancias no presenciales (por convicción o presionados por las comunidades), no sólo ya para actividades de posgrado, sino también para proyectos de grado (aunque sea parcialmente). Y ese cambio de orientación suele realizarse, en muchos casos, sin tener en cuenta la experiencia nece-

saría de los gestores, y con una fuerte subestimación de las **nuevas problemáticas** que deben resolverse.

Es en ese **cambio de escala** donde surgen los escenarios de posibles problemas. En efecto, mientras los pequeños proyectos, acotados, presuponen la posibilidad de convocar para su gestión a personal idóneo e incluso experimentado, los proyectos masivos excluyen por se esa opción. No solamente porque los docentes experimentados no abundan, sino por temas de gestión institucional. Cuando se trata, por ejemplo, de una especialización de posgrado, es posible convocar a gestores, profesores-contenidistas y profesores-tutores que respondan a las exigencias mínimas para desempeñarse en esas funciones con solvencia, habida cuenta de que el marco institucional no tiene mucho que aportarles (desde su inexperiencia). Esa solvencia puede surgir de condiciones personales adecuadas, formación especializada y/o experiencia como alumno en la modalidad virtual. En el caso de proyectos masivos, los convocados son (suelen ser) la totalidad del cuerpo docente preexistente, lo mismo que el personal de gestión. En muchos casos no es posible seleccionar: se debe trabajar con quienes ya ocupan los puestos equivalentes en la modalidad presencial.

Pero ocurre que no todos los docentes o personal auxiliar están en condiciones de encarar el trabajo en otra modalidad, diferente a la que han transitado durante bastante tiempo.

ESCRITURA PEDAGÓGICA

“Insistimos: el hecho educativo es profunda, esencialmente comunicacional. La relación pedagógica es en su fundamento una relación entre seres que se comunican, que interactúan, que se construyen en la interlocución”³

Esa comunicación en la modalidad virtual es casi exclusivamente **mediada por el lenguaje escrito**. No sólo en los materiales didácticos más tradicionales, sino en foros, correos, clases virtuales e, incluso, en slide-shows. Cada uno de estos (y otros **tipos textuales**) con sus propias reglas de uso del lenguaje. Y es aquí donde aparece uno de los nudos

“La relación pedagógica es en su fundamento una relación entre seres que se comunican, que interactúan, que se construyen en la interlocución.”

conflictivos más complicados: una parte importante de los docentes del nivel superior tienen dificultades para expresarse **adecuadamente por escrito**.⁴

Los problemas son de índole diversa y lo que sigue no es una lista taxativa sino una enumeración, a modo de ejemplo.

ESCRIBIR PARA LOS QUE YA SABEN

Una parte importante de los textos (materiales didácticos) se escriben para los colegas, profesionales, científicos. Se escriben buscando no dejar resquicios para la crítica experta. Comenzando por el léxico específico de las disciplinas, pero que tiene su núcleo duro en la densidad conceptual y el uso especial que cada disciplina hace de los modos de decir, tal como describen detalladamente Carlino⁵ y otros trabajos recientes. Esta mirada -dependiente de la crítica de colegas- desvía la atención de quienes debieran ser los destinatarios del texto, **los interlocutores de la escritura educativa: los alumnos, que todavía no saben**. El resultado: **textos expulsivos**. Textos que le dicen al alumno “esto no es para vos” y que son, en parte, responsables de muchas de las deserciones en los primeros años de las carreras de grado.

Es correlativo con ese problema, el estilo aseverativo de los textos que transmiten certezas cerradas e impenetrables. Certezas que no dejan lugar al pensamiento independiente, al razonamiento y que sólo admiten ser “aprendidas de memoria”. Prieto Castillo (1999) define este discurso como autoritario: “*se ejerce violencia transmi-*

tiendo y transmitiendo y transmitiendo certezas” y abunda: «Nos interesa aquí destacar el autoritarismo: un mensaje tiende al mismo cuando nos dice y redice cosas sin dejarnos opción para una interpretación distinta [...], cuando nos da consignas de interpretación como si fueran la única llave para entender algo». En igual sentido, afirma García Aretio (1997): «*Advertimos del peligro de que en ciertos niveles la ‘perfección absoluta’ de los textos pueden ahogar todo intento de actividad pensante y de confrontación intelectual que no sea la de comprender y recordar»⁶*

En nuestro trabajo de formación de docentes en la escritura educativa, nos encontramos con que muchos docentes tienen enormes dificultades para entender **qué significa que alguien no sepa** lo que se pretende enseñarle. Colocarse en el lugar del otro. Por ejemplo, puestos en situación de explicarle a alguien, que no conoce la pintura (para pintar una habitación), comenzaban la explicación con la descomposición de la luz en el espectro de colores. No en un caso ni en dos, sino en un porcentaje lamentablemente elevado.

Merece mencionarse que, además del material didáctico escrito, en la educación virtual tienen un peso importante otros tipos textuales, con sus características muy particulares:

El foro de debate, en el que la participación docente es esencial, sobre todo en la redacción de la consigna convocante (mucho más difícil de lo que se suele creer). Así como también en la participación necesaria, prudente, medida⁷, en un estilo que debe estar lejos del tono engolado que marque aquí el que sabe soy yo, pero también del de animadora de fiestas infantiles.

El correo, que exige un estilo preciso, concreto, claro, pero a la vez amable y contenedor.

La clase virtual,⁸ que necesita recuperar su lugar de espacio privilegiado del discurso docente y puede convertirse en el centro de gestión de la cursada virtual. También, en el lugar donde se despliega el discurso docente en formatos no textuales.

ORTOGRAFÍA Y GRAMÁTICA

También una parte importante de estos docentes de nivel superior, escriben con muy poco cuidado por el respeto de las reglas ortográficas, especialmente cuando los textos son producidos directamente en espacios de la plataforma del Campus (formularios de participación en foros, o de redacción de mails), sin la ayuda del “corrector de Word”.

Estos tipos de textos, que van directamente del autor al lector, sin filtro de correctores de ningún tipo, seguramente son así cuando estos profesores se comunican con sus alumnos, estableciendo como legítimo, en ambientes universitarios, escribir sin tildes, sin mayúsculas, sin haches en su lugar, sin diferenciar el **ha** verbo del **a** preposición, sin signos de puntuación...

Más grave es masacrar la gramática. No porque quede feo, sino porque la gramática es la legislación de la **lógica del pensamiento**. Cuando se usan mal los conectores de causalidad, por ejemplo, se atenta contra la posibilidad de que se comprenda correctamente el texto. Lo mismo con la concordancia de género y número, etc. Este problema tiene efectos serios en el caso de la **redacción de consignas de trabajo**: en la presencialidad hay oportunidad de aclarar sobre la marcha. En la virtualidad esto complica, y mucho.

No existen soluciones mágicas para estos problemas. Las universidades deberían dejar de protestar por la insuficiente formación que traen los estudiantes del secundario (estudiantes que luego se convierten en los nuevos docentes universitarios)⁹ y comenzar a corregir estas falencias en la formación, estimulando **que se escriba más y mejor en la universidad**, tal como recomiendan Carlino y otros autores que (todavía en bastante soledad) proclaman la necesidad de institucionalizar la pedagogía universitaria.¹⁰ Tema que, conviene señalarlo, no se resuelve con cursos propedéuticos en el ingreso o preingreso, según fundamentan esos autores.

LA FANTASÍA DEL PROCESAMIENTO DIDÁCTICO

Hace varios años, publicamos una crítica al concepto de **procesamiento** di-

Los siglos de tradición cultural universitaria no pueden cambiar la (apenas) década de educación virtual aceptada socialmente por las instituciones. La tradición de la presencia pesa en las nuevas modalidades.

dáctico.¹¹ Objetamos la idea de suplir con “especialistas en procesamiento” la necesaria formación de los docentes que producen contenidos. En primer lugar, porque la didáctica no es algo que **se agrega** y, en segundo lugar, porque esos especialistas no pueden serlo de todas las didácticas, de todos los contenidos y para todos los niveles de una carrera de grado y, terminan corrigiendo lo que pueden: la gramática o el diseño gráfico. Lo cual está bien, pero no es procesamiento didáctico. La fantasía también hace agua cuando se pasa de procesar unos pocos trabajos a la masificación de los mismos. Esto es mucho más evidente cuando se trata de material didáctico en formatos digitales (secuencias de diapositivas, videos, animaciones, etc.) o las clases semanales en línea.

El camino que propusimos, y creemos sigue siendo válido, es que los docentes, **todos** los docentes, adquieran (paulatinamente, desde luego) las competencias necesarias para desenvolverse en los nuevos escenarios.

Los trabajos que desarrollan la temática de las **nuevas competencias docentes** (y las viejas que hay que poner realmente en práctica) son muchos: libros, artículos, ponencias en seminarios y congresos, papers, más o menos en

la misma dirección. Pero las instituciones todavía, mayoritariamente, dejan librado al esfuerzo individual de los docentes la formación en dichas competencias. De hecho, en muchos casos no integran los contenidos de las carreras docentes con las que se intenta complementar la formación académica disciplinar con aquello que tiene que ver con saber enseñar.

COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS

No se puede hablar de educación virtual sin incluir la temática de las necesarias competencias tecnológicas. Podemos decir que, en la actualidad, son raros los docentes de nivel superior que no posean una computadora y la utilicen para procesar textos, escribir y recibir correos, y navegar en Internet. Pero hay que señalar que esas competencias, generalmente en niveles muy elementales, no son suficientes para desenvolverse en ambientes virtuales de aprendizaje. Para no abundar en listas de conocimientos necesarios, digamos solamente (como botón de muestra) que se habla y escribe mucho sobre la necesidad de que los estudiantes no sólo consuman información disciplinar, sino que la produzcan (y la reproduzcan). Y, si bien es cierto que las jóvenes generaciones están predispuestas a moverse en el terreno de la producción multimedia, no es menos cierto que en proceso de aprendizaje esos recorridos no deben ser espontáneos sino orientados por el docente¹². **Y no puede pensarse en docentes orientando a sus alumnos sin los conocimientos tecnológicos indispensables.**

EL PESO DE LA TRADICIÓN

Los nueve siglos de tradición cultural universitaria no pueden cambiar así como así por la (apenas) década de educación virtual socialmente aceptada en esas instituciones. **Las tradiciones culturales de la presencialidad pesan en todos los aspectos de las nuevas modalidades.**

Enumeramos como ejemplos algunos de los problemas, que no agotan la lista:

- Consignas de trabajo propias de la presencialidad, del tipo “formen grupos de cinco y realicen una encuesta en los comercios del barrio...”
- Similar a la anterior, dificultad para

imaginar actividades no presenciales que no consistan en escribir una monografía y participar en un foro. Mucha resistencia a recorrer senderos no convencionales.

- Planificación de actividades en exceso. Por ejemplo, proponer un trabajo práctico semanal para un curso de cuatro meses (¡16 trabajos prácticos!)
- Mala concepción de los cronogramas. Por ejemplo, proponer foros de una semana de duración, lo que vuelve casi imposible más de una participación por cursante.
- Normativas administrativas presenciales, que obligan a concurrir físicamente a las sedes de la institución para trámites que podrían ser perfectamente realizados mediante recursos tecnológicos.
- Exigir lecturas obligatorias de libros que solamente se encuentran en librerías especializadas de las grandes ciudades. Y que no están disponibles en las bibliotecas de los campus virtuales.

Las culturas de la presencialidad sólo se superarán con el desarrollo controlado de nuevas culturas, que incorporen las posibilidades de la virtualidad y el uso de las TIC. Una vez más: se hace camino al andar.

¿Y QUÉ VA A PASAR CON TODO ESTO...?
Como dicen, hacer predicciones es muy difícil, **sobre todo si se refieren al futuro.**

Es posible que la masificación de la educación virtual, en las instituciones que no tengan en cuenta las cuestiones planteadas, traiga aparejada una baja temporal de la calidad educativa, que se irá corrigiendo paulatinamente en un proceso complejo. El “tener en cuenta” se refiere, claro, a la **existencia objetiva de esos problemas**, y no a nuestro planteo.

También puede suceder que las autoridades de muchas instituciones comiencen a tomar medidas para implementar los proyectos con la necesaria **gradualidad** que permita ir formando **masa crítica** de docentes y directivos experimentados. No creemos que los temas se resuelvan solamente con cur-

sos: es indispensable la experiencia (y la reflexión sobre la misma), ya que nadie aprende las respuestas a preguntas que no tiene. **Gradualidad, formación, estímulo de la escritura docente¹³ y control de gestión son, en nuestra opinión, los caminos que ayudarán a que el proceso sea lo menos complicado posible.**

Lo que podemos asegurar es que la masificación de la modalidad virtual es un proceso inexorable y, la historia así lo demuestra, las comunidades educativas irán encontrando los caminos para incorporar los cambios necesarios. Este, pretendemos, es nuestro pequeño aporte. ●

REFERENCIAS

- ⁽¹⁾ Ver, por ejemplo, Díaz, Catenazzi y Aedo. (1996) **“De la multimedia a la hipermedia”**. Rama, Madrid.
- ⁽²⁾ Ver Rey Valzacchi Jorge (2013) **“Zam-búllete”**. Recopilación de editoriales de “El Magazine de Horizonte 2000-2008”. Edición en PDF. Creative Commons.
- ⁽³⁾ Prieto Castillo, Daniel (1999) **“La Comunicación en la Educación”**. Ciccus/La Crujía. Buenos Aires.
- ⁽⁴⁾ Esta es, sin duda, una afirmación políticamente incorrecta. Pero surge de nuestra muy larga experiencia evaluando (miles de) producciones escritas de todo tipo, producidas por docentes universitarios de todo el continente, en la Especialización que gestionamos.
- ⁽⁵⁾ Carlino, Paula (2005). **Escribir, leer y aprender en la universidad**. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires. Ver también Nora Muñoz (2009) **“La lecturabilidad de los textos en primer año universitario”**. Universidad de la Patagonia Austral. Edición en PDF.
- ⁽⁶⁾ García Aretio, Lorenzo (1997) **Propuesta de estructura de unidad didáctica y de guía didáctica**. En *El material impreso en la enseñanza a distancia*. UNED. Madrid.
- ⁽⁷⁾ Ver el capítulo **“5. Dejar que hablen los estudiantes”** Don Finkler (2008) *Dar clase con la boca cerrada*. Universidad de Valencia.
- ⁽⁸⁾ Sobre el tipo textual clase virtual, ver Espiro Susana, Asinsten Gabi y Asinsten Juan (2012). **Construyendo la Clase Virtual**. Novedades Educativas. Buenos Aires. También Tiffin y Raja-

LOS AUTORES

JORGE REY VALZACCHI



Director del Instituto de Formación Docente de Virtual Educa.

JUAN CARLOS ASINSTEN



Coordinador General de la Especialización en Entornos Virtuales de Aprendizaje de Virtual Educa.

singham (1995) *En busca de la clase virtual*. Paidós. Barcelona – Buenos Aires.

⁽⁹⁾ Hay un interesante estudio sobre fallencias en la escritura de María Cristina Reinaudo (Universidad de Río IV) realizada entre alumnos de tercer año de la carrera de educación. Seguramente muchos de esos estudiantes se convertirán luego en docentes de la misma Universidad. *Estudiar y aprender. Investigaciones sobre la comprensión y el aprendizaje de textos*. Publicado por la Agencia Interamericana para la Cooperación y el Desarrollo.

⁽¹⁰⁾ Ver, por ejemplo: Jorge Steiman (2005) **“¿Qué debatimos hoy en la didáctica?”**. UNSAM. Buenos Aires. Ovide Menin (2006) **“Pedagogía y Universidad”**. Homo Sapiens. Rosario.

⁽¹¹⁾ Rey Valzacchi, Jorge y Asinsten Juan (1996) – *Problemas del procesamiento didáctico*. Ponencia en Virtual Educa 2006.

⁽¹²⁾ Ver el excelente trabajo de Inés Dussell (2013). **Las producciones audiovisuales en el aula: motivación, participación, ¿y después?**. En el Monitor N° 30. Mayo. Buenos Aires.

⁽¹³⁾ Un excelente trabajo, esperanzador, en cuanto muestra cómo crece la inquietud por la problemática, es el que publica los trabajos de las Jornadas **“La lectura y la escritura como prácticas académicas universitarias”**, 2001. Universidad Nacional de Luján.

Flor de Ceibo

UNA PROPUESTA DE LA **UNIVERSIDAD DE LA REPÚBLICA DE URUGUAY** PARA LA APROPIACIÓN SOCIAL DE LAS TECNOLOGÍAS.

El propósito de este artículo es acercarlos la experiencia que venimos realizando desde la **Universidad de la República de Uruguay** en relación a la inclusión de tecnologías en ámbitos educativos y comunitarios. **Flor de Ceibo** (www.flordeceibo.edu.uy) es una experiencia interdisciplinaria, integral y participativa que cumple cinco años acompañando la inclusión digital de niños, niñas y familias, a través del uso de las tecnologías del **Plan Ceibal** (Conectividad Educativa de Informática Básica para el aprendizaje en Línea).

Uruguay es el primer país que se propuso implementar la estrategia de One Laptop per Child (OLPC) para todos los niños de la educación pública a través del Plan Ceibal.

El **Plan Ceibal**, política pública que ha implementado el Estado Uruguayo desde 2007, persigue objetivos de equidad social, brindando mejores oportunidades en el acceso a la tecnología, y de democratización del conocimiento. Se instrumentó a través de la distribución de computadoras a niños y docentes de la educación básica (nueve años en el sistema de educación formal), e implementando puntos de acceso a Internet en los centros educativos y otros espacios públicos. Brinda, a la vez, capacitación a los docentes (Plan Ceibal, 2010), buscando promover la inclusión digital para disminuir la brecha digital y, así, posibilitar un mayor y mejor acceso a la educación y la cultura (Plan Ceibal; CPA-Ferrere, 2010).

El **Plan Ceibal** ha modificado las condiciones de acceso a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Entre 2006 y 20011 los hogares más desfavorecidos desde el punto de vista económico equipararon las condiciones de los sectores más ricos. En el mismo periodo, el porcentaje de hogares con acceso a Internet se incrementó 217% (MEC, 2011). Se evidencian, a la vez, valoraciones positivas tanto por niños y niñas como por adultos. Sin embargo, los procesos de incorporación, apro-

piación y uso del mismo son todavía incipientes (Angeriz, Curbelo, Folgar, y Gomez, 2012; Rivoir, 2012). Flor de Ceibo se propone contribuir en esta dimensión, aportando a través de la realización de proyectos locales a la apropiación social de estas tecnologías.



Taller escuela

La propuesta de **Flor de Ceibo** se integra con docentes y estudiantes de diferentes disciplinas de la Universidad, a los que se suman en 2013 equipos de Formación Docente pertenecientes al Consejo de Formación en Educación. Durante este año se encuentran trabajando más de 400 estudiantes y 31 docentes. Las actividades de los grupos de trabajo están en relación con cada contexto y se realizan a través de proyectos anuales, aunque en muchos casos se retoman el siguiente año.

A los aportes de las disciplinas de base que traen los estudiantes, se integra la enseñanza por problemas. Esto supone que cada grupo de trabajo identifica, junto con los participantes, un problema o situación de interés para los actores, en torno al que se planifica una estrategia de abordaje. Las actividades se definen como prácticas integrales, articulando las tres funciones de la universidad: enseñanza, extensión e investigación.

LA AUTORA

DAYANA
CURBELO
NALERIO



Licenciada en Psicología
en la Universidad de la República.

Especialista en el uso de TIC como
recurso para la inclusión social
e investigadora de la Universidad
de la República. Coordinadora del
Proyecto "Flor de Ceibo".

A través de las mismas, la Universidad apunta a la formación de estudiantes comprometidos con su medio, capaces de diseñar estrategias y conocimientos acordes con las necesidades sociales, articulando diferentes saberes (interdisciplinarios, saber popular, saber científico), y a desarrollar aptitudes y actitudes para la construcción de conocimientos relevantes y en relación con otros. La integración de estudiantes de diferentes niveles de la educación pública (educación primaria, secundaria, universitaria) facilita la integración del sistema educativo no solo desde el punto de vista académico, sino también introduciendo factores afectivos, generando vínculos y experiencias que se integran a los aprendizajes.

Se busca asimismo contribuir de manera significativa con el desarrollo nacional aportando desde las prácticas y la producción de conocimiento, haciendo énfasis en la producción de contenidos por parte de niños, niñas, adolescentes, familias y otros actores de la comunidad. Esto implica la puesta en marcha de procesos de enseñanza y aprendizaje entre todos los actores.

Los ámbitos de trabajo de **Flor de Ceibo** van desde el sistema educativo formal, en el que se desarrollan más de la mitad de las actividades (59%), hasta la educación no formal, en hogares, espacios públicos y establecimientos carcelarios. ●



presenta

ULTRABOOK™ SIEMPRE CONTIGO

Si te mueves por todos lados en una bicicleta, tu computadora sólo puede ser una Ultrabook™. Siempre contigo porque es liviana, delgada y fácil de cargar en la mochila para poder llevarla a cualquier lugar. Y la batería dura tanto como tu energía al pedalear. La Ultrabook™ une lo mejor de ambos mundos: el desempeño de una notebook con la movilidad de una tablet. Perfecta para ti, movilidad sin límites.

MOVILIDAD Y ESTILO

La Ultrabook™ tiene menos de 2,5 cm de espesor y un peso mucho menor que las notebooks tradicionales, en un diseño súper moderno. Es muy fácil llevar la Ultrabook™ contigo a cualquier lugar. Puedes cargarla en la mochila y andar tranquilo con tu bicicleta.

GRAN DESEMPEÑO

Con la tecnología más avanzada de Intel, Ultrabook™ enciende en solo 7 segundos* y está siempre conectada*.

LARGA DURACIÓN

Ultrabook™ tiene una batería* que nunca te deja en medio del camino. Puedes trabajar, jugar y divertirte por horas, sin tener que conectarla a una fuente de energía.

MÁS SEGURIDAD** PARA TI

**Protege tus datos de robo, hurto o pérdida. Tu Ultrabook™ guarda tus fotos, videos y archivos más preciados. Protégela ante un accidente, pérdida o robo con la tecnología Antirrobo de Intel. Al recuperarla podrás reactivarla fácilmente y restaurar el acceso a tu información con tu clave personal.

Ultrabook™

Inspirada por 

www.intel.com/ultrabook

*Ningún sistema puede brindar absoluta seguridad bajo todas las condiciones. Requiere un chipset BIOS, firmware y software habilitados y una asociación con un proveedor de servicios habilitado. Consulta a tu fabricante de sistema y proveedor de servicios por disponibilidad y funcionalidad. Intel no asume responsabilidad por sistemas, y/o datos robados o dañados que resulten. Para más información visita <http://www.intel.com/go/anti-theft>.

Copyright © 2012, Intel Corporation. Todos los derechos reservados. Intel, el logotipo de Intel y Ultrabook™ son marcas registradas por Intel Corporation en los Estados Unidos y en otros países. Para acceder a Internet, la Ultrabook™ debe estar conectada y el servicio de conexión debe ser contratado por el consumidor. Ultrabook™ enciende en sólo 7 segundos a partir del momento de liberación [S4]. *Las especificaciones pueden variar de acuerdo a cada fabricante.

OSITOS DE PELUCHE

Un proyecto que emociona a niños y niñas de todo el mundo.

POR MARÍA CLAUDIA RIDAO

Ositos de Peluche es un proyecto perteneciente a la **Red Telar/IEARN**. A lo largo de los años ha sido motivo de encuentro de muchos niños y niñas impulsados por sus docentes a trabajar en forma colaborativa, utilizando las posibilidades que brindan las nuevas tecnologías. El proyecto **Ositos de Peluche** apunta a alentar la escritura creativa, a la vez que a servir como vehículo para promover el entendimiento cultural entre los estudiantes. Los participantes se envían un osito, mapas, fotos o cualquier otro objeto que ellos decidan, por correo. El osito tendrá una misión: llegar y realizar un diario de viaje que relate todas sus vivencias y que será compartido en forma digital a través de un foro, blog o vía correo electrónico. El diario será elaborado por los estudiantes, quienes se convierten en los ojos y la voz del osito durante su visita. Lo llevarán de excursión, visitará hogares, participará de las clases, fiestas o eventos sociales. El proyecto estará limitado sólo por la imaginación de los participantes.

Se trata de un proyecto que responde a objetivos curriculares y con interlocutores que se encuentran fuera del aula (en otras ciudades, en otros países).

Existe una Guía de trabajo para el docente con el objetivo de orientar a todos aquellos educadores que se inician en este tipo de tareas creativas. Las principales actividades sugeridas en dicha guía son:

ACTIVIDAD 1: ESTABLECIENDO CONTACTO Y ACUERDOS

Duración recomendada:

Entre 2 y 3 semanas

Requerimientos técnicos: Acceso al correo electrónico o a Internet para consultar el foro del proyecto una vez por semana o cada quince días. Se aconseja contar con acceso a Internet para consultar el foro, intercambiar fotos u otros archivos dos veces por semana.

TRABAJO ENTRE DOCENTES

Tarea: Presentación de los docentes a cargo de las aulas hermanadas y acuerdos para la participación.

Entre los docentes deberán acordar:

- Fechas para el envío del osito,
- Duración de la experiencia,
- Frecuencia de la comunicación (semanal, quincenal),
- Comentar las posibilidades técnicas para el envío de fotografías digitales.

ACTIVIDAD 2: COMIENZA EL INTERCAMBIO Y ENVIAMOS NUESTRO OSITO A LA ESCUELA PAR/HERMANA

TRABAJO CON ALUMNOS

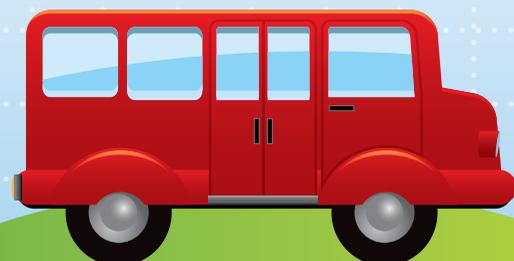
Tarea: Los alumnos se presentan y comienzan el intercambio en el foro/blog.

Orientaciones: Una vez que ambos docentes reafirmaron el compromiso para sostener la experiencia, es momento de invitar a participar a los alumnos.

Para comenzar el intercambio y mientras organizan la encomienda, se sugiere conversar con los alumnos alrededor de las siguientes consignas:

- ¿En qué lugar está la escuela hermana? Ubicar en un mapa nuestra escuela y la escuela par. Observar la distancia.
- Buscar en Google a cuántos kilómetros de distancia se encuentra.
- ¿Cómo es el lugar de la otra escuela? ¿Qué sabemos? ¿Qué nos gustaría saber? Elaborar un listado de preguntas para enviar a los alumnos de la escuela par.

Tarea: Los niños preparan mensajes, tarjetas y otros objetos representativos de su lugar, para enviar junto al osito.





Alumnos del CEIP Virgen de Belén, Jacarilla, España

Blogmasito, el osito español



Tomasito, el osito argentino



Alumnas del Instituto Tomás Devoto Buenos Aires, Argentina

En la versión en español de este proyecto ya han sido parte: Argentina, Brasil, Colombia, Nueva Zelanda, España, Polonia, Rusia, El Salvador, entre otros.

ACTIVIDAD 3: RECIBIMOS EL OSITO DE LA ESCUELA PAR Y ¡COMIENZA SU PASEO!

Tarea: Organizar la visita del osito al hogar de cada niño.

Orientaciones: El docente confecciona un cronograma que se comparte en el aula, con el/los días que el osito irá a cada casa.

TRABAJO CON ALUMNOS

Tarea: Con ojos de osito: ¿Qué cosas

de nuestro lugar le llaman la atención al osito? ¿Qué particularidades de nuestras costumbres? ¿Qué características de nuestra escuela le gustarán más? Enviamos nuestras descripciones a la escuela par a través del foro.

Orientaciones: Esta actividad se ajustará a los contenidos curriculares que el docente quiera profundizar. Se recomienda realizar una pequeña investigación sobre costumbres y características principales del lugar donde viven los alumnos y de la escuela. Así podrán intercambiar información precisa con la escuela par. Es un buen momento para responder a las preguntas que envían los alumnos de la escuela con la cual se ha hermanado.

Como dato curioso podemos agregar que el mismo proyecto se trabaja en idioma inglés. En la versión en español ya han sido parte: Argentina, Brasil, Colombia, España, Polonia, Rusia, Guatemala, Nueva Zelanda, El Salvador, entre otros.

Son variadas las anécdotas en relación a esta propuesta educativa, y los docentes participantes acuerdan en que las vivencias han sido inolvidables para los alumnos. ●

LA AUTORA

MARÍA CLAUDIA RIDAO



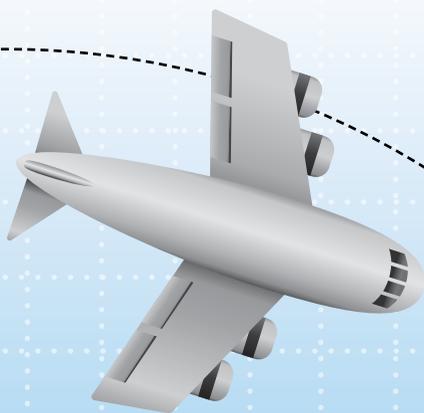
Profesora en Ciencias de la Educación (U.N.L.P), Profesora en Educación Física (U.N.L.P) y Diplomada en Educación y Nuevas Tecnologías (FLACSO).

Se desempeña en la Modalidad de Psicología de la Provincia de Buenos Aires y ejerce la docencia en el Nivel Superior y en el área de capacitación.

Integrante del E.D.I.A. (Equipo Distrital de Infancia y Adolescencia, Mar del Plata) desde el rol de Orientadora de aprendizaje en todos los niveles.

Integrante de la Red Telar para quien facilita el proyecto "Ositos de Peluche" desde hace más de 10 años.

Integrante del equipo pedagógico de Intel® Educar.



DOCENTES PERTENECIENTES A LA RED TELAR EN LA CONFERENCIA INTERNACIONAL DE EDUCADORES

EN DOHA, QATAR.

POR **ADELA BINI**

Desde el 1 al 5 de julio se desarrollaron en la ciudad de Doha, Qatar, la **20ª. Conferencia Internacional de educadores⁽¹⁾** y el **17º Encuentro de jóvenes**. Estos eventos se realizan cada año en un país miembro de la **Red iEARN⁽²⁾**, de la cual forma parte la **Red Telar** (Todos En La Red) de Argentina. Estas redes educativas trabajan uniendo escuelas de diferentes puntos del mundo, a través de proyectos colaborativos.

La organización internacional iEARN funciona de acuerdo con su Constitución, originalmente firmada en la reunión del Equipo de Gestión, en Puerto Madryn, Argentina, el 12 de julio de 1994. El Preámbulo, los Objetivos y los Principios se incluyen a continuación:

PREÁMBULO

El propósito de iEARN es permitir a los jóvenes emprender proyectos, diseñados para hacer una contribución significativa a la salud y el bienestar del planeta y sus habitantes.

OBJETIVOS Y PRINCIPIOS

UNO. Para desarrollar las relaciones de amistad entre los jóvenes de todas las naciones, basadas en el respeto, el principio de igualdad de derechos y la libre determinación de los pueblos;

DOS. Para animar a los jóvenes de todos los países a aprender y trabajar de forma cooperativa y en colaboración con las telecomunicaciones y otras tecnologías, para fortalecer la paz universal, para identificar y tomar parte activa en la resolución de los problemas globales que enfrenta el mundo;

TRES. Promover y fomentar el respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales de todos, sin hacer distinción por motivos de raza, sexo, idioma, cultura o religión;

CUATRO. Para facilitar la identificación y el intercambio de las diferentes, pero complementarias, experiencias de organizaciones nacionales de educación, académicas y otras, con infraestructuras educativas permanentes y tradicionales de todo el mundo;

CINCO. Para compartir experiencias pedagógicas y recursos educativos disponibles en los centros miembros;

SEIS. Para proporcionar una infraestructura global para una red educativa conceptual, basada en la acción y que se encuentre abierta a todos;

SIETE. Para compartir y transferir la tecnología de las telecomunicaciones, métodos y otros recursos con organizaciones juveniles, escuelas o personas que deseen alcanzar el propósito y los objetivos de la enseñanza de iEARN;

OCHO. Para ayudar en el establecimiento de programas de capacitación y apoyo en cada centro;

NUEVE. Para ampliar la red de Centros de iEARN financiera y operativamente sostenibles en todo el mundo;

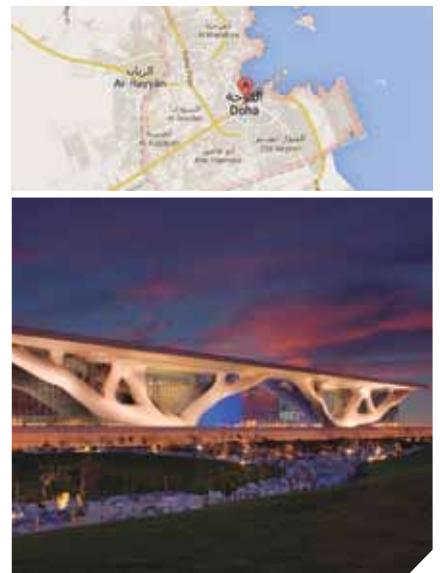
DIEZ. Para trabajar con organizaciones, cuerpos académicos, universidades, organizaciones no gubernamentales y gobiernos para establecer una comunidad mundial de organizaciones y ciudadanos preocupados con el expreso propósito de apoyar a los jóvenes del mundo en el desarrollo e implementación de proyectos educativos y humanitarios, especialmente proyectos de cambio para la salud y el bienestar del planeta;

ONCE. Para desarrollar y mantener la innovación educativa de alta calidad;

DOCE. Para recaudar fondos a través de convenios de financiación local y

mundial para apoyar estos programas y metas.

Los programas de iEARN Internacional se desarrollan a través de organizaciones educativas, organismos e instituciones que buscan construir una red de oportunidades para que los jóvenes del mundo puedan trabajar juntos y marcar una diferencia significativa para el planeta y su gente.



Doha es la capital de Qatar, un país situado en una pequeña península en el golfo Pérsico, con una población estimada de 1.870.041 habitantes.

La primera edición de la **Conferencia Internacional iEARN de educadores** se realizó en el año 1994 en la ciudad de Puerto Madryn, en la provincia de Chubut, en la Patagonia Argentina, cuando recién comenzaban a unirse escuelas para comunicarse y trabajar a través de la nueva tecnología que brindaba Internet. Los siguientes encuentros se desarrollaron en distintos lugares del planeta: Hungría, Rusia, Australia, Japón, China, Taiwan, Senegal, Egipto, Canadá, Holanda, España, entre otros.



Este año, el lema del encuentro fue: **TIC en la educación: comunicándonos, construyendo puentes...** y estuvo auspiciado por la Fundación Qatar y por ROTA, una organización sin fines de lucro que realiza acciones vinculadas a la educación, las cuales otorgaron becas para educadores que se hubieran destacado por su activa participación en proyectos.

Las docentes que obtuvieron las becas en nuestro país fueron: **Laura Golubovic** del Instituto CREAR de la Ciudad de Buenos Aires, por el trabajo realizado con sus alumnos, durante varios años; **María Ridao**, de la ciudad de Mar del Plata, facilitadora del proyecto Ositos de Peluche; **Cristina Velázquez**, también de la Ciudad de Buenos Aires, facilitadora de exitosos proyectos como Celebraciones, Tour por el mundo, 1, 2, 3, TIC y otros; **Rosy Aguila**, de la ciudad de Trelew – Chubut, Coordinadora del proyecto Adobe Youth Voices (Las voces de los jóvenes) y **Adela Bini**, de Unquillo, Córdoba, representante del Equipo de Coordinación de la Red Telar y miembro del Comité de Asistencia a Facilitadores de proyectos de iEARN.

La conferencia internacional se desarrolló en el QNCC (Centro Nacional de Convenciones de Qatar), emplazado en la denominada Ciudad de la Educación, una iniciativa de la Qatar Foundation (Fundación de Qatar para la Educación, la Ciencia y el Desarrollo Comunitario), que cubre 14 kilómetros cuadrados y cuenta con centros educativos que van desde la edad escolar hasta el nivel de investigación, y con los campus de algunas de las mejores universidades del mundo.

El edificio del QNCC fue diseñado por el arquitecto japonés Arata Isozaki y los arquitectos RHWL. Su fachada cuenta con una estructura de acero curvada

que abarca 250 metros, con la forma del árbol nativo sidra, que sostiene la estructura del techo colgante. La construcción ha sido galardonada con el status Leed Oro (Leadership in Energy and Environmental Design), debido a sus 3500 metros cuadrados de paneles solares que proporcionan el 12,5 por ciento de la energía de QNCC, sensores de ocupación, junto con las luces y los accesorios LED de bajo consumo y sistemas de control de aire basados, en gran medida, a reducir el consumo de energía en el edificio.

Este encuentro único reunió a educadores de todo el mundo, comprometidos a mejorar la educación y fomentar la creación de nuevos proyectos.

Participaron de este encuentro internacional 550 docentes y 250 alumnos de 53 países miembros de la red. Durante cuatro días se realizaron talleres, conferencias, paneles y debates y en el transcurso de la tercera jornada se ofrecieron diferentes propuestas turísticas culturales.

Las actividades de la conferencia se centraron en el uso de las nuevas tecnologías en la educación para aprender y construir juntos un mundo mejor. Temas como el medio ambiente, la diversidad cultural y el uso de las TIC en el aula fueron los más destacados.

Además, todos los espacios de encuentro planificados dentro del marco de la conferencia permitieron a los educadores compartir experiencias, descubrir formas innovadoras de utilizar las TIC y conectarse con pares de todo el mundo. Algunos de los conferencistas más destacados fueron: la **Dra. Judi Harris**, quien habló acerca de la metodología TPACK (Technological Pedagogical and Content Knowledge) para proyectos en línea; el **Dr. Essam Heggy**, sobre Ciencia Espacial para inspirar a las futuras generaciones; el **Dr. Mohamed Ally** con “TIC para construir puentes y resolver la brecha digital”; la **Dra. Julie Lindsey** con “Colaborando con tecnología para construir un mundo mejor”.

Este encuentro internacional único reunió a educadores de los cinco continentes, comprometidos en mejorar la educación en el mundo y en permitir a los jóvenes emprender proyectos, diseñados para hacer una contribución significativa a la salud y el bienestar del planeta y de sus habitantes.

Confluyeron al evento docentes de todo el mundo que, conformando un verdadero crisol de razas, compartieron la idea de que las TIC posibilitan la construcción de puentes que ayudan a comunicarnos y a construir en forma colaborativa un mundo mejor. ●

REFERENCIAS

⁽¹⁾ www.iearn2013.org/

⁽²⁾ iEARN (Red Internacional de Educación y Recursos) es una organización sin fines de lucro formada por más de 30.000 escuelas y organizaciones juveniles en más de 130 países. iEARN capacita maestros y jóvenes para trabajar juntos en línea con las nuevas tecnologías. Desde su origen en 1988 han participado en proyectos colaborativos 2.000.000 estudiantes en todo el mundo.

10 CLAVES

PARA LA INCLUSIÓN DE LA TECNOLOGÍA SATELITAL EN EL AULA

POR **CRISTINA VELÁZQUEZ**

El concepto de “aldea global” planteado por Marshall McLuhan⁽¹⁾ se convirtió en realidad, en parte por el desarrollo de los medios de comunicación y el fenómeno de la globalización.

“Los problemas propios de un mundo globalizado demandan con urgencia que las personas aprendan a manejar información geográfica cada vez más compleja. Ya no son suficientes los mapas que se limitan a un territorio específico y que contienen un solo tipo de información (política, económica, topográfica, etc.); en la actualidad, es necesario saber construir y utilizar mapas dinámicos que permitan apreciar diferentes territorios y analizar, con su ayuda, la mayor cantidad de información posible”.⁽²⁾

Los avances de las Tecnologías de la Información y la Comunicación han posibilitado responder satisfactoriamente a estas necesidades.

Las fotografías aéreas y satelitales, los Sistemas de Información Geográfica (SIG) e Internet lo han hecho posible.

Analicemos juntos algunas de las posibilidades, para mejorar la enseñanza, que surgen a partir de la inclusión de la tecnología satelital en las prácticas áulicas.

⁽¹⁾“La Construcción del Significado en la Aldea Global de Marshall McLuhan” - Antonio Berthier

⁽²⁾Google Earth en Clase de Geografía” – EDUTEKA
www.eduteka.org/GoogleEarth.php

LA AUTORA

**CRISTINA
VELÁZQUEZ**



Profesora en Disciplinas Industriales en la Especialidad Matemática y Matemática Aplicada y Especialista Universitario en Implementación de Proyectos de e-Learning.

Coordinadora de Informática y Docente de los Niveles Primario y Secundario.

Autora y Coordinadora Pedagógica del Programa e-ducadores Online del INSPT de la Universidad Tecnológica Nacional.

Autora del libro “Estrategias Pedagógicas con TIC” de Novedades Educativas y de artículos, publicaciones y ponencias presentadas en diversos Congresos nacionales e internacionales.

LAS IMÁGENES SATELITALES CONSTITUYEN UN RECURSO PEDAGÓGICO MUY VALIOSO.

Brindan información significativa para ciertos contenidos abordados en la escuela, revelan aspectos esenciales de fenómenos naturales que no son accesibles por otros medios y favorecen el aprendizaje de contenidos relacionados con avances científicos y tecnológicos.

1



2

Promueven en el estudiante el desarrollo de ciertas **capacidades** como el análisis e interpretación de la información que contiene una imagen satelital al relacionarla con sus conocimientos previos, al reafirmarlos y complementarlos a partir de lo que se observa.



LOS SISTEMAS DE INFORMACIÓN GEOGRÁFICA (SIG) INTEGRAN EN FORMA ORGANIZADA HARDWARE, SOFTWARE Y DATOS GEOGRÁFICOS.

4

3

Nuestros estudiantes deben aprender a manejar mapas dinámicos, a construir y utilizar los SIG para aprender y resolver situaciones problemáticas, en las que deban relacionar diferentes tipos de información asociada a un área o a una determinada zona geográfica.

Varias iniciativas promueven el uso masivo de la información de origen espacial con fines educativos. Uno de ellos, el **Programa Educativo 2Mp** (2 Millones de pibes) de la Comisión Nacional de Actividades Espaciales (CONAE) de Argentina. Busca que niños y jóvenes tengan acceso y utilicen la información de origen satelital en el ámbito de su vida cotidiana y puedan volcar estos conocimientos en sus futuras vidas productivas. <https://2mp.conae.gov.ar>



5

Existen excelentes herramientas que incluyen la tecnología satelital que se utiliza en varios campos de la Geografía. Una de ellas es **Google Earth**, que combina fotos satelitales, mapas y una base de datos muy completa. Esta aplicación permite al usuario navegar libremente por cualquier lugar de la Tierra, observar detalladamente todos sus territorios y desplegar diferentes tipos de información geográfica (topográfica, hidrográfica, demográfica, histórica y cultural, entre otros). Uno de los logros alcanzados por Google Earth, lanzado oficialmente el 28 de junio de 2005, ha sido ofrecer una nueva visión de la Tierra que ha permitido a la sociedad redescubrir la Geografía.

GOOGLE MAPS ES OTRO DE LOS SERVICIOS QUE COMBINA MAPAS E INFORMACIÓN SOBRE LUGARES DE TODO EL MUNDO.

El funcionamiento es sencillo: podemos acudir al mapa de la Tierra y hacer zoom o desplazarlo con el mouse, o directamente proporcionar al sistema una dirección o punto de interés. Permite crear nuestros propios mapas personalizados e incluir en ellos marcas, texto, imágenes y videos. El beneficio pedagógico es prácticamente insuperable, casi como enseñar geografía jugando, descubriendo ríos, ciudades, continentes, regiones, accidentes geográficos, nuestro planeta.

6

7

Son numerosas las aplicaciones online que ofrecen posibilidades pedagógicas a través de la tecnología satelital.

Los **Viajes Virtuales**, con inclusión de la tecnología satelital, son actividades que permiten a los estudiantes visitar, por Internet, lugares interesantes de cualquier región del mundo para aprender sobre estos, como si realmente estuvieran allí. Para que una propuesta pedagógica de estas características resulte exitosa, requiere de una buena planificación por parte del docente: establecer objetivos de aprendizaje claros, encontrar los recursos adecuados y estructurar el orden y la secuencia con la que se va a realizar toda la actividad.

Entre ellas: **Panoramio** (www.panoramio.com), que permite a una gran comunidad de usuarios, situar fotografías en los mapas de Google Maps y de Google Earth; **Tagzania** (www.tagzania.com/) que une etiquetas con lugares visualizados y nos permite marcar ubicaciones, establecer rutas, crear mapas temáticos; **Wikiloc** (es.wikiloc.com), que permite a sus usuarios crear rutas de senderismo, ciclismo u otras actividades y situarlas sobre los mapas y **Tripline** (www.tripline.net), que permite la creación de mapas animados que muestran recorridos con información textual e imágenes de los lugares que se han seleccionado. Todos ellos, excelentes recursos para realizar recorridos turísticos, para documentar salidas didácticas y para compartir contenido con la comunidad global.

8

9

Las herramientas de posicionamiento global permiten la creación de actividades educativas lúdicas para diferentes áreas temáticas: acertijos geográficos, aventuras didácticas digitales basadas en recursos procedentes de Internet, geoquests (webquest que incluyen actividades de geolocalización) o propuestas como **PlaceSpotting** (placespotting.com/), una lúdica y educativa manera de conocer el Mundo.



EXISTEN DIVERSOS PROYECTOS TELECOLABORATIVOS NACIONALES E INTERNACIONALES QUE INCLUYEN ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE QUE UTILIZAN LA TECNOLOGÍA SATELITAL COMO RECURSO.

Se destaca entre ellos **“CELEBRACIONES en la Red”**, una iniciativa que busca revalorizar las celebraciones, descubrir sus raíces y relevancias culturales, organizarlas especialmente y vivirlas con mayor intensidad y compromiso, para luego poder compartirlas con otras instituciones educativas, otras regiones geográficas, otras culturas.

Se encuentra abierta la inscripción para participar en el proyecto hasta el 30 de septiembre de 2013.

<http://proyectocelebraciones2013.blogspot.com.ar/> ●

10

Presentación del libro

¡ZAMBÚLLETE!

DE JORGE REY VALZACCHI
POR VERA REXACH

Este libro es un lindo rompecabezas. O pensándolo bien, un lindo “armacabezas”. No fue escrito en un tiempo fluido, no fue escrito sobre un solo tema. Lo bueno es que se puede leer igual: en pedacitos o todo de una vez. Cuando Jorge me confirmó que (¡por fin!) se había decidido a compilar, si bien no todos, al menos bastantes notas editoriales del **Magazine de Horizonte**, me vino a la mente esta frase de Woody Allen: “*Me interesa el futuro porque es el sitio donde voy a pasar el resto de mi vida.*”

Zambúllete recopila 61 de las mejores editoriales escritas por el autor en los últimos ocho años.

¿Por qué recordé esta idea, si se trata, justamente, de escritos que están claramente en el pasado? Ya en la introducción, nos topamos de frente con una referencia a los inicios en el lejano 1986. A pesar de esto, creo que el Magazine, en general, ha tratado, durante todos estos años, de cuánto nos interesaba el futuro. De cuánto había por saber, por descubrir, por imaginar.

Por caso: en pleno 2013 todos los que medianamente nos relacionamos con educación y tecnologías en entornos virtuales sabemos de Twitter. Pero hablar de la potencialidad de Twitter hace 5 años atrás, en este escenario tan mutante, era sin dudas una manifestación de estar atisbando con disposición hacia el futuro.

Le digo a Jorge Rey en broma –pero ya saben, eso de que toda broma tiene su porción de verdad...- que él ha sido un *content curator* cuando todavía no se hablaba de *content curators*, que ha funcionado como un buscador, un rastreador, un filtro de novedades y tendencias. Y que ha ido volcando, número a número, estos vislumbres o certezas, compartiéndolos con una comunidad de personas que curiosamente nunca dejó de crecer.

Confieso que releer los 61 editoriales que componen este libro fue un precioso paseo por muchas ideas. Un paseo que se hace con fluidez, libremente, que no tiene marcados los senderos, que se puede abordar por un extremo o por el otro, sin

perjuicio alguno. Tiene algo de hipertexto, aunque no lo crean. Los títulos de cada editorial, algunos redactados con evidente intención de motivar la lectura, muchos otros dando muestras del gusto del autor por los juegos de palabras (le gustan incluso en otros idiomas, doy fe), son como señuelos que invitan a curiosear.

Titular un editorial “**La limonada no es un trago amargo**” o “**Crónica de un desmayo anunciado**” nos arrancan, aun antes de leerlos, una sonrisa y una dosis de intriga.

Pero una vez allí, es refrescante descubrir que coincidimos en ideas, en apreciaciones, en autores. Es reconfortante ir pasando por años del Magazine y poder visualizar cómo ciertas inclinaciones, ciertas trayectorias se consolidan, se dan la razón unas a otras. Es alentador ver que la idea de “pensar la educación como un tema vital” vertebró el hilo tensor de todos los editoriales.

Y finalmente, encontrarse las imágenes de esas tapas “en papel” de las revistas precursoras del **Magazine de Horizonte**, aquellas publicaciones que algunos (¿muchos?) de nosotros hemos tenido en nuestras manos, tiene un atractivo especial. Creo que todos tenemos algo de vintage en un rincón del corazón.

Si quieren leerlo en sus computadoras o tablets: ¡pueden! Descárguenlo gratuitamente de este sitio: www.virtualeduca.org/zambullele/download-zambullele.php

Debo reconocer que muchos editoriales me devolvieron:
Ideas con las que hemos crecido,
Sinuosos caminos que nos ponen hoy en lugares compartidos
Fines y principios de etapas,
Rutas definidas y senderitos porosos o difusos...
Un sinfín de aplicaciones,
Tips, ayudas, sugerencias, que
Ahora podemos ver en una panorámica especial.
Lector: estas diez últimas líneas (sus letras iniciales) son el truco
O quizás...el consejo.

Rellena los guiones y, a este libro: _____ ●



¿LA INFORMÁTICA PROHIBIDA?

¿POR QUÉ DEBE EXISTIR EL ESPACIO CURRICULAR INFORMÁTICA/COMPUTACIÓN EN LA ESCUELA?

POR GUSTAVO CUCUZZA

En la Ciudad de Buenos Aires desde el año pasado, se están implementando las reformas en los planes de estudio que el Ministerio de Educación llamó: la NES (Nueva Escuela Secundaria).

Fue grande mi sorpresa cuando en septiembre de 2012, en una reunión de personal, la Dirección de la escuela anunció que uno de los cambios que implicaba la reforma era la desaparición de la Informática/Computación como una de las materias de la caja curricular "borrador" que anunciaba la Dirección General de Planeamiento Educativo. La misma reacción incrédula tuvieron los compañeros docentes de otras asignaturas. Y los alumnos, que con su frescura, naturalidad y sentido común, decían "¿Cómo, ahora que llegan las netbooks, sacan Informática?".

Luego de comentar esta situación con otros profesores del área (especialmente Ricardo Leithner), y gracias a la insistencia de la colega docente Débora Kozak para que publicáramos la información en un sólo lugar, decidí crear el blog **La Informática Prohibida** (lainformaticaprohibida.blogspot.com.ar). Un blog que nació con el objetivo específico de que se tengan en cuenta los contenidos de Informática/Computación en la NES de la CABA (Ciudad Autónoma de Buenos Aires). En este espacio hay información relativa al tema, como:

- Resoluciones del CFE (Consejo Federal de Educación),
- Los NAP (Núcleos de Aprendizaje Prioritarios que aprobó el Consejo Federal de Educación),
- Cómo se está implementando en las provincias la nueva secundaria,
- Qué dice la Ley de Educación Nacional (N° 26.206) sobre las TIC,
- Documentación relacionada de la CABA,

Es necesario que exista un espacio específico en la secundaria donde se les enseñen a los alumnos los contenidos informáticos que son elementales para su cursada y para su vida fuera de la escuela.

- Videos y presentaciones realizadas como apoyo a esta lucha que estamos llevando a cabo.

Y sobre todo, reportajes a especialistas en el tema y a docentes en ejercicio. Y así, fueron opinando profesores de Informática, Lengua y Literatura, Biología, Matemática, Tecnología, Historia, Físico-Química, Inglés, Asesores Pedagógicos Digitales de la Dirección de Incorporación de Tecnologías (InTec) de la CABA, Bibliotecarios, Vicedirectoras, Referentes y Tutoras del Plan Conectar Igualdad de todo el país...

Cada uno dio su visión sobre el tema para sumar distintas opiniones y experiencias. Pero todos coincidimos en que es necesario que exista un espacio específico en la secundaria donde se les enseñen a los alumnos los contenidos informáticos, ya que todos tienen derecho a aprender en la escuela conocimientos que son fundamentales para su cursada y para desempeñarse en su

vida fuera de ella, para la continuidad de sus estudios y para su futuro desempeño laboral.

LA INFORMÁTICA "CAMUFLADA":

Las escuelas secundarias de la CABA enseñan actualmente contenidos de Informática. Pero, si los planes de estudio vigentes tienen más de 50 años sin modificarse, ¿cómo lo hacen? ¿Había espacios curriculares donde se enseñara Informática/Computación en las escuelas hasta ahora? Sí. ¿Eran materias que estaban incluidas en la "caja curricular" de los planes de estudio actuales? No. Excepto las Escuelas Técnicas con el título "Técnico en Computación", o las que entregan el título "Bachiller en Informática"...



A través del blog se puede acceder a la petición online para que la Informática/Computación sea un espacio curricular en las escuelas.

¿Y cómo hicieron si no había una materia? Las escuelas tomaron la decisión de que, aunque no estuviera en la caja curricular, los chicos y chicas del secundario iban a poder aprender los contenidos necesarios (a través de sus Direcciones y con la aprobación de las Juntas de Clasificación Docente y el Ministerio de Educación, que permitieron los nombramientos de los docentes). Entonces, "reciclaron" y "adaptaron" otras asignaturas. Por ejemplo: Taller de Tecnología Aplicada o Tecnología, Taller Anual de Práctica de Oficina,

bla
bla
bla

blog
blog

Taller de Práctica de Oficina - Herramientas computacionales, Actividades Especiales - Computación I, Taller operativo - Informática, Taller de Educación Práctica Mecanografía - Informática.

Hay contenidos asociados al funcionamiento sistémico de las herramientas informáticas que deben ser trabajados desde un contexto específico y no como parte accesoria desde otras áreas.

"FACILITADORES PEDAGÓGICOS" Y LA INFORMÁTICA COMO HERRAMIENTA TRANSVERSAL EN TODAS LAS ASIGNATURAS:

Estoy convencido de que los profesores de todas las asignaturas podrían utilizar las distintas herramientas TIC para explicar los contenidos específicos de sus materias. Soy capacitador docente en el CePA en el subnúcleo TIC y es uno de los objetivos a los que apunto en los cursos (CePA es la Escuela de Capacitación Docente del GCBA). Pero esto no implica que tengan que saber enseñar el uso de dichos recursos a sus alumnos y menos que todos los docentes tengan que saber Informática/Computación. No es lo mismo.

Aquí es donde se empieza, entonces, a hablar de formar "parejas pedagógicas" con docentes de Informática y/o incorporar "*Facilitadores pedagógicos digitales*" en las escuelas. *No me parece mal que se trabaje en pareja pedagógica, pero eso no es "enseñar Informática". Eso sería enseñar "X materia" utilizando las herramientas TIC que, otra vez, no es lo mismo.*

Es importante aclarar que no estoy planteando una dicotomía entre el espacio curricular propio para la Informática y la utilización transversal de las herramientas TIC. Sino todo lo contrario, estoy convencido de que para que los alumnos aprendan deben existir ambas variantes. Pero teniendo claro que la Informática es una disciplina y la herramienta transversal es la computadora con sus programas.

¿Y POR QUÉ DEBE EXISTIR EL ESPACIO CURRICULAR INFORMÁTICA/ COMPUTACIÓN EN LA ESCUELA?

En el grupo que coordinó en Facebook, llamado "Docentes de Informática, Computación y NTICx", redactamos colaborativamente los siguientes puntos:

- Porque existen **contenidos** asociados al funcionamiento sistémico de las herramientas informáticas que deben **ser trabajados desde un contexto específico y no como información accesoria en otras áreas** en las que tienen aplicación.



En twitter: #informaticaparatodos
En facebook: /lainformaticaprohibida

- Porque los –mal llamados– "**nativos digitales**" **no nacen "dominando la tecnología"**, como a veces se concluye superficialmente. Es necesario **educarlos para que sean "estudiantes digitales"**. **Y tienen derecho a aprender en la escuela**, de otro modo solo se quedarán con su natural y veloz aproximación a las tecnologías que encuentran a su alrededor.

- Porque dentro de un **espacio curricular propio**, los alumnos encontrarán el **estímulo adecuado para desarrollar las habilidades cognitivas y las competencias necesarias para ser**

EL AUTOR

GUSTAVO
CUCUZZA



Profesor en Informática.

Capacitador docente en el subnúcleo TIC del Centro de Pedagogías de Anticipación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

Creador y coordinador de los blogs "Educación y blogs", "Aprendo en la web" y "La informática prohibida".

usuarios inteligentes y conocer los fundamentos de un campo del conocimiento, como es el de las Ciencias de la Computación.

Teniendo en cuenta todos estos argumentos expuestos, resulta inexplicable que luego de que en los últimos 15 o 20 años se enseñara Informática aunque no estuviera presente en la curricula, ahora, cuando se realiza una reforma se decida no incluirla.

Los invito a seguir este tema en Twitter con los hashtags #lainformaticaprohibida y sumarse a la campaña #informáticaPARATODOS uniéndose a nuestro petitorio en: <http://goo.gl/VfNc30>

DOCUMENTOS DERIVADOS

Análisis del Bachiller en Informática presentado en el "Pre Diseño Curricular para la NES Orientada en la CABA". Selección de objetivos y contenidos que deben ser parte de un espacio curricular propio para la Informática/Computación en la Formación General de todas las orientaciones. Compilación y redacción: Gustavo Cucuzza y Ricardo Leithner. (**URL acertada:** <http://goo.gl/zDm3Ku>).

La Informática como disciplina y su espacio curricular en la Nueva Escuela Secundaria de la Ciudad de Buenos Aires. Una propuesta de los docentes desde el aula. Compilación y redacción: Marisa Conde, Gustavo Cucuzza y Ricardo Leithner. (**URL acertada:** <http://goo.gl/zB0T9N>).

IV Foro de Docentes Innovadores

RECONOCIENDO LA INNOVACIÓN PEDAGÓGICA CON TECNOLOGÍAS

POR JIMENA JACUBOVICH

Desde hace 10 años, y con la convicción de que son los docentes quienes pueden mejorar la enseñanza y propiciar aprendizajes duraderos y significativos en sus estudiantes, Microsoft continúa reconociendo a los docentes innovadores. Son ellos quienes encuentran en las tecnologías nuevas puertas para que sus estudiantes construyan conocimiento. Los que se apasionan con su tarea cotidiana. Quienes inspiran a sus estudiantes a pensar creativa e innovadoramente. Quienes encuentran en la colaboración con colegas una manera de seguir creciendo profesionalmente y aprendiendo de manera continua. Reconocemos a aquellos docentes hábiles y emprendedores, que son el motor para el cambio en sus aulas, sus escuelas y sus comunidades.



que para potenciar la innovación en las aulas resulta fundamental aprender de otros y seguir formándonos, premiamos y reconocemos a estos docentes y su tarea cotidiana.

El ganador del Foro será premiado con un viaje con todos los gastos pagos al **Foro Global de Partners in Learning** a celebrarse en Barcelona, en Marzo de 2014. Allí se reunirá con los 250 docentes más innovadores del mundo y se capacitará con especialistas destacados. El docente ganador formará parte del exclusivo Programa Educador Experto de Microsoft que le brindará oportunidades de desarrollo profesional y la posibilidad de compartir sus conocimientos con especialistas y educadores de renombre mundial. Además, obtendrá tecnología gratuita para su escuela, publicidad y promoción a través de los medios de las redes sociales y otros canales de Microsoft.

¿CÓMO PARTICIPAR DEL FORO DE DOCENTES INNOVADORES?

¿CÓMO SER PARTE DEL PROGRAMA EDUCADOR EXPERTO?

Para participar tendrás que compartir una experiencia educativa con inclusión de tecnologías y subir un video explicativo. Las experiencias serán evaluadas por especialistas en educación de acuerdo a los criterios del Programa. Los docentes con las mejores experiencias las compartirán en el IV Foro de Docentes Innovadores donde se seleccionará al ganador.

¿Dónde y cómo compartir mi experiencia educativa con inclusión de tecnologías?

UNO. Ingresar a la PiL Network, red de docentes innovadores mundial en www.pil-network.com. Hacer clic en "Únete". Podrás ingresar con tu usuario de cualquier cuenta de correo. Como la plataforma está disponible en diferentes idiomas, te recomendamos cambiar el idioma a español en la parte superior izquierda antes de iniciar el proceso.

DOS. Completar tu perfil con tus datos personales.

TRES. Compartir tu actividad de aprendizaje. Para ello seleccionar del menú superior la opción "Recursos", elegir "Actividad de aprendizaje" y lue-

LA AUTORA

JIMENA
JACUBOVICH



Licenciada en Ciencias de la Educación (UBA).

Gerente de programas educativos en Microsoft para Argentina y Uruguay. Responsable del Programa "Partners in Learning".

go hacer clic en "Agregar actividad de aprendizaje". El formulario puede completarse en español. Te recomendamos subir todos los recursos que desees para enriquecer su presentación.

CUATRO. Completar el formulario de solicitud para ser parte del Programa Educador Experto de Microsoft en www.pil-network.com/Educators/expert Además allí podrás conocer todas las características generales del programa y los criterios de evaluación. El formulario puede ir completándose parcialmente hasta decidir enviarlo para su consideración. **Tené en cuenta que se recibirán formularios hasta el 30 de septiembre, sin excepción.**

TE RECOMENDAMOS...

Que consultes los documentos acerca del programa en www.pilnetwork.com/Educators/expert.

Que consultes las orientaciones y ayudes aquí <http://bit.ly/1at8x5t>, especialmente los documentos "TipsEducator ExpertProgram" y las grabaciones de las videoconferencias.

Que despejes cualquier duda o pregunta y te comuniques con nosotros a través de estos medios:

Para docentes argentinos y uruguayos: pilauruguay@outlook.com
Facebook:

[alianzaporlaeducacionmicrosoft](https://www.facebook.com/alianzaporlaeducacionmicrosoft)

Twitter: [alianzaeduc](https://twitter.com/alianzaeduc)

Esperamos conocer y dar a conocer tu experiencia pronto ¡Nos vemos en el IV Foro de Docentes Innovadores... y en Barcelona! ●

Potenciando la enseñanza a través de la tecnología.

Únete a la **Red Mundial de Docentes y Directivos Innovadores**.
Descárgate todas nuestras herramientas y tutoriales
en **www.pil-network.com**

Sumate también a la **Red Latinoamericana**: www.docentesinnovadores.net

Te ofrecemos estos programas y soluciones para profesionalizar el trabajo en tu escuela.



Office 365

Sumá a tu escuela en este viaje a la Nube. Mail, mensajería instantánea y documentos en línea ¡gratis!



Microsoft Learning Guide

Descárgala desde la PIL Network y empezá a usar todas nuestras herramientas tecnológicas.



Habilidades del Siglo 21

Regístrate en www.pil-network.com y bajate el curso gratis sobre cómo armar actividades inspiradas en las habilidades del siglo XXI.

Microsoft IT Academy Program

Certificá a tus alumnos en Tecnología Microsoft para que obtengan una mejor salida laboral en el futuro.



Impacto real para una mejor educación.



Accesibilidad y usabilidad DE LOS RECURSOS EDUCATIVOS

(SEGUNDA PARTE)
POR MARÍA LORENA PAZ

En nuestro caso de análisis, los recursos educativos, los criterios de usabilidad y las pautas de accesibilidad adoptan una importancia mayor. Cuando el objetivo principal es pedagógico, no sólo el instrumental como enseñar a manejar una computadora o un software, es clave que el recurso digital sea usable y accesible: que sea transparente en tanto permita fluir la dinámica pedagógica y adquirir los conocimientos que se propone transmitir. Las características del software usable han sido comparadas con la Zona de Aprendizaje Próximo (ZDP) *“El software usable permite la reconstrucción del error. Al describir la arquitectura de un ambiente educativo usable, surge otro elemento a tener en cuenta: el error. En el caso de la educación, diversas teorías explican el tratamiento constructivo del error como parte del proceso enseñanza – aprendizaje”* ⁽¹⁾. Lo que significa que el poder cognitivo de la aplicación, cuando es usable, aprovecha el poder cognitivo de la misma y, por el contrario, de no respetarse los criterios, dificulta el proceso de cognición o, aún peor, infoexcluye.

La accesibilidad del recurso educativo debe sortear una barrera previa y más obvia, debe ser posible el acceder. En este sentido es clave el respeto por las pautas establecidas por el Consorcio que rige la Web: “World Wide Web Consortium” (WC3) en la programación y el diseño. El respeto por los estándares resuelven los problemas de accesibilidad y muchos de usabilidad. En lo referido al diseño de recursos digitales accesibles y usables, es clave tanto la investigación en etapas tempranas de personas con diversas necesidades como el involucramiento de aquellos que tendrán la labor de utilizarlos, maestros, profesores. Y a su vez es conveniente que esos recursos puedan tener la posibilidad de solucionar el dilema de establecer criterios didácticos comunes y no tener recursos para personas con discapacidades, sino lograr la integración plena de los individuos en el aula con base en el uso de recursos educativos accesibles y usables. Un

gran desafío de programación y diseño, que implica un cambio de paradigma en la integración.

JUNTOS: USUARIOS-ALUMNOS Y USUARIOS-MAESTROS

En un software educativo, debe ser contemplado el rediseño de forma inmediata para no generar frustración en los usuarios, ya que esto atenta con la apropiación e interrumpe el proceso áulico. Por ello, la participación de los usuarios-maestros y los usuarios-alumnos es clave; eso implica que el software inserto en las computadoras debe ser testeado y supervisado permanentemente, tanto como las plataformas educativas, y solo contener recursos educativos usables y accesibles. Solamente de esta manera se asegura, además del aprendizaje y la apropiación del docente, el alcance del impacto en las familias en términos de inclusión socio-digital, que es un objetivo que comparten directa o indirectamente la mayoría de los modelos 1 a 1.

AGENDAS DIGITALES, INTERNET, MODELOS 1 A 1, INCLUSIÓN DIGITAL

Dado que en América Latina, como parte de los objetivos de las Agendas Digitales, se han instalado fuertemente los “modelos 1 a 1” ⁽²⁾, que propician que el ambiente educativo debe estar mediado por tecnologías, emulando la sociedad. Y que este modelo domina el escenario educativo, urge revisar las pautas y criterios que se deben tener en cuenta en la elaboración de:

- Plataformas de aprendizaje.
- Recursos educativos que porten las netbooks.
- Programas de las netbooks que utilizan Internet.
- Sistemas Operativos.

Y este desafío, de hacer accesible y usable las plataformas, los recursos educativos, los programas y el hardware de de las netbooks, es aún mayor en nuestro país en tanto que el Programa Conectar Igualdad (PCI), como política pública, lidera el proceso mundial en cuanto a la magnitud cuantitativa del despliegue artefactual, y además por-

que uno de los objetivos fundacionales del PCI es alcanzar impacto colateral (inclusión socio-digital) en las familias de los alumnos. Objetivo que se enlaza con otros programas de inclusión socio-digital como Argentina Conectada y Televisión Digital Terrestre (TDT), los Núcleos de Acceso al Conocimiento (NAC) y los Centros Tecnológicos Comunitarios (CTC). En ese presente tecnológico, humanizar las TIC es un desafío, un riesgo y una deuda. No hacerlo, amenaza la posibilidad de inclusión socio-digital y es una barrera para el ejercicio pleno de la ciudadanía.



Imagen del Videojuego Kokori.
Web: www.kokori.cl/

UN CASO DE RECURSO EDUCATIVO CON DISEÑO CENTRADO EN LOS USUARIOS (ALUMNOS/MAESTROS)

Un avance en lo que se refiere a la elaboración de recursos educativos, desde el caso práctico, lo representa el videojuego Kokori ⁽³⁾. Este Recurso Educativo fue desarrollado por un equipo interdisciplinario argentino-chileno que lo elaboró respetando el ciclo de Diseño Centrado en el Usuario (DCU), utilizó técnicas de investigación y diseño participativo lo que implicó que durante su etapa de desarrollo hizo partícipe a los usuarios-maestros y a los usuarios-alumnos. En este proceso se testearon las interacciones a fin de mejorar la usabilidad de la interfaz y lograr los objetivos del recurso educativo. Desde el punto de vista social, ese tipo de desarrollo habla de una directriz que privilegia las relaciones sociales por sobre las relaciones artefactuales, porque cuando el uso de las TIC sea

más transparente se transformará el paradigma sujeto-máquina a un modelo sujeto-sujeto. Bajo este nuevo paradigma relacional, la eficiencia de toda la tecnología (de redes, software y hardware) que media entre las personas y máquinas será invisible, para que así, pueda quedar visible lo que los sujetos intentan comunicar, lo que los sujetos son, desean y necesitan.

TIC PARA LA EMANCIPACIÓN

Para finalizar quisiera retomar la contextualización del proceso histórico en donde se inscriben las innovaciones tecnológicas, porque llegado a este punto de análisis de la sociología con la disciplina de la interacción hombre-computadora, podemos asumir que el enfoque Taylorista que hace hincapié en los procesos y no en las personas es inadmisibles en el desarrollo de productos de software que requieren de la actividad interactiva con personas. Del mismo modo, quiero concluir con la aseveración de que la falta de consideración de factores humanos en el desarrollo e implementación de software provoca exclusión socio-digital. Solo al trabajar en la elaboración de interfaces de usuarios con usuarios, bajo los criterios de usabilidad y respetando las pautas de la accesibilidad, se podrá llevar a cabo el deseo de que una inclusión digital conlleve a una inclusión social y disolver el proceso de exclusión que se provoca cuando las TIC son incomprensibles, inaprensibles, inusables, inaccesibles. Entonces la solución residirá en utilizar los métodos científicos interdisciplinarios para comprender las cuestiones socio-técnicas que se derivan de la interacción y, con ese conocimiento, elaborar nuevas interfaces.

En ese mismo sentido considero que para poder hablar de apropiación de las TIC y que se dé un uso con sentido de las mismas, es decir que funcionen como Tecnologías para la inclusión social -que las TIC sean TIS-, previamente hay que poder comprobar si han sido comprendidas. Y para ello, como la tecnología es una construcción social del mismo modo que la sociedad es una construcción tecnológica, el tipo de abordaje requiere el tener en cuenta la experiencia del usuario en todas las etapas de desarrollo de software, comprender nociones de arquitectura de la información, utilizar técnicas de mapeo conceptual, adentrarse en la disciplina del diseño centrado en el usuario y el

diseño participativo, pero sobre todo, asumir una competencia global que se relacione con el trabajo interdisciplinario. Por eso, el análisis del impacto social del uso de las TIC con cruzamientos de datos cuantitativos y cualitativos propios de la sociología se ve enriquecido con investigaciones de usuarios en sus interacciones con TIC, y con el trabajo de develar el proceso en el que una determinada tecnología fue elaborada. Ya que lo que provoca el no tener en cuenta los factores humanos es evidente, y se manifiesta en webs inaccesibles, en recursos educativos inusables, en sobreinformación, en insatisfacción, en interacciones incompletas, en sociedades de la información que no informan, no comunican, no generan conocimiento: no emancipan a sus integrantes.

Aquí es necesario recordar que en las normas ISO referidas a la accesibilidad y a la usabilidad ha habido un avance considerable, aunque sea desde el punto de vista nominal, en el que ya no se habla de recomendación, sino de requisito⁽⁴⁾. Claramente, garantizar que los recursos educativos sean accesibles y usables permitirá el cumplir los objetivos de los modelos 1 a 1, tanto como que las TIC en general cumplimenten su rol informativo/comunicativo contribuya a generar conocimiento, y que la interacción mediada por computadoras genere más comunicación humana. Siendo que la etapa superior del diseño centrado en el usuario, es el diseño participativo, la clave de la efectividad del proceso de interacción está dada en trabajar en conjunto o en co-elaborar utilizando métodos científicos que permitan medir la comprensión de las personas. Y así permitan a los individuos ser más autónomos y utilizar las TIC para lo que han sido construidas por los seres humanos: viabilizar y coadyuvar a un proceso de emancipación. Considerando que esta última instancia, en cuanto valoriza la autonomía de los individuos, es un factor vital para la inclusión social, siendo que el conocimiento es el mayor capital que merece ser justamente distribuido. En esta era del conocimiento digital, una gran parte del impacto de las TIC se encuentra en la rigurosa implementación de los modelos 1 a 1, y ello requiere de una atención especial puesta en la accesibilidad y la usabilidad de los recursos educativos.●

(*) Una versión preliminar de esta trabajo fue presentado en la Mesa de

LA AUTORA

MARÍA
LORENA
PAZ



Socióloga UBA, Máster en Cooperación Internacional por la Universidad de Deusto. Diplomada en Educación y Nuevas Tecnologías por FLACSO.

Investigadora y docente de los Usos de las TIC para el Desarrollo Humano. Miembro fundadora de la Red Internacional de la Asociación Civil Laboratorio de Ideas Cooperativas.

Coordina la investigación del proyecto "AbuelosTEC - Puentes Digitales". Dirige la Especialización en Diseño de Interacción con estándares de accesibilidad y usabilidad del Instituto Nacional Superior del Profesorado Técnico (INSPT) de la UTN.

Comparte sus pensamientos en nuevastecnologiasvsviejastecnologias.blogspot.com.ar/

Educación y Tecnologías en las VII Jornadas de Sociología de La Plata de 2012 (UNLP) el 6 de diciembre de 2012.

REFERENCIAS Y CITAS

⁽¹⁾ Sosa, M. "La usabilidad del software educativo como potenciador de nuevas formas de pensamiento". Departamento de Informática, Facultad de Ciencias Exactas y Tecnologías. Universidad Nacional de Santiago del Estero. Argentina. p.7

⁽²⁾ de Benedetti, Darío y Paz, María Lorena. "Notas conceptuales para una definición de Modelo 1:1, impacto y familia"

⁽³⁾ Equipo Kokori: Jorge Carpinelli, Mariela Szwarcberg Bracchitta, Virginia Garretón, Mauricio Báez, Eduardo Mercovich. Web institucional del videojuego <http://www.kokori.cl/el-proyecto/>

⁽⁴⁾ Mayor detalle sobre el avance de comenzar a considerar a estas ISO más que como condición, como requisito en <http://www.sortega.com/blog/la-nueva-iso-9241-210-ya-no-habla-solo-de-recomendaciones/>

PROGRAMA PIBES 2.1 MUNICIPALIDAD DE RAMALLO

POR ARACELI NATALUCCI

El Programa **Pibes 2.1** fue diseñado a fines del año 2009 por iniciativa del Intendente Municipal de Ramallo, **Walter Ariel Santalla**, quien siempre tuvo la convicción de que para acompañar el desarrollo económico logrado en Ramallo a través del arraigo de inversiones, empresas y su consecuente creación de fuentes de trabajo, era necesario pensar en la educación de las nuevas generaciones. En ese sentido, había que fortalecer y apoyar el sector educativo con una propuesta superadora del ya implementado apoyo económico que se venía realizando al área desde la creación del **FOMAE (Fondo Municipal de Apoyo a la Educación)**. Es así que surge el Programa **Pibes 2.1** con el fin de incorporar tecnologías a la educación, propiciando la democratización del conocimiento desde la igualdad de oportunidades. El programa, desde sus inicios, estuvo asentado en una clara relación entre el Estado Municipal, el Sistema Educativo y las empresas de la zona.



El Programa fue diseñado por iniciativa del Intendente Walter Ariel Santalla,

El Programa, basado en el **modelo 1 @ 1**, inicialmente fue pensado para ser aplicado al nivel de educación primaria y de educación especial. La primera etapa comenzó en el año 2010, cuando todos los niños, docentes y directivos de las escuelas rurales y de la escuela especial de Ramallo recibieron una netbook.

La segunda etapa continuó, bajo la misma modalidad, en el año 2011 para el primer año de todas las escuelas urbanas de Ramallo. La capacitación docente fue y continúa siendo uno de los ejes

prioritarios del Programa. Todas las capacitaciones fueron pensadas desde la centralidad de las prácticas de la enseñanza, el asignar nuevos sentidos a la tarea pedagógica.

El universo capacitado fue muy amplio y específico a los roles de cada uno: es así que se desarrollaron capacitaciones a directivos, equipos de orientación escolar y maestros según el ámbito y nivel donde ejercen su trabajo. ¿Qué permitió esto? Hemos advertido que la capacitación previa y sostenida en el proceso infunde seguridad al docente, permite que planifique con herramientas TIC como recurso pedagógico para potenciar los aprendizajes, que transite por experiencias pedagógicas innovadoras, que cuente con elementos para la planificación institucional desde esta perspectiva.

El Programa **Pibes 2.1** contempla, además, la provisión de internet a todas las escuelas y wifi social en los principales lugares públicos. También se ha diseñado una página web donde se puede centralizar la publicación de trabajos, información y compartir espacios virtuales.

Desde el año 2012 y 2013 están en marcha dos grandes líneas de acción que tienen que ver con los proyectos: **“Pibes va al Jardín”**, **“Aprendemos como Pibes”**, **“Aulas Digitales Móviles en la Escuela Primaria”** y **“Pibes va al barrio”**. Los dos primeros relacionados al sistema educativo provincial, en el Nivel de Educación Inicial y en la Modalidad Psicología Comunitaria y Pedagogía Social se está implementando gradualmente en los Jardines de Infantes y en los Centros Educativos Complementarios. Estos proyectos están basados en el trabajo colaborativo y desde la convergencia de múltiples tecnologías de última generación que permiten apropiarse de los aprendizajes desde la modalidad de enseñanza específica de cada área. Se piensa en el armado de sectores tecnológicos en el nivel inicial y de propiciar nuevas prácticas de enseñanza orientadas a la educación digital.

En el nivel primario, el Programa **Pibes 2.1** se ha adecuando a la tendencia pro-

LA AUTORA

ARACELI
NATALUCCI



Tesista de la Licenciatura en Tecnología Educativa. Capacitadora de docentes y directivos en el uso de las TIC (UBA).

Subsecretaria de Educación de la Municipalidad de Ramallo e integrante del Equipo Técnico Regional – CIIIE – Ramallo.

vincial y nacional de provisión de **Aulas Digitales Móviles**, para dar respuesta a la diversidad de propuestas pedagógicas del nivel, cuya flexibilidad de aplicación permite planificar desde un trabajo simultáneo de los alumnos bajo la modalidad 1 a 1, organizar tareas colectivas con un ordenador por grupo, en distintos cursos al mismo tiempo y/o recurrir al dispositivo de proyección conectando la computadora portátil, entre otras alternativas.

En el último proyecto, ya por fuera del sistema educativo formal, potenciaremos espacios barriales para involucrar a los padres y referentes adultos en el acompañamiento y promoción del uso adecuado y responsable de las tecnologías para el beneficio de los/las niños/as, adolescentes, jóvenes y su familia.

Contamos con el acompañamiento entusiasta, sostenido y comprometido de numerosas empresas y fundaciones que visualizan la seriedad y el impacto de esta iniciativa municipal. Muchos son los desafíos que desde el Programa se establecen a medida que se desarrolla la experiencia. Son enormes las perspectivas de trabajo, líneas de acción, caminos por donde transitar. Creemos que todo puede ser, en tanto seamos conscientes de lo que ocurre y podamos seguir reformulando en función de igualar oportunidades, trazar nuevos modos de relación con el saber desde una verdadera comunidad de aprendizaje en las que todos puedan participar desde una verdadera construcción de ciudadanía. ●

CONSTRUIR EN 3D CON GOOGLE SKETCHUP

POR ROSA KAUFMAN Y DANIEL ROBERTO SFORZINI

Una máxima difundida hace años en los ambientes de las Nuevas Tecnologías en la Educación es: "Evitar hacer con la computadora –o con las TIC– aquello que podríamos hacer sin ella". **Google Sketchup** es un excelente ejemplo de uso de la computadora, en el cual sin ésta sería imposible: trabajar simulando las tres dimensiones del espacio. Y lejos de ser un instrumento para estudiantes de arquitectura que modelan edificios y casas, este software puede introducir a niños desde el nivel primario en el 3D, no sólo construyendo objetos en el espacio sino también trabajando con modelos ya creados –por el profesor, por otros usuarios, etc.–, completando, modificando o mezclando con otros.

Hemos desarrollado una secuencia de material didáctico para el aprendizaje de y con **Google Sketchup** del que sólo destacaremos algunos ejemplos que permitan apreciar este estilo de programa que apunta al desarrollo de habilidades geométricas y de razonamiento de orden superior: los alumnos, además de orbitar, o sea, navegar en el espacio un modelo 3D que hayan construido o descargado y ejercitar el cambio de planos (frente, aéreo y oblicuo), hacen mediciones, escalamientos, construyen a través de explosión de superficies, hacen rotaciones en el espacio, etc.

PROPUESTAS DIDÁCTICAS

Veamos sintéticamente, una secuencia de propuestas que se pueden llevar a cabo con el **Google Sketchup**:

Ejercitar los cambios de planos: frente, aéreo y oblicuo (desde el primer ciclo de la escuela primaria); en base a un modelo ya preparado, los alumnos orbitan el mismo y capturan en 2D cada uno de estos planos, entre otras actividades.



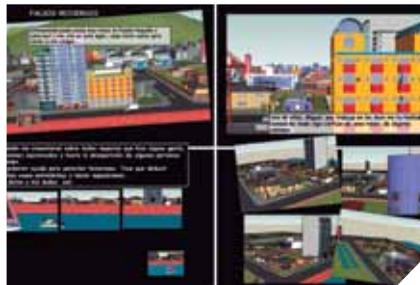
Construir en tres dimensiones en forma intuitiva, tomando como referencia los tres ejes del espacio: x, y, z.



Integrar objetos 3D ya creados dentro de un modelo, aprendiendo a mover en el espacio, a medir, escalar, rotar.



Utilizar modelos 3D más complejos, preparados por el profesor u otros usuarios, para realizar ejercicios espaciales, inventar historias y animaciones.



Complementar los modelos 3D con otras imágenes (fotos, por ejemplo) para obtener modelos fotorrealistas (similares a los que se ven en muchos videojuegos).



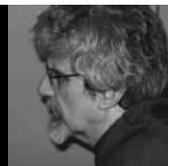
LOS AUTORES

ROSA KAUFMAN



Especialista Universitario en Informática Educativa (UNED, España) y Profesora de Matemática y Matemática Aplicada (INSPT, Argentina).

DANIEL ROBERTO SFORZINI



Arquitecto (UBA, Argentina).
5. Dicta clases de Informática en nivel inicial, primario y secundario.

PENSAMIENTO ESPACIAL Y MÁS

Además del aprendizaje matemático que los modelos 3D estimulan, hay que tener presente que la imaginación espacial mejora notablemente la capacidad de resolver problemas en general y brinda la oportunidad –que no es muy común en la escuela– de construir el pensamiento espacial, presente en muchas actividades tanto de la vida diaria como profesional y, también, en las Ciencias (Geografía, Medicina, Biología, Artes Visuales, Educación Física, etc.). ●

BIBLIOGRAFÍA

Aplicaciones didácticas en Flash, Rosa Kaufman, Daniel Sforzini, 2012 y 2013. www.rosakaufman.com.ar/material-de-informatica-para-usar-en-clase.php

Didáctica de la geografía, 1998, Xos'M. Souto González, Ediciones del Serbal, España.

GIS (Sistemas de Información Geográfica), Rosa Kaufman, 2006, Laboratorio de Computación, Argentina.

Learning to think spatially, autores varios, 2006, The National Academies Press, Estados Unidos.

Mapmaking with children, David Sobel, 1998, Heinemann, Estados Unidos.



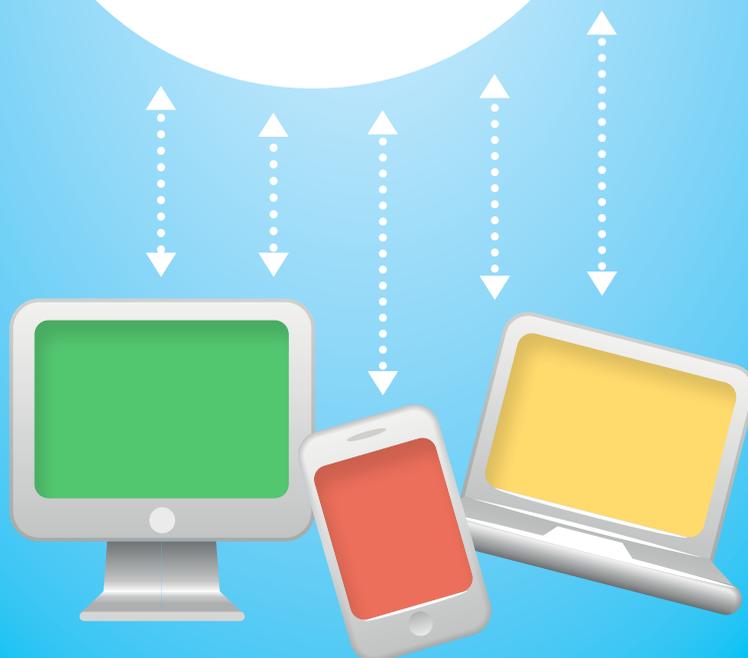
HERRAMIENTAS

PARA EDITAR Y COMPARTIR ARCHIVOS

EN TIEMPO REAL

(PRIMERA PARTE)

POR LAURA BRUEY



Cada vez hay más alternativas y nuevas herramientas para guardar y editar documentos en línea con varias personas en simultáneo. Cuáles son y qué ofrecen.

Las oportunidades de estudiar y trabajar con documentos desde cualquier lugar están en óptimo crecimiento. Compartir archivos en Internet se ha vuelto una interesante alternativa para acortar distancias y generar mejores instancias de colaboración en tiempo real. Armar un proyecto o crear una propuesta, o incluso escribir un trabajo práctico con pares, es cada vez más sencillo con sólo tener un dispositivo conectado a Internet.

Con sólo estar conectado a la Web se puede acceder a numerosas herramientas que permiten crear, editar y compartir procesadores de texto, planillas de cálculo y hasta presentaciones con diapositivas.

Las posibilidades de alojar o dar acceso a otros a nuestras fotos, videos o documentos de trabajo, están en continuo crecimiento gracias a una amplia gama de herramientas de edición de contenidos que se ofrecen en la Web.

Es en la nube, ese espacio en Internet que parece inacabado y al que cualquiera puede acceder (con usuario y clave, vale decir), la que provee de un lugar donde alojar los archivos de todo aquello que necesitamos compartir con otros o simplemente dejarlos ahí a resguardo.

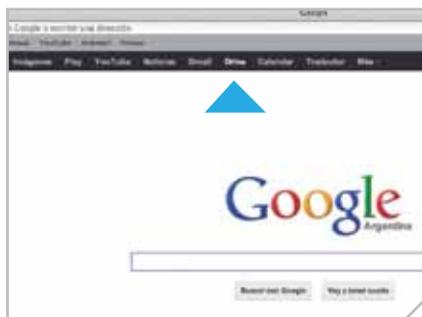
Con sólo estar conectado a Internet desde una computadora, tablet o smartphone, se puede acceder a una cantidad importante de herramientas que permiten crear, editar y compartir procesadores de texto, planillas de cálculo o presentaciones con diapositivas.

Las alternativas son numerosas, pero vale destacar algunas de ellas por su operabilidad, funcionalidad e incluso

su popularidad. Empezaremos describiendo los usos y las posibilidades de **Google Drive**.

GOOGLE DRIVE

Google Drive es un gran gestor de archivos vinculado a una cuenta de correo electrónico Gmail. Tener una cuenta de Gmail, permite el acceso inmediato a Google Drive. ¿Cómo? Con sólo mirar la barra superior de la bandeja de entrada (de color negro, donde se lee Búsqueda, Imágenes, Mapas, Traductor) allí se lee la palabra Drive y es donde se encuentra el acceso.



Acceso a Google Drive.

Con sólo clicar allí, se abrirá una nueva página que ofrece 2 botones de color rojo:

UNO. Crear. Allí se despliega una solapa que da la posibilidad de crear una carpeta, un documento, una presentación, una planilla de cálculo, un formulario o un dibujo.

DOS. Representado por un ícono con una flecha hacia arriba; sirve para subir los archivos que estén en el dispositivo con el que estemos trabajando, que posteriormente servirá para guardarlo, compartirlo o editarlo.

Lo más interesante de este punto es que **Google Drive** compatibiliza cualquier archivo, es decir, si contamos con un Word, Excel o Power Point del Office de Microsoft, o los archivos del Apache Open Office o del Libre Office, cualquiera de éstos pueden ser subidos directamente a la plataforma de Drive. Asimismo en la solapa de Archivo, se puede descargar por ejemplo, un archivo de word en formatos diferentes: docx; odt; pdf o html.

QUÉ SE PUEDE HACER EN ESE ENTORNO

ORDENAR ARCHIVOS. Todos los archivos, los videos, las fotos pueden ser subidos y ordenados por carpetas.



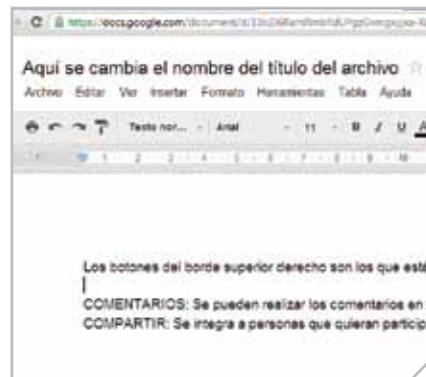
Entorno de Google Drive.

CREAR ARCHIVOS. Se puede crear procesador de texto, planillas de cálculo, presentaciones de diapositivas, formularios y dibujos.

EDITAR. Con sólo clicar sobre el nombre del archivo que se le haya puesto, la interfaz de trabajo para los archivos es similar a cualquier otra que se haya usado previamente, con botones similares.

COMPARTIR. En la parte superior derecha están los botones de acceso a todo lo relativo a compartir la edición de archivos. El botón azul de compartir es la configuración para dar acceso a otras personas al archivo, ya sea para que lo pueda leer, o bien para que lo pueda editar.

COMENTAR. Mediante este botón se puede ver quiénes, de los que se les haya permitido editar, han dejado comentarios. Para hacerlo, se selecciona una palabra, frase, párrafo y con el botón derecho se abre un cuadro de diálogo donde se elige la opción de comentarios. Se despliega un globo a la derecha y allí se habilita a escribir.



Un documento de texto abierto en Google Drive.

REVISAR CAMBIOS. Se trata de un historial de revisión de las modificaciones que se realizaron sobre el archivo que se está trabajando. Está en la solapa de Archivo, bajo el nombre "Ver el historial de revisión".

La penetración de los dispositivos móviles, las oportunidades de la nube y el nuevo paradigma de acceso y movilidad que ofrece la nueva tecnología, acerca digitalmente.

CHATEAR. Se puede conversar con las personas que editan archivos compartidos en tiempo real para profundizar el debate acerca de algún tema.

ARMAR UNA VIDEOCONFERENCIA. Con **Google+ Hangouts** hasta nue-

ve personas pueden estar conectadas desde diferentes dispositivos en el marco de una videoconferencia. Ver la infografía para comprender el acceso.

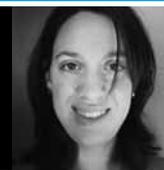
IMAGINAR USOS POSIBLES

Internet modifica el modo en que las personas estudian y trabajan: la alta penetración de los dispositivos móviles, las oportunidades de la nube y el nuevo paradigma de acceso y movilidad que ofrecen las nuevas tecnologías, acerca digitalmente.

La herramienta **Google Drive** puede ser muy útil tanto para docentes como para estudiantes; pero debe ser pensada en un contexto de proyecto y de propuesta educativa. A los docentes, le puede ser beneficioso para armar proyectos colaborativos con otros docentes o incluso para el aula, con los alumnos, para que puedan crear documentos compartidos y a la vez monitorear el trabajo en tiempo real. Incluso pensar una alternativa de evaluación de las producciones en clase. A los alumnos de todos los trayectos académicos,

LA AUTORA

LAURA
BRUEY



Profesional de Ciencias de la Comunicación y Tecnología Educativa.

Me apasiona escribir sobre las nuevas herramientas digitales, investigar e imaginar usos posibles para los docentes y los alumnos.

Ideas y/o preguntas a @bruey1f

como una ventaja para armar los trabajos desde la casa. Lo cierto es que no sólo se trata de la herramienta como tal, sino de las posibilidades que brinda, con el intercambio, por ejemplo, en el chat para profundizar las discusiones, o el historial como registro de intervenciones y de dedicación de cada persona. ●

¿CÓMO APROVECHAR HANGOUTS DE GOOGLE+?

Los Hangouts de Google+ permiten:



Conversar en video en grupos de hasta **10 personas**



Transmitir en vivo una videoconferencia **al mundo**



Compartir tu pantalla con otras personas

¿Cómo iniciar un Hangout?

1. Para realizar un Hangout, selecciona el ícono en la barra de navegación de G+.

2. Luego presiona la opción Iniciar Hangout.

The screenshot shows the Google+ Hangouts page. On the left is a navigation sidebar with icons for Home, Hangouts, Photos, Books, and Events. The main content area is titled 'Hangouts' and includes a 'Chat de vídeo con hasta 7 personas a la vez, cara a cara' header. A red arrow points to a yellow video camera icon in the top right corner. Below this, there are sections for 'Hangouts destacados', a list of ongoing hangouts (e.g., 'DIRECTO Promoción de Canales', 'JR Chat with the Fans - Virtual Book Tour'), and 'APLICACIONES DE HANGOUTS DESTACADAS' (YouTube, Google Effects). A blue callout box highlights the video camera icon in the top right.

3. Allí podrás ver la lista de tus contactos de G+ y podrás invitar a quienes desees a realizar un hangout.

Invitar a otras personas a este hangout

Participar en un hangout con amigos es divertido. Para enviar la invitación a un amigo, haz clic en su nombre o escríbelo aquí debajo.

+ Agregar nombres, sílabos o direcciones de correo electrónico

Iniciar un hangout Cerrar

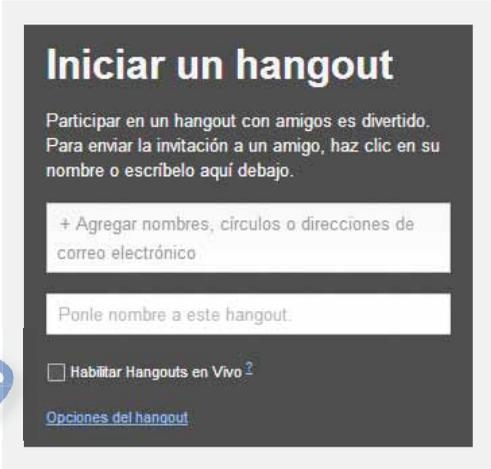
The screenshot shows the 'Invitar a otras personas a este hangout' screen. It features a grid of 12 contact profile pictures with their names listed below: Analia Pijo, Juan Pérez, Menna Ardino, Pedro López, Magali Gomez, Teresa Gonzales, Romina Alonso, Soledad Arcas, Liz Castro, Eduardo Pérez, Pamela Rios, and Lorena Diaz. At the bottom, there are two buttons: 'Iniciar un hangout' and 'Cerrar'.



5. Puedes mirar un video desde YouTube junto con tus contactos.

¿Cómo funciona?

6. La opción **Habilitar Hangouts en Vivo** te permite compartir un Hangout con el mundo entero.

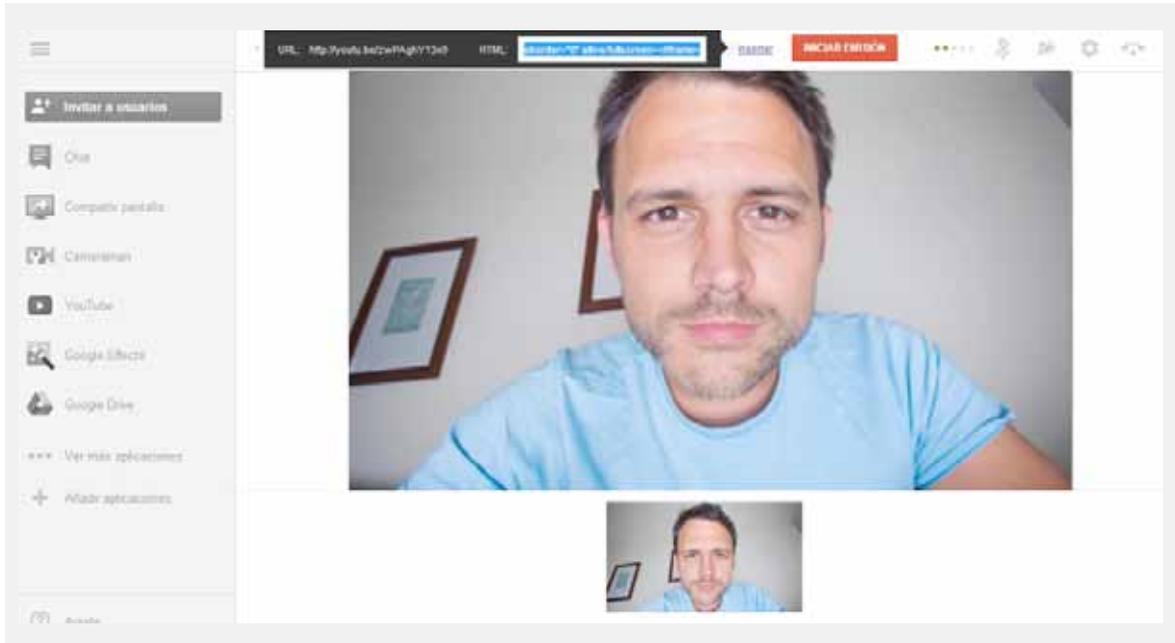


Compartir momentos con amigos



Comunicarte con tus seres queridos

7. Puedes transmitir tu **Hangout en Vivo** públicamente en tu **perfil de G+**, tu canal de **YouTube** y compartirlo en tu blog o sitio web



8. Los **Hangouts en Vivo** se guardan automáticamente en **YouTube**, así tu video puede llegar a una audiencia potencial de millones de personas.

Google

Fuente: Google | Producción Infografía Intuic (www.intuic.com)



Tener reuniones de trabajo a distancia



Realizar transmisiones a todo el mundo a través de la opción **Hangouts En Vivo**.

Las redes sociales
**COMO PUNTO
DE ENCUENTRO**

ENTRE ESTUDIANTES Y PROFESIONALES

POR JUAN DIEGO POLO



Hace ya más años de los que quiero reconocer tuve que enfrentarme al proyecto de fin de carrera, un trabajo de investigación y desarrollo que, como ingeniero de telecomunicaciones, estaba obligado a realizar para obtener el título.

En aquellos tiempos no existía la Internet que conocemos hoy, no era sencillo encontrar información sobre los más diversos temas a la distancia de un click, no había acceso a redes de profesionales con datos de contacto, era todo más lento, con mucho más papel de lo que debería ser necesario. Había que buscar en libros polvorientos y en trabajos realizados por otros profesionales los nombres de las personas que trabajaban en ese tema, nombres que servían como guía para buscar en páginas blancas y amarillas. Había que enviar cartas de presentación, realizar llamadas, viajar... había que moverse mucho para poder obtener la ayuda de alguien que, de forma desinteresada, abriera las puertas de su despacho y ayudara a ampliar nuestros conocimientos sobre el tema en el que trabajábamos.

Las redes sociales permiten a los estudiantes unir puntos y lograr objetivos.

Hoy puede hacerse todo eso en un solo día. No es difícil encontrar el nombre de un químico australiano que trabaje con algún tipo de reacción, ni los datos de contacto del astrónomo chino que lleva años estudiando Plutón. Esa es la puerta que los estudiantes no han abierto completamente. Satisfechos con la información colgada de forma pública en Internet, muchas veces no se profundiza, no se realizan entrevistas, no se comentan detalles que, sin un contacto personal con alguien que lleva años trabajando en el tema, quedarían archivados en los cajones del olvido (o del anonimato, que es peor aún).

Podemos buscar en **Twitter**, navegando por listas ya creadas por otras personas o usando directamente **topsy.com** o **search.twitter.com**, con palabras clave relacionadas con el tema que buscamos. Es fácil crear listas de profesio-

sionales que trabajan en un tema específico, incluso hay formas de filtrarlos usando herramientas más avanzadas, como **socialbro.com**, por ejemplo. Una vez encontrada la persona, o personas, adecuadas, basta un texto de presentación y la esperanza de que quieran o puedan colaborar respondiendo preguntas o enviando material que ayude a realizar el trabajo solicitado.

Si no queremos probar suerte en **Twitter** podemos acceder a **LinkedIn**, mucho más profesional, y buscar los nombres y apellidos de expertos en prácticamente cualquier tema. Desde **LinkedIn** es posible solicitar presentaciones de contactos, con lo que podemos pedir a un amigo que nos presente a alguien que, al mismo tiempo, nos ponga en contacto con el profesional indicado. Porque eso es una red social: una oportunidad de unir puntos para conseguir objetivos.

Puede ser **LinkedIn**, puede ser **Twitter**, puede ser **Google Plus** o, por qué no, **Facebook** (aunque en este último caso es más difícil que alguien divulgue datos y detalles profesionales), lo importante es saber presentar el problema, crear una estrategia de contacto directa que anime al profesional a ayudar de la forma que consideremos necesario.

Una entrevista al director o responsable de comunicación de un museo de historia natural, una copia de un trabajo realizado hace unos años sobre la existencia de agua en la Luna, una serie de enlaces y libros recomendados por quien lleva 20 años estudiando la Guerra Civil española... hay miles de formas de enriquecer un trabajo académico con algo más que un texto de **Wikipedia** y cuatro copias de blogs. A menudo, los que trabajan mucho tiempo en un tema específico no buscan ni fama ni compensación económica, buscan reconocimiento y divulgación de lo que están haciendo, por lo tanto, tenemos que perder el miedo al NO y buscar un SÍ que puede ayudarnos tanto personal como profesionalmente. Y si pensamos que este tipo de actividad solo tiene sentido para quienes realizan estudios universitarios o los que están cerca de dar ese gran paso en su vida académica, estamos muy equivocados.

Una de las habilidades más solicitadas en el mercado laboral es la capacidad de obtener información en un tiempo adecuado, de buscar los caminos para

EL AUTOR

JUAN
DIEGO
POLO



Ingeniero español
de Telecomunicaciones.
37 años, de Recife, Brasil

Desde 2005 trabaja gestionando el contenido de **WWW.HATSNEWS.COM** y escribe artículos relacionados con tecnología web, gestión de proyectos y herramientas educativas, sin haber abandonado nunca la enseñanza, actividad que realiza dentro y fuera de Internet.

encontrar respuestas correctas a cada pregunta, de tener a mano la solución a los diversos problemas a los que nos enfrentaremos en nuestro día a día. Este tipo de habilidad no se obtiene en los libros ni en las clases, se obtiene con las relaciones sociales. Cuando un adolescente abre las puertas a la aventura de entrar en contacto con profesionales de diversas áreas no solamente está probando suerte para obtener información valiosa para su trabajo, está cultivando varias habilidades que pueden llevarle al éxito personal y profesional en su futuro: perder el miedo al NO (un miedo que nos ha cerrado más puertas de las que queremos admitir), aprender a hacer contactos que pueden echarnos una mano en cualquier momento, conocer las preocupaciones de cada categoría profesional y saber establecer una conversación adecuada con los que lideran diversos mercados en nuestra ciudad.

No se comienza una conversación de la misma manera en un laboratorio de física que en un despacho de abogados, no se abre un diálogo con un periodista de la misma manera que se abre con un vendedor, hay muchas formas de comunicarse con las personas, y con el tiempo se aprende a utilizar la adecuada. Cuanto antes empecemos a descubrir los secretos de la comunicación, podremos aprender lo que nos ayudará a ser mejores personas y, consecuentemente, mejores profesionales, y las redes sociales nos ayudan a descubrir algunos secretos que, de otra forma, tardaríamos décadas en conocer. ●

INTERFACES

La Universidad de Palermo realizó **el primer Congreso de Creatividad, Diseño y Comunicación** para Profesores y Autoridades de Nivel Medio.

POR VANESA SCHWARZBACH

La primera edición del **Congreso de Creatividad, Diseño y Comunicación para Profesores y Autoridades de Nivel Medio 'Interfaces en Palermo'** se realizó los días 22 y 23 de mayo de 2013, en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. El mismo contó con la presencia de 252 expositores, autoridades académicas, docentes e investigadores, entre los cuales hay 77 profesores de la Facultad.

El Congreso fue auspiciado por la **Secretaría de Cultura de la Nación y Ministerios de Educación Provinciales y Municipales**. Además, participaron numerosas instituciones de nivel medio, asociaciones, programas educativos y destacadas editoriales del ámbito de la educación.

'Interfaces en Palermo' integró las tres áreas de encuentro e intercambio en un programa que presentó veinte comisiones de debate y reflexión, y 49 propuestas de talleres, conferencias y laboratorios en las áreas de Entornos digitales, Creatividad en el aula, Nuevos lenguajes artísticos y escénicos, Recorrido vocacional, Comunicación institucional y proyectos institucionales – espacio colegio.

El primer día del Congreso, se desarrollaron las Comisiones de debate y reflexión que integraron profesores y profesionales de nivel medio y superior, quienes a través de su trayectoria profesional ofrecieron un marco-teórico práctico para la comprensión, análisis y reflexión acerca de las tendencias que impactan en el ámbito educativo en todos los campos de la creatividad, el diseño y las comunicaciones (entornos digitales, redes sociales, vínculos interactivos, nuevas subjetividades, poéticas emergentes, hábitos de consumo, renovados paisajes artísticos y nuevas prácticas profesionales).

Se analizaron y compartieron los nuevos enfoques pedagógicos como resultado de la irrupción de las nuevas tecnologías y los cambios socio-culturales, en el ámbito de la enseñanza del nivel medio y superior, centrados en los distintos actores que forman parte del proceso educativo.

Las conclusiones arribadas en las comisiones fueron de gran aporte para los presentes que encontraron en el desarrollo un espacio de confianza y compromiso para el intercambio, la reflexión y el enriquecimiento profesional.

En la segunda jornada tuvieron lugar los talleres, conferencias y laboratorios digitales a cargo de reconocidos disertantes. En los diferentes talleres se evidenció la interacción, participación y construcción entre los presentes que enriqueció aún más cada una de las propuestas.

Por su parte, en los laboratorios digitales se exploraron las técnicas del stop motion, la realidad aumentada y las aulas virtuales, entre otras, con el objetivo de que los docentes de nivel medio y superior pudieran compartir y proyectar con sus estudiantes.

En simultáneo a estas propuestas se desarrollaron las conferencias con destacados profesionales en el ámbito de Entornos digitales, Creatividad, Nuevos lenguajes, Recorrido vocacional, Aprendizajes pre-universitarios y Comunicación institucional, que por su trayectoria y experiencia profesional lograron en el encuentro capacitar y asesorar a quienes compartieron su espacio.

A modo de conclusión, en todas las propuestas del Congreso se permitió avanzar en la comprensión y desarrollo de estrategias sobre problemáticas comunes del nivel medio y superior acerca de los desafíos pedagógicos que se presentan con la irrupción de los entor-



nos digitales y las nuevas tecnologías en el aula, en un espacio de confianza y compromiso para el intercambio y el enriquecimiento profesional que permite un vínculo de construcción, integración y reflexión entre escuela y universidad. Además, se destacó cómo todas las disciplinas relacionadas al diseño y la comunicación son atravesadas por la necesidad de adoptar las nuevas tecnologías como una forma de acercar los conocimientos a los jóvenes y ser el puente entre el docente y el estudiante, para la incorporación de conocimientos que enriquezcan tanto a los profesores como a los alumnos que ya conviven con ellas fuera del ámbito escolar.

Por tal motivo y debido al éxito y la repercusión de este primer Congreso, se lanza 'Interfaces en Palermo' segunda edición, los días 21 y 22 de mayo de 2014.

Más información:
www.palermo.edu/interfaces ●

interfaces 2

EN PALERMO

SEGUNDA
EDICIÓN
21 Y 22 MAYO
2014

CONGRESO DE CREATIVIDAD, DISEÑO
Y COMUNICACIÓN PARA PROFESORES
Y AUTORIDADES DE NIVEL MEDIO

2 DÍAS - 100 ACTIVIDADES

Capacitación + Actualización + Asesoramiento

- La inscripción y participación en todas las actividades del Congreso es gratuita para docentes, profesionales y autoridades educativas
- Se entregarán certificados

 /colegiosdc.palermo



Facultad de Diseño y Comunicación
www.palermo.edu/interfaces



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL

INSTITUTO NACIONAL SUPERIOR DEL PROFESORADO TÉCNICO

CARRERAS DE TÉCNICOS SUPERIORES Y PROFESORADOS

- Informática Aplicada
- Control Eléctrico y Accionamientos
- Mecánica, Automotores y Máquinas Térmicas
- Automatización y Robótica
- Electrónica
- Química y Química Aplicada
- Física y Física Aplicada
- Diseño Tecnológico
- Profesorado en Disciplinas Industriales
- Inglés e Inglés Técnico
- Matemática y Matemática Aplicada

EXTENSIÓN Y RELACIONES INSTITUCIONALES

- Capacitación
- Actividades culturales
- Actividades recreativas
- Bolsa laboral
- Pasantías
- Cursos



<http://www.inspt.utn.edu.ar>

 <http://www.facebook.com/INSPT.FACE>

infoinst@inspt.utn.edu.ar



Av. Triunvirato 3174 (C1427AAR) Ciudad Autónoma de Buenos Aires Teléfono: (011) 4552-4176