

# APRENDER PARA EDUCAR CON TECNOLOGÍA

REVISTA DIGITAL DE SUSCRIPCIÓN GRATUITA

INSTITUTO NACIONAL  
SUPERIOR DEL  
PROFESORADO  
TÉCNICO

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
NACIONAL (UTN)

**WEB 2.0:  
APLICACIONES Y SERVICIOS**  
*(página 10)*

**INNOVANDO CON TECNOLOGÍA:  
PROPUESTAS PARA DOCENTES**  
*(página 24)*

**UNA BÚSQUEDA DE  
INFORMACIÓN EXITOSA**  
*(página 28)*

**TECNOLOGÍA Y COMUNIDAD:  
PROGRAMA INTEL APRENDER**  
*(página 32)*

**OCTUBRE 2012** EDICIÓN N°01  
Buenos Aires | Argentina



INSTITUTO NACIONAL  
SUPERIOR DEL  
PROFESORADO TÉCNICO



E-DUCADORES.COM  
Educación y TIC

## La enseñanza re-concebida: la hora de la tecnología

NUEVAS TENDENCIAS CULTURALES Y SU APLICACIÓN EN LAS PROPUESTAS DIDÁCTICAS

# APRENDER PARA EDUCAR CON TECNOLOGÍA

REVISTA DIGITAL  
DE SUSCRIPCIÓN GRATUITA  
**INSTITUTO NACIONAL  
SUPERIOR DEL PROFESORADO  
TÉCNICO**  
Universidad Tecnológica Nacional

**EDICIÓN  
OCTUBRE 2012**

DIRECTOR  
Ing. Carlos Capella

EDITOR RESPONSABLE  
Prof. Cristina Velázquez

DISEÑO GRÁFICO  
Antonella Di Benedetto

CORRECCIÓN  
Adela Bini

COLABORAN EN ESTA EDICIÓN  
M. Maggio // C. Arteta Iribarren // G. Blanco  
M.J. Prieto // S.L. Martorelli // Oloman  
D. Alvarez Klar // G. Pandiello // A. Piciano  
S. Giambruni // N. Jasin // G. Bertancud  
A. Bini // D. Finquelievich // A.L. Rossaro  
J.D. Polo // C. López Conesa // C.E. Biscay.

PARA ANUNCIAR EN ESTA REVISTA:  
[aprenderparaeducar@e-ducadores.com](mailto: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.



**INSTITUTO NACIONAL  
SUPERIOR DEL  
PROFESORADO TÉCNICO**  
Universidad Tecnológica Nacional

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

# CONTENIDOS

## NOTA DE TAPA

LA ENSEÑANZA RE-CONCEBIDA:  
LA HORA DE LA TECNOLOGÍA

04

## NOTAS

### LA WEB SOCIAL

WEB 2.0

10

### BLOGS PARA EDUCAR

CURISTORIA // MI SALA AMARILLA

14

### TECNOLOGÍA POWER

CÓDIGO QR

18

### PROYECTOS ESCOLARES

TO2 X LOS CHICOS

20

### ALIANZA POR LA EDUCACIÓN

INNOVANDO CON TECNOLOGÍA

24

### MODELO 1 A 1

COLEGIO TOMÁS ALVA EDISON

26

### TESOROS EN LA RED

UNA BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN EXITOSA

28

### BIBLIOTECA DIDÁCTICA

“ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS CON TIC”

31

### TECNOLOGÍA Y COMUNIDAD

INTEL APRENDER

32

### RINCÓN GEEK

HERRAMIENTAS DE GESTIÓN DE TAREAS

36

### CINE Y EDUCACIÓN

LA FORMACIÓN DEL FUTURO ESPECTADOR

38

### E-LEARNING

EL SUEÑO DE LA MÁQUINA DE ENSEÑAR

42

## Una nueva etapa comienza...

Un proyecto editorial nace en un formato diferente y al alcance de TODOS los docentes y futuros educadores del mundo de habla hispana.

Una iniciativa que les permitirá acceder a **información de calidad** vinculada a la inclusión de la tecnología con sentido pedagógico.

Una guía de viaje para ayudarlos a recorrer el difícil pero fascinante camino de apropiación de las **Tecnologías de la Información y la Comunicación**, contribuyendo a reducir la brecha digital existente y promoviendo valores tan importantes como la inclusión social.

Desde el **Instituto Nacional Superior del Profesorado Técnico de la Universidad Tecnológica Nacional** de la Ciudad de Buenos Aires, Argentina abrimos una ventana al Mundo, promoviendo desde aquí la integración pedagógica de la Tecnología en general y las TIC en particular, su uso reflexivo e innovador en los diferentes ámbitos educativos, contribuyendo a mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje de las diferentes áreas del conocimiento.

*Bienvenidos a*

## APRENDER PARA EDUCAR CON TECNOLOGÍA.

PROF. CRISTINA VELÁZQUEZ  
*Editora General*

## ADELANTOS DE LA PRÓXIMA EDICIÓN

- Universidad 2.0
- Aprender y enseñar con TIC en escuelas hospitalarias y domiciliarias.
- Proyectos Telecolaborativos.
- Mitología y TIC en la escuela.
- Blogs para educar: Blogmaníacos.

# La enseñanza re-concebida: La hora de la tecnología

POR **MARIANA MAGGIO**

Vivimos un tiempo en el que las tecnologías de la información y la comunicación atraviesan y sostienen formas de conocer inéditas, que recién comenzamos a explorar y a entender. Nos toca, a la vez, educar en un tiempo en que las formas de la escolarización de la modernidad son sometidas a juicio cotidianamente. La información explota, las instituciones escolares parecen captar con dificultad los nuevos movimientos y afloran propuestas de cambio, sin escuelas y sin docentes, en las que, a partir de la tecnología, se pretende resolver mágicamente la enseñanza. Se trata, en general, de propuestas clásicas que simplemente trasladan la responsabilidad de la enseñanza a soportes electrónicos en tratamientos más o menos sofisticados de transmisión de contenidos. Una vez más se repite la promesa del cambio asociado al artefacto, a la que hemos asistido ya en numerosas oportunidades a lo largo de décadas de tecnología educativa. Al mismo tiempo, podemos reconocer experiencias ejemplares de enseñanza poderosa, que transforman a los alumnos que participan de ellas y dejan huellas perdurables que los acompañan a lo largo de sus vidas.

En este artículo nos proponemos recorrer algunas dimensiones para el desarrollo de propuestas que permitan re-concebir la enseñanza, de modo tal de que configure una propuesta propia de los tiempos en que se lleva adelante, dando cuenta de los modos en que el conocimiento se construye y generando marcos que permitan a todos los alumnos desarrollar una ciudadanía plena en una sociedad democrática y justa.

## **EL MUNDO QUE NOS TOCA VIVIR Y EN EL QUE EDUCAMOS**

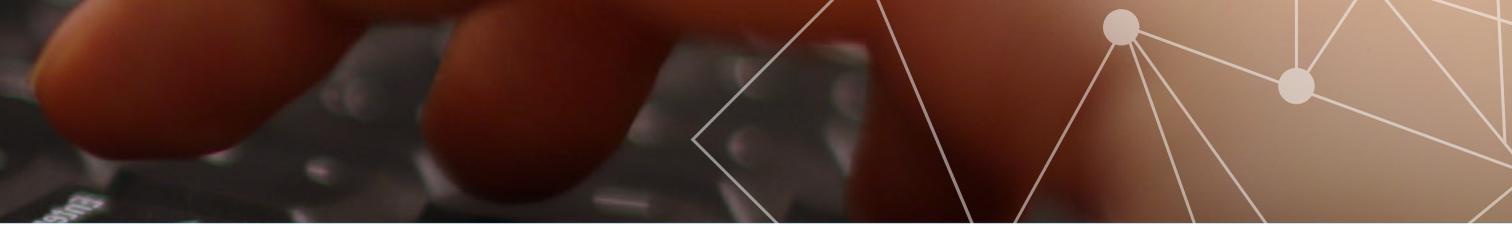
Vivimos en tiempos en que se expande una nueva ecología cognitiva (Lévy, 1990; Piscitelli, 2011). Educamos en esos tiempos y ello nos exige reconocer por lo menos dos tendencias que resultan críticas a la hora de pensar la enseñanza y llevarla adelante.

En primer término, las tecnologías de la información y la comunicación atraviesan los modos en que el conocimiento se construye en las comunidades especializadas, en todas las áreas. Cada campo o área despliega formas de construcción particular asociadas a sus tradiciones de investigación in-

*Reconocer las tendencias culturales surcadas por las tecnologías de la información, capturarlas en el diseño de nuestras propuestas didácticas y apoyarnos en ellas para potenciar la enseñanza es uno de los desafíos más interesantes del ejercicio de la docencia en esta época.*

cluyendo las dimensiones epistemológicas y metodológicas. Siguiendo esta línea, hay especificidades en términos de la integración de plataformas y aplicaciones tecnológicas de valor específico para el campo o área de que se trate. Al indagar en las prácticas de los docentes que integran las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza por voluntad propia hemos denominado “inclusiones genuinas” a aquellas situaciones en las que los docentes reconocen que ciertas tecnologías atraviesan los modos en que el conocimiento se produce, difunde y transforma y, entonces, consideran necesario dar cuenta de estos atravesamientos y emularlos en las prácticas de la enseñanza. En este sentido, los docentes realizan inclusiones genuinas cuando analizan los modos en que las tecnologías impregnan el campo y llevan adelante propuestas didácticas que re-editan y actualizan esos modos en el plano de la enseñanza.

En segundo término, reconocemos las tendencias culturales de las que participan nuestros alumnos, niños y jóvenes, profundamente surcadas por las tecnologías de la información y la comunicación en los escenarios de alta dotación tecnoló-



gica que tienen lugar, principalmente, en los grandes centros urbanos, ya sea en espacios públicos o privados. Entre estas tendencias, la explosión de los servicios de redes sociales configura una de las que más interés reviste para entender la cultura infantil y juvenil, como ambiente de socialización y entretenimiento en el que a la vez se llevan adelante nuevas formas de participación, consumo y creación cultural. Los niños y jóvenes que cuentan con acceso, especialmente en los hogares, “viven” en redes en las que construyen vínculos, juegan, colaboran, estudian, participan políticamente y conciben movimientos que constituyen formas nuevas de expresión ciudadana. Reconocer estas tendencias, capturarlas en el diseño de nuestras propuestas didácticas y apoyarnos en ellas para potenciar la enseñanza es uno de los desafíos más interesantes del ejercicio de la docencia en nuestra época.

### **PROPUESTAS QUE RECREAN LA ENSEÑANZA**

A la hora de re-concebir y llevar adelante nuestras prácticas de la enseñanza deberíamos tener en cuenta, entonces, esas marcas que son distintivas de los tiempos que nos tocan vivir. El conocimiento se expande y transforma en el marco que le ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación. Nuestros estudiantes participan de estos movimientos espontáneamente cuando tienen acceso a la tecnología. Pero las instituciones escolares de todos los niveles parecen estar captando estas tendencias epistemológicas y culturales de forma escasa y, aun cuando se realizan esfuerzos por incorporar tecnologías en las prácticas en la mayor parte de las ocasiones resultan inclusiones efectivas (Maggio, 2005), propias de la moda o la presión, pero no redundan en un enriquecimiento o transformación de las propuestas. Las inclusiones genuinas, que emulan los modos en que las tecnologías se entraman en la construcción de conocimiento especializado, siguen constituyendo una minoría. Sin embargo, nos permitimos afirmar que sabemos lo que hay que hacer. Esto significa: conocemos los abordajes pedagógicos y didácticos que nos permiten, a la vez que nos exigen, diseñar e implementar propuestas de enseñanza más poderosas y perdurables. Recorreremos aquí cinco alternativas a modo de un encuadre con diversas aperturas que, en sus entrecruzamientos, ayude a llevar adelante prácticas que, en su mayoría, reflejen una búsqueda distinta, innovadora e inspiradora, acorde con su tiempo y consistente con las finalidades educativas que le dan sentido.

#### **• Actualizaciones**

En los años que llevamos identificando y estudiando prácticas de la enseñanza de todos los niveles nos sorprendemos cuando el o los docentes mencionan situaciones referidas a la actualidad, ya sea de la comunidad, la sociedad o el propio campo o área de referencia. La sorpresa en este caso constituye un problema. ¿Cómo enseñar sin hacer referencia a la actualidad, al contexto social o al campo de conocien-

to? Nuestra posición aquí es que esto no es posible. Hemos sostenido (Maggio, 2012) que la enseñanza poderosa se construye en tiempo presente. Esto implica que el diseño de la clase no puede ser formulado muy anticipadamente sino que debe construirse atendiendo a la realidad social, cultural, disciplinar, organizacional y grupal. Y en parte ello se justifica en la inmersión cultural y social que los alumnos viven en la confluencia de los medios de comunicación de masas, especialmente la televisión, y los servicios de redes sociales para aquellos que tienen acceso, que crean en tiempo real situaciones de alto impacto, como nuevas formas de subjetividad. Cuando enseñamos sin referencia a lo actual nos alejamos de la posibilidad de reconstruir lo que los alumnos saben como parte de lo que han aprendido en esas experiencias.

Construir propuestas de enseñanza que atienden a la necesaria actualización implica estudiar las relaciones entre los temas que enseñamos y las búsquedas investigativas en los que esos contenidos se ven reflejados; reconocer nuevos hallazgos o avances; entender los aspectos controvertidos que son materia de discusión y debate; acceder a los foros de discusión donde esas cuestiones se analizan e identificar las diferentes posiciones, entre otras opciones. Al mismo tiempo significa trabajar el sentido de esa actualización en la vida de la gente; su relevancia en el mundo del trabajo; su significado para la opinión pública; su aporte para la promoción de una mejor calidad de vida; y su valor para la construcción de ciudadanía.

Pensar e implementar prácticas que tratan los contenidos desde una mirada actualizada a diario implica re-concebir la enseñanza con el ritmo propio de la construcción del conocimiento. Desde la perspectiva de los estudiantes es reconocerlos como sujetos sociales de un tiempo y lugar, diferentes de nosotros mismos cuando nos encontrábamos en el proceso de formación, y llenos de interrogantes e inquietudes que la enseñanza, para ser poderosa, tiene que identificar y atender. La actualización trae a la enseñanza la posibilidad de ser relevante y, al hacerlo, ofrece un soporte sólido hacia el enriquecimiento de las propuestas que desplegamos cotidianamente.

#### **• Aperturas culturales**

Las diferentes expresiones artísticas pueden acercarnos aperturas interesantísimas a la hora de crear prácticas de la enseñanza (Litwin, 2008). Esto incluye las manifestaciones más vastas de la música, la literatura, la pintura, la escultura, la arquitectura, la danza, el cine y la televisión incluyendo tanto versiones identificadas como académicas y/o populares. Los temas de la enseñanza cobran sentidos diversos que les otorgan tanto amplitud como profundidad cuando son puestos en la perspectiva de una producción cultural, individual o colectiva. Cuando, además, las aperturas culturales con-

vocan a las vanguardias, la operación didáctica se expande a través de aquello que en su misma concepción innova e interpela.

En nuestros propios recorridos de enseñanza, el trabajo con la crítica cinematográfica nos permitió por ejemplo desplegar el “ojo ilustrado” (Eisner, 1998) en los desarrollos de clases acerca de la evaluación como tema. Y esto implica, específicamente, haber trabajado con críticas concretas que a la vez atendían la búsqueda de actualidad porque llegaban al aula en el mismo momento en que se habían publicado. En este ejemplo, a menos que nos encontráramos enseñando cine, historia del cine o crítica cinematográfica correspondería abandonar una crítica aun cuando la consideráramos excepcional simplemente por el hecho de que se hubiera desvanecido el momento que enmarcaba su sentido. Con esto no queremos decir que se trate de dar por tierra con todo lo que es pasado. Pero sí enfatizar que el pasado que “reina” en las clases en su mayor parte debería inscribirse en un análisis histórico y que, a la vez, las construcciones culturales del presente nos permiten enriquecer el sentido de aquello que enseñamos para que sea poderoso y perdurable.

Quisiéramos resaltar aquí riesgos identificados en dos análisis pedagógicos imprescindibles. Por un lado, la persistente tensión universal - particular (Bruner, 1997) que nos permite en este caso reflejar la preocupación porque la “obra” de referencia sea, como particular, más fuerte a la hora de la comprensión y el recuerdo que las construcciones teóricas disciplinares, como universal, objeto de la enseñanza. Por otro, el riesgo de la impericia que corremos cuando como docentes nos sumergimos en temas que no son aquellos para los que específicamente nos hemos formado. En este sentido, creemos que el primer riesgo se repara con reconstrucciones didácticas que hagan explícita la tensión y ofrezcan una suerte de balance provisional entre lo particular y lo universal. El segundo se salva con estudio -más estudio- del docente sobre aquellos temas que van más allá de lo específico de la enseñanza, ubicándolo como sujeto de la cultura que a diario abreva en las creaciones de otros, como modo de mantener encendido un motor cognitivo que lo distingue y redundando en beneficio de sus prácticas.

#### • **Intervenciones comunitarias**

Corren tiempos en los que las instituciones educativas de todos los niveles se ven fuertemente interpeladas como reflejos anacrónicos de una sociedad que ya no es. Mientras que ratificamos nuestro compromiso con la educación pública y las instituciones educativas como su mejor expresión, analizamos esos embates con un sentido crítico de doble carácter. Por un lado, buscamos interpretar los argumentos que sostienen hoy que la escuela adolece de una pérdida de significado desde una perspectiva política e ideológica, sabiendo que

desconocen el lugar de inclusión de sectores cada vez más amplios de la sociedad en niveles cada vez más altos del sistema educativo. Por otro lado, reconocemos que se impone recrear las instituciones educativas desde una perspectiva acorde a los tiempos que vivimos, donde el ideal de justicia social aparezca articulado con el de alta calidad homogénea para todos los sectores (Tedesco, 2012). En esta línea aparece una modalidad de trabajo que consideramos a esta altura casi una obligación para cualquier propuesta pedagógica que diseñemos y que refiere al carácter de intervención social que deberían tener las actividades que nuestros alumnos llevan adelante en clase y las producciones que generan.

Los alumnos de todos los niveles realizan actividades a diario. Formulan resúmenes de textos; resuelven problemas; contestan formularios de preguntas con matices más o menos orientados a la búsqueda de información o la realización de investigaciones; preparan presentaciones; debaten en grupos, generan producciones artísticas; y escriben relatos o análisis, por mencionar solamente algunas de las actividades que suceden de modo recurrente. Vemos con preocupación que la mayor parte de estas actividades llegan, en su devenir, al docente para que las reciba, vise, revise y/o califique. En algunos casos los compañeros son testigos mudos de esa recepción. Solamente en escasas ocasiones contribuyen haciendo comentarios o dando sugerencias. En general, su sentido acaba en el cumplimiento de la entrega y la obtención de la calificación.

Por nuestra parte proponemos que de aquí en más todas las actividades y producciones que se realicen en el marco de las prácticas educativas se enmarquen en intervenciones comunitarias que las carguen de sentido y relevancia. Esto puede incluir: que ofrezcan soluciones a problemas de la realidad, que analicen críticamente aspectos que requieren mejoras y las desarrollen, que permitan expandir la conciencia sobre cuestiones controversiales y ofrezcan alternativas, que generen creaciones que amplíen el universo social y cultural o que anticipen escenarios de conflicto e imaginen acciones preventivas. La intervención comunitaria potencia el sentido de capacidad de realización de los estudiantes y atraviesa las paredes del aula, ubicándose más allá y dotando de significado sustantivo a toda la tarea educativa. Se aprende al desarrollar intervenciones cuyo sentido no proviene del “como si” de la cultura escolar sino que forma parte de la trama social porque promueve acciones de valor positivo para la vida de la comunidad.

#### • **Producciones colectivas**

Estas actividades escolares devenidas intervenciones comunitarias en raras ocasiones podrán ser llevadas a cabo de manera individual. En su esencia se refleja la necesidad de ser colectivas, fruto del trabajo colaborativo, donde cada uno



*La enseñanza re-concebida hace referencia a las propuestas que entranan tecnologías para generar potencia pedagógica.*

realiza su aporte desde aquello que lo distingue. Resulta importante en este sentido diseñar colectivos que vayan más allá del grupo de una clase en particular. Abrir el espacio al diálogo del grupo con “otros” en otros grupos o instituciones educativas y en otras organizaciones no educativas, trayendo las voces de los expertos en temas o cuestiones y de la ciudadanía en general.

Nos importa destacar que la producción colectiva es sostenida por un propósito que le da sentido, que es centralmente aquel que orienta la enseñanza, reinterpretado desde la perspectiva de un proyecto o caso que funciona como motor creativo. En este marco, el aprendizaje se va realizando a medida que se planea y lleva adelante la intervención. Si nos hemos propuesto, por ejemplo, enseñar temas de biología en relación con el estudio de una plaga en un cultivo, la intervención comunitaria consistirá en la realización de recomendaciones a los agricultores para la prevención. En esa construcción colectiva los alumnos trabajan integrando la perspectiva de agricultores locales, investigadores, productores de otras zonas, y funcionarios. La intervención resulta posible y valiosa en términos de la comunidad en un trabajo de articulación de perspectivas y esfuerzos. Se va más allá de la tarea escolar pero es en ese proceso en que la misma se carga de sentido y valor.

#### • **Evaluaciones ecológicas**

Parecería que a la hora de evaluar olvidáramos lo que hay que hacer. Es allí donde, si logramos recrear la enseñanza, resurge con toda su fuerza la tradición clásica. La búsqueda de consistencia en este punto nos exige pensar en evaluaciones de validez ecológica (Gardner, 1997) que ocurran en el momento adecuado con referencia a la intervención o la producción y se realicen a partir de criterios explícitos que juzguen un aprendizaje hecho en contexto y pleno de sentido. Si el docente llevó adelante una propuesta que, articulando las finalidades educativas, dio lugar a una intervención comunitaria cuyo valor fue reconocido por los propios beneficiarios, no parece que hiciera falta, además, generar un momento artificial de evaluación para juzgar el valor de lo aprendido. Si probablemente, podrían generarse otras instancias de profundización: reconstrucciones de lo realizado y lo aprendido; situaciones metacognitivas orientadas a analizar y revisar los

procesos cognitivos puestos en juego; y profundizaciones temáticas con el objeto de llevar la comprensión a un nivel de mayor sofisticación y/o profundidad. En todos estos casos y, en caso de ser necesaria una calificación, podría tener lugar un enriquecimiento de la calificación a partir de la discusión y la revisión de criterios. Pero lo que no parece hacer falta es, ante procesos de la complejidad que proponemos, pensar la evaluación como una instancia diferencial y de sentido propio.

En una propuesta actualizada, que se carga de significado en relación con producciones escolares que van más allá de los específicamente disciplinar y que dan lugar a intervenciones sociales relevantes a partir de producciones colectivas, la evaluación es un acto permanente y natural de revisión de criterios, orientado a mejorar la calidad de la propia intervención.

#### **PROPUESTAS QUE ILUMINAN LA ENSEÑANZA RECREADA**

Las tensiones y las contradicciones a las que se ven sometidas las prácticas de la enseñanza a la hora de la creación son múltiples. Los docentes se ven sometidos a fuerzas que parecen operar alentando la vuelta a lo clásico: las propuestas construidas con esfuerzo en el pasado; la aparente presión de diseños curriculares por demás extensos; los materiales existentes; las prácticas clásicas de los otros; las diferentes formas de control organizacional y político; y las evaluaciones estandarizadas son solamente algunas de las expresiones que aparecen tanto en los análisis especializados como en los argumentos de quienes ven frustrados sus intentos por enseñar desde una propuesta renovada. Las tensiones son propias de espacios de construcción social como lo son las prácticas educativas. Aun en aquellos casos en que las prácticas se recrean, dan lugar a construcciones provisorias como producto de la negociación en las que seguramente emergerán tensiones de nuevo tipo. Creemos posible, sin embargo, realizar algunas acciones de deconstrucción que ayuden a la hora de preservar las búsquedas de cambio desde una perspectiva didáctica. Mencionaremos tres acciones en este sentido.

La primera acción que proponemos refiere a la invitación de la pedagoga Alicia W. de Camilloni (2001) a pensar por adelantado: La universidad no puede limitarse a pensar en un pasado reciente, debe proyectarse en el futuro. Si nuestros estudiantes van a egresar en el futuro de la universidad y van a seguir trabajando en el futuro, nosotros tenemos que pensar por adelantado.

Cuando somos capaces de generar anticipaciones, en términos de perspectivas de futuro en las que nuestros estudiantes se insertarán tanto en los niveles superiores del sistema educativo como en el mundo laboral, estamos obligados a

pensar más allá de la escuela: en la sociedad y en la cultura, en los problemas no resueltos de las comunidades, en la necesidad de formación de los ciudadanos más allá de los límites de las instituciones educativas. Pensar por adelantado exige pensar en términos éticos y políticos qué sentido tiene la educación que promovemos para la ciudadanía. Y es allí donde las visiones clásicas revelan su escaso valor para la educación contemporánea, y advertimos que tenemos que re-concebir la enseñanza de modo tal que permita a los estudiantes no solamente obtener el ansiado y necesario certificado educativo sino desarrollar su potencial para la creación, la intervención y la participación plena en la sociedad.

La segunda acción está orientada a la identificación y el análisis de las tendencias culturales incipientes, ya sea que luego resulten consolidadas y profundizadas o no. En este sentido las tecnologías de la comunicación y la información juegan hoy un papel, por lo menos, doble. Por un lado, configuran y sostienen tendencias, tal como ocurre con la expansión de los servicios de redes sociales. Por otro, son el ámbito de expansión y resonancia de otras tendencias culturales tales como movimientos sociales, géneros artísticos o formas de consumo. Cuando estamos atentos, como parte de nuestra tarea y compromiso docente, al reconocimiento de estas tendencias nos vemos exigidos a tender puentes entre ellas y las propuestas didácticas y, por ende, encontramos un motor que no descansa, en pos de la innovación.

La tercera acción recupera la fuerza del meta-análisis, construcción de Edith Litwin, definido como la construcción del conocimiento a partir de la reconstrucción de lo recientemente vivido en clase en un plano diferente (Litwin, 1997). Cada vez que revisamos nuestras propuestas de enseñanza vividas, a partir de categorías de análisis didáctico, ganamos consistencia y coherencia. Lo que intentamos transformar puede haber devenido en un error o una frustración, pero ello no significa que abandonemos la búsqueda. El meta-análisis nos permite ratificar nuestro compromiso al dar cuenta de los límites de la propuesta implementada para generar una nueva transformación a partir de la interpretación. La creación de espacios de meta-análisis compartidos con los colegas y la comunidad establece, además, las bases para el desarrollo de nuevas formas de inteligencia colectiva para la comunidad docente, donde la originalidad didáctica vaya más allá de la autoría individual y devenga una construcción política colectiva.

### Y LA TECNOLOGÍA ¿QUÉ?

Hasta aquí eludimos a las tecnologías de la información y la comunicación en diversos puntos y momentos pero lo hicimos para referirnos a cuestiones epistemológicas de la construcción de los campos de conocimiento en la actualidad y a las tendencias culturales que con ellas se entranan. Al centrarnos en los aspectos que destacamos como alternativas

para configurar un marco de enseñanza recreada desplegamos, especialmente, cuestiones didácticas. La pregunta es ¿por qué este abordaje si entendemos que es “la hora de la tecnología” en vistas a recrear la enseñanza? La respuesta a esta pregunta llegará a través del análisis de una situación que consideramos recurrente y de escaso valor para pensar la enseñanza desde una perspectiva diferente. A diario identificamos y analizamos propuestas más que numerosas que estudian y dan a conocer desarrollos tecnológicos viejos y nuevos, simples y complejos, más o menos sofisticados. Lanzamientos, demos, tutoriales, estudios comparativos, experiencias de usuario, rankings y comentarios y la identificación de “los mejores” son algunos de los temas que nos inundan a diario a través del correo electrónico, los medios especializados a los que estamos suscriptos o que otros nos comparten en las múltiples redes sociales en las que participamos. El nivel de saturación de propuestas tecnológicas para la enseñanza es consistente con la explosión de las redes y el momento excepcional que parecen atravesar las tecnologías en la educación, de la mano del acceso a dispositivos tecnológicos a escala masiva. Sin embargo, la enseñanza no parece estar viviendo su momento de ser recreada, ni siquiera a partir de la inmensa oportunidad que ofrecen los ambientes de alta disposición tecnológica. Las prácticas de la enseñanza se parecen bastante a lo que fue en los últimos siglos y, cuando se incluyen tecnologías, se suele hacerlo para volver más “eficiente” lo mismo que ya se hacía.

Ahora bien, revisemos las propuestas que presentamos en este trabajo:

## PROPUESTAS QUE RECREAN LA ENSEÑANZA

- Actualizaciones
- Aperturas culturales
- Intervenciones comunitarias
- Producciones colectivas
- Evaluaciones ecológicas

## PROPUESTAS QUE ILUMINAN LA ENSEÑANZA RECREADA

- Anticipaciones
- Identificación de tendencias culturales incipientes
- Meta-análisis

En cada una de estas propuestas su principal sentido es el didáctico. Se trata de definiciones del docente para las prácticas de la enseñanza que lleva adelante. Sin embargo, para lograr su expresión más acabada requieren entornos tecnológicos que las plasmen o sostengan. Las actualizaciones son posibles en la sociedad contemporánea en todos los ámbitos y casi en tiempo real gracias al acceso a Internet. Las aperturas culturales pueden ser múltiples y de un orden que va de lo local a lo global también en el marco de las redes. Las intervenciones comunitarias cobran fuerza en la sistematización y la documentación que ofrecen variados soportes tecnológicos y alcanzan su mejor expresión cuando se potencian en la esfera de lo público con apoyo, una vez más, de los servicios de redes sociales. Las producciones colectivas trascienden el aula cuando integran voces de otros, cercanas y lejanas, tal como lo permiten las comunicaciones digitales en sus diversas formas. Hasta las evaluaciones ecológicas son posibles por las marcas de las reconstrucciones que quedan plasmadas digitalmente a modo registro de los procesos. De la misma forma, las anticipaciones y los meta-análisis pueden expandirse y explotar gracias a los movimientos de actualización y registro que las tecnologías promueven y sostienen.

Queremos, para concluir, resaltar aquello que consideramos central. Por un lado, es posible pensar en estas definiciones didácticas por fuera de los entornos tecnológicos, pero en estos casos su fuerza, en lugar de explotar, seguramente se vería cercenada. Por otro, estas definiciones pueden plasmarse no en cualquier entorno pero sí en entornos diversos, en escenarios que, además, tienden a la convergencia tecnológica. Pero la búsqueda de una enseñanza re-concebida es una definición del docente que, parado en su mundo y consciente de lo que implica la educación y las formas del conocimiento que en él tienen lugar, diseña propuestas que entran tecnologías para generar potencia pedagógica. Es la hora de la tecnología en la sociedad del conocimiento y es necesario re-concebir la enseñanza captando esta oportunidad. Esto implica, fundamentalmente, que el docente reconozca esa hora, se haga cargo de la oportunidad y lleve adelante propuestas que resulten memorables para aquellos que las viven. ●

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bruner, J. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Madrid: Visor.
- Camilloni, A. W. de (2001) "Modalidades y proyectos de cambio curricular". En: AA.VV. *Aportes para un cambio curricular*. Buenos Aires: OPS/UBA.
- Eisner, E. (1998) *El ojo ilustrado. Indagación cualitativa y mejora de la práctica educativa*. Buenos Aires: Paidós.
- Gardner, H. (1997). *La mente no escolarizada. Cómo piensan los niños y cómo deberían enseñar las escuelas*. Barcelona: Paidós.

#### LA AUTORA

MARIANA MAGGIO

**Licenciada en Ciencias de la Educación, Especialista y Magister en Didáctica**

de la Universidad de Buenos Aires.

**Profesora Adjunta Regular,**

Área de Tecnología Educativa, Departamento de Ciencias de la Educación, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires.

**Gerente de Alianzas para el Acceso Tecnológico** para Microsoft en el Cono Sur.

**Co-directora de investigación en el Programa: "Una nueva agenda para la Didáctica"**, Universidad de Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras, Instituto de Investigaciones en Ciencias de la Educación.

**Miembro de la Comisión de la Maestría en Tecnología Educativa y Profesora a cargo del Seminario**

**Innovaciones en la educación:** proyectos y propuestas de la Maestría y Carrera de Especialización en Tecnología Educativa, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires.

**Autora de Enriquecer la enseñanza.**

(2012) Buenos Aires, Paidós.

- Latorre, M.; Lion, C; Maggio, M.; Masnatta, M.; Penacca, L.; Perosi, M.; Pinto, L. y Sarlé, P. (2012). *Creaciones, experiencias y horizontes inspiradores. La trama de Conectar Igualdad*. Buenos Aires: Educ.ar S.E, Ministerio de Educación de la Nación
- Lévy, P. (1990): *Les Technologies de l'intelligence; l'Avenir de la pensée à l'ère informatique*. París: La Découverte.
- Litwin, E. (1997) *Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la enseñanza superior*. Buenos Aires: Paidós.
- Litwin, E. (2008) *El oficio de enseñar. Condiciones y contextos*. Buenos Aires: Paidós
- Maggio, M. (2005) "Los portales educativos: entradas y salidas a la educación del futuro". En: Litwin, E. *Comp. Tecnología Educativa en tiempos de Internet*. Buenos Aires: Editorial Amorrortu.
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Piscitelli, A. (2011). *El paréntesis de Gutenberg*. Buenos Aires: Santillana.
- Tedesco, J. (2012) *Educación y justicia social en América Latina*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.





# Web 2.0

APLICACIONES Y SERVICIOS PARA LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS TIC

POR CELESTINO ARTETA IRIBARREN

**C**asi todo el mundo que habla del tema coincide en afirmar que se ha producido una gran revolución, un cambio importante en la forma de utilizar Internet, que ha calado de forma tan profunda que afecta a nuestra vida diaria en el ámbito personal y profesional. Esta misma revolución es la que se está fraguando en el mundo educativo con la utilización de las herramientas y servicios que vamos a ir viendo a continuación. Es verdad que todavía, y debido a múltiples circunstancias que no vamos a analizar ahora, no son mayoría los profesores que utilizan Internet en sus aulas, pero gracias al impulso de las administraciones públicas y sus programas de ordenador por alumno, seguramente las herramientas Web 2.0 se generalizarán en la práctica docente y se integrarán en el currículum escolar.

Hasta la aparición de estas herramientas el paradigma de aprendizaje era instruccionalista, vertical, jerárquico y exclusivo, a la vez que consideraba a los alumnos como receptores pasivos, mientras que el aprendizaje actual y futuro de la sociedad basada en el conocimiento digital es más horizontal y abierto, y considera a los alumnos como colaboradores activos.

## ¿CUÁLES SON SUS CARACTERÍSTICAS?

Desde el punto de vista tecnológico son aplicaciones que se conciben para prestar un servicio accesible desde el navegador. Esto la contrapone a lo que estábamos habituados, instalar aplicaciones de software en nuestro ordenador. Otras señas de identidad son las herramientas como el RSS o lo que se llama Sindicación de contenidos, a

*En sus decretos de enseñanza de la Educación Obligatoria, la ley incorpora la llamada Competencia Digital, es decir, la capacidad para buscar, encontrar, procesar y comunicar información, y transformarla luego en conocimiento.*

# MULTIMEDIA

mi me gusta más denominarlo “redifusión de contenidos”. Esto quiere decir que los contenidos que otros usuarios producen llegan a mi ordenador sin tener que ir yo a buscarlos. Para mí está siendo la gran evolución de la nueva Internet. Además utilizan estándares como las hojas de estilo CSS o lenguajes de programación como XHTML que separan el contenido de la forma. Esto hace que todo sea mucho más fácil para el usuario ya que solo tiene que preocuparse de lo que quiere expresar, y desde este punto de vista, se ha propiciado la denominada **Web social**. El alumno o profesor, en este caso, no lee pasivamente contenidos, los genera. Es creador de contenidos y además los comparte mediante nuevas formas de licencia y distribución: Creative commons, copyleft... y participa mediante comentarios y valoraciones en los contenidos aportados por otros. Es por tanto una web de lectura y escritura. Otro dato importante es que los usuarios catalogan la información. Utilizan lo que se denominan etiquetas o tags para recuperar de manera más fácil la gran cantidad de información que este tipo de web genera. Todo lo que los internautas suben a la Red (imágenes, videos, artículos de blogs, wikis, favoritos, etc.) está etiquetado para facilitar su reutilización. Así se van creando las llamadas folksonomías o clasificaciones colaborativas.

Todas estas características hacen que la denominada Web 2.0 y sus aplicaciones sean un marco de referencia para los docentes a la hora de programar secuencias didácticas de cara a la consecución de una de las competencias básicas que la ley incorpora en los decretos de enseñanzas mínimas de la Educación Obligatoria: **La competencia digital**. Dicha competencia consiste en disponer de habilidades para: buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Esto debe propiciar que los alumnos construyan sus aprendizajes en base a los datos obtenidos de múltiples fuentes y que además aprendan con otros, colaborativamente. Todas esas habilidades se pueden desarrollar y adquirir mediante las aplicaciones y servicios que veremos a continuación.

Una buena definición de la Web 2.0 la he encontrado en el blog Ecléctica de Lize de Clercq *“La Web 2.0 es una nueva generación de servicios y aplicaciones Web en línea que facilitan la publicación, el compartir y la difusión de contenidos digitales, que fomentan la colaboración y la interacción en línea y que ofrecen unos instrumentos que facilitan la búsqueda y la organización de la información online”*.

Una vez que hemos visto qué es eso de la Web 2.0 y cuales son sus características más destacadas vamos a adentrarnos en sus aplicaciones y servicios, fundamentalmente, en los que tienen que ver con el mundo educativo. Para empezar hay que resaltar que el eje central de todo este mundo repleto de herramientas y aplicaciones es la Red, es Internet. Después de años en los que el disco duro de nuestro ordenador y las aplicaciones instaladas en el mismo dominaban la actividad relacionada con las TIC, ahora es el navegador el rey de esta selva. Esto debe tener una gran repercusión en el hardware educativo, ya que no es necesario disponer de grandes y costosos equipos, sino que la tendencia es la utilización de pequeños y baratos ordenadores portátiles o Notebooks y en los últimos tiempos otros dispositivos móviles como las tabletas. Lo realmente indispensable será el acceso a una buena conexión de banda ancha por cable o inalámbrica, disponible en todas las aulas de los centros. Otra repercusión evidente es que no se depende de la máquina en la que se trabaja, por tanto se puede iniciar una tarea en el ordenador del centro, continuarla en el portátil de casa, o utilizar el ordenador de la biblioteca del barrio para terminarla y enviársela por correo al profesor.

Desde el punto de vista educativo las dos herramientas por excelencia de la denominada Web 2.0 son **el blog**: sitio web que facilita la publicación instantánea de entradas (posts) y permite a sus lectores dar retroalimentación al autor en forma de comentarios. Las entradas quedan organizadas cronológicamente iniciando con la más reciente, y **el wiki**: sitio web de construcción colectiva, con un tema específico, en el cual los



## YOUTUBE

Permite crear canales temáticos y listas de reproducción de videos para complementar las explicaciones curriculares.



## LOS PODCATS

Es el nombre que recibe la grabación y publicación de contenidos sonoros en blogs y wikis.



## FLICKR

Es un servicio en el que los usuarios suben sus fotografías y las pueden compartir con el resto de personas.

usuarios tienen libertad para adicionar, eliminar o editar los contenidos. La razón fundamental de esta afirmación es que ambas actúan como contenedores de todas las producciones realizadas por los usuarios. La mayoría de estos servicios 2.0 proporcionan al usuario el código para lo que se denomina “embeder” dichos contenidos en estas plataformas. El usuario solo necesita copiar y pegar en el lugar adecuado para que: videos, audio, mapas, encuestas y un largo etcétera de contenidos sean visibles y se compartan con otros a través de la sindicación RSS. Las dos plataformas por excelencia para la realización de blogs son Blogger y Wordpress, hay otras como Nireblog (euskera), Blogia, o Typepad. Para la creación de wikis las más importantes son Wikispaces (con un apartado específico para docentes), Wetpaint, Nirewiki (euskera), Mediawiki y Google, que desde hace algún tiempo, proporciona este servicio mediante Google Sites.

Precisamente el concepto de sindicación RSS ha cambiado la manera de obtener la información en Internet. La tecnología RSS nació para difundir las actualizaciones de contenido de los sitios web, de modo que los lectores que lo deseen puedan recibir las novedades sin estar pendientes de visitarlos.

La tecnología RSS nació para difundir las actualizaciones de contenido de los sitios web, de modo que los lectores que lo deseen puedan recibir las novedades sin estar pendientes de visitarlos. Los programas o aplicaciones que reciben esos avisos y nos permiten visualizar los contenidos, se llaman agregadores. La mayoría de navegadores incluyen un agregador o lector de feeds. Otros agregadores importantes son: Google Reader, Netvives, FeedReader, igoogles...

Para el mundo educativo la sindicación puede ser muy importante, ya que nos va a permitir distribuir los contenidos que hayamos publicado en blogs, wikis, Podcast u otros servicios web, entre compañeros del propio colegio, entre compañeros de otros colegios (por muy lejanos que estén) y entre familiares y amigos.

Otro concepto importante que ha surgido con la aparición de la Web 2.0 ha sido el de gestionar los favoritos a través de servicios online. El más popular es Del.icio.us, también existe Diigo, aunque en castellano ha surgido con fuerza Mr. Wong. Esto permite realizar tareas escolares colaborativas sobre determinados temas basándose en los favoritos que cada alumno ha ido guardando en estos servicios sin depender de un ordenador. En el último año, y ante la invasión de contenidos que pueblan la Red, ha surgido con fuerza una idea y con ella un montón de herramientas para desarrollarla. Se trata del concepto inglés de curación de contenidos, que en castellano se podría traducir por **filtrar, agrupar y compartir** toda la información proveniente de diversas fuentes para quedarse con la mejor, la más completa y la que más puede interesar al usuario. De cara al ámbito escolar este tipo de herramientas va a jugar un papel muy importante en los próximos años ya que los profesores y los alumnos van a tener que aprender a filtrar la información. En este sentido los docentes deben conocer y utilizar con sus alumnos aplicaciones como Pinterest, Scoop.it, Storify, Livebinders y Pearltrees.

En todo este proceso de evolución de la Web 2.0, Google ha tenido mucho



*Uno de los grandes aportes de Internet a la educación y, en general a otros campos de la actividad de las personas, como empresa, ciencia o investigación, ha sido la **Georreferenciación o posicionamiento y descripción de un lugar.***

*Dicha descripción del lugar puede incluir, además de las palabras claves básicas o intensivas; descripciones semánticas y añadidos de fotos, enlaces, vídeos, y sonidos.*

que ver, de hecho algunos denominan a un conjunto de sus herramientas de marcado carácter educativo, como el universo Edugoogle. En este sentido hay que comentar que el sólo hecho de crear una cuenta en Gmail (gestor de correo online) nos abre la puerta a este universo con herramientas como Blogger (creación de blogs), ofimática (documentos, presentaciones, formularios, hojas de cálculo), Mapas (Google Earth), Wikis (Google Sites), Picasa... Todo eso y mucho más se puede realizar en línea, es lo que se denomina el *cloud working* o trabajo en la nube (Internet).

Una de las notas características de la mayoría de servicios Web 2.0 es la de incorporar elementos multimedia. Los fotoblogs, videoblogs y podcast abren nuevos cauces para la explotación didáctica de estos contenidos. En este apartado hay una serie de aplicaciones que se han convertido en referentes para los usuarios.

Sin duda alguna en lo que tiene que ver con la imagen y la fotografía destaca Flickr. Es un servicio en el que los usuarios suben sus fotografías y las pueden compartir con el resto de personas. Otros servicios de interés relacionados con la imagen son: Photobucket o Picasa de Google, y una de las últimas incorporaciones Adobe Photoshop Express. La mayoría de ellos permiten a los usuarios la creación de slideshows o presentaciones con las imágenes que

han subido, y además insertarlas en blogs y wikis.

Otro de los elementos multimedia que se ha extendido en Internet de manera extraordinaria es el vídeo. La estrella de este firmamento de servicios de vídeo es, sin duda, YouTube. Se pueden crear canales temáticos y listas de reproducción sobre los contenidos que nos interesen para complementar explicaciones de temas curriculares o simplemente para obtener información sobre lugares, arte, noticias y canciones. Otra característica de este servicio es la posibilidad de crear y subir películas vía teléfono móvil y la de editar online esas producciones para retocarlas. Otros servicios de almacenamiento de vídeos destacables son Blip tv, Daylimotion, Nacional Geographic, Metacafé, entre otros. Existen también aplicaciones web que nos permiten el subtítulo de vídeos como por ejemplo: Mojiti, dotSUB. Estas aplicaciones son interesantes para el trabajo en lenguas extranjeras.

El tercer vértice de este triángulo mágico de la multimedia en la Web 2.0 lo conforma el sonido. En este sentido hay que decir que la denominación que se da a la grabación y publicación de contenidos sonoros en blogs y wikis es podcast. Un podcast se hace generando, mediante una grabadora digital de voz o un aparato similar, un archivo de audio en formato MP3 que se pueda reproducir tanto en un PC como en una amplia gama de aparatos portátiles que

aceptan este formato (iPod, tabletas, teléfonos móviles, equipos de sonido, memorias USB, etc.). Posteriormente el archivo se aloja en un servidor y se comunica al mundo su existencia utilizando RSS. Los usuarios de podcasts se suscriben a un servicio de RSS feeds (agregadores) y reciben información permanente sobre nuevos podcasts a medida que estén disponibles. Hay varios y muy buenos sitios para crear podcast: SoundCloud, ivoox, Odeo, Podomatic, Blip tv y Goear. Todos estos sitios proporcionan código para insertar el audio en blogs y wikis. Actualmente han surgido un buen número de sitios en los que las grabaciones se realizan online, sin tener que utilizar un software específico para crear el fichero de audio. (Snapvine, Audiopal, Vocaroo, Voki, Utterli, Podomatic...). Una de las más utilizadas para la realización de una radio escolar es Spreaker.

Otra de las grandes aportaciones de Internet a la educación y, en general a otros campos de la actividad de las personas, como empresa, ciencia o investigación, ha sido la Georreferenciación o posicionamiento y descripción de un lugar. Dicha descripción del lugar puede incluir, además de las palabras claves básicas o intensivas; descripciones semánticas y añadidos de fotos, enlaces, vídeos, y sonidos.

De la mano de Google, en principio con su herramienta Google Earth, y más adelante con Google Maps los usuarios pueden crear sus propios mapas. Casi todo lo que circula por Internet se puede localizar espacialmente. Hoy en día gracias a las posibilidades de los dispositivos móviles casi todo se puede geolocalizar y aplicaciones como Instagram o Foursquare tienen millones de sitios localizados. Del mismo modo han aparecido otras herramientas para construir líneas en las que situar temporal y cronológicamente hechos históricos, personajes, etc. Son las denominadas líneas del tiempo.

Ambas son aplicaciones de un gran valor educativo, porque ayudan a los alumnos a construir conocimiento. En este sentido podemos citar sitios web como Panoramio (para localizar imágenes

de lugares). Tagzania "etiquetando el mundo", Wikimapia, Jotle, Placeopedia, Nomao... son otros mashups para geolocalizar. El propio Youtube (video) o Flickr (imagen) también permiten georreferenciar los contenidos aportados por los usuarios. En el apartado de líneas de tiempo destacan servicios como Xtimeline, Dipity, Circavie, o Remember.

Soy consciente de que se han quedado en el tintero un montón de servicios y aplicaciones que se pueden considerar como Web 2.0: Redes Sociales (Facebook, Myspace, Ning), presentaciones flash (Slideshare, Issuu, Scribd), plataformas de e-learning (Moodle, Atutor, Innova), mundos virtuales (Second live), Microblogging (Twitter, Edmodo), Webquest y juegos online. De cualquier manera, todos estos servicios solo tendrán sentido y valor educativo dentro de propuestas o secuencias didácticas concretas integradas en el currículum escolar y con unos objetivos claros a conseguir. ●

#### WEBGRAFÍA

- *Listado de herramientas Web 2.0 para educación:* <http://tinyurl.com/5vj63w/293>
- *Recopilatorio de recursos Web 2.0:* <http://www.go2web20.net/>
- *Directorio recursos 2.0. en inglés:* <http://www.c4lpt.co.uk/Directory/index.html>
- *Recopilación de recursos 2.0 en wikiespecial:* <http://especial.wetpaint.com>
- *Repositorio Web 2.0. Rosa Bernal:* <http://lunica.weebly.com/index.html>
- *Wiki Herramientas Web 2.0 Ari Gara:* <http://arigara.wikispaces.com/>
- *Planeta educativo: agregador de blogs educativos:* <http://www.aulablog.com/planeta/>
- *Tutoriales sobre blogs de Alejandro Valero: Creación y uso educativo de blogs.*
- *Isidro Vidal: Gestión y creación de blogs educativos.*
- *Wiki Aulablog21 Francisco Muñoz de la Peña:* <http://ulablog21.wikispaces.com/>
- *Wiki sobre herramientas Web 2.0:* [http://wiki.startup2.eu/index.php/Mapa\\_Web\\_2.0](http://wiki.startup2.eu/index.php/Mapa_Web_2.0)

#### EL AUTOR

CELESTINO  
ARTETA  
IRIBARREN



**Profesor de EGB** especialidad en Ciencias Sociales, **Profesor de Educación Especial y Maestro de Audición y Lenguaje.** Más de 30 años como maestro en el Departamento de Educación del Gobierno de Navarra.

Durante los últimos 10 años trabajando en el Centro de Recursos de Educación Especial de Navarra (CREENA) en el área de Nuevas Tecnologías y Documentación. Dos años como Responsable del área de Información y Medios de dicho centro.

En la actualidad trabajando en el Departamento de Educación como **Jefe de Negociado de Integración curricular de las TIC.**

Investigando cada día sobre herramientas de la Web 2.0 para el aula y difundiendo lo encontrado a través de su blog **Educación Tecnológica** ([villaves56.blogspot.com.ar](http://villaves56.blogspot.com.ar)) y de las redes sociales Twitter (@villaves56) y Facebook.

- *Cuenta en del.icio.us con diferentes enlaces Web 2.0:* <http://del.icio.us/web20ae/>
- *Educación Tecnológica:* <http://villaves56.blogspot.com/>
- *Ejemplos de wikis:* <http://isidrovidal.wikispaces.com/Ejemplos+de+Wikis>
- *100 herramientas Web 2.0 para el aprendizaje:* <http://c4lpt.co.uk/recommended/>
- *Recopilación de enlaces de Pedro Cuesta:* <http://webs.uvigo.es/pcuesta/enlaces/>
- *José Cabrera. Escuelas 2.0. Claves para construir la educación del futuro:* <http://blog.cabreramc.com/2009/07/24/escuelas-20-claves-para-construir-laeducacion-del-futuro/>
- *Todo sobre la I<sup>ra</sup> 2.0. Realizado por María Barceló: Web 2.0 Herramientas básicas.*



# BLOGS: Una herramienta para la comunicación alternativa

POR GERARDO BLANCO

## EL AUTOR

GERARDO  
BLANCO



Locutor nacional (COSAL),  
analista de sistemas (ESBA)  
y actualmente cursa la **Licenciatura  
en Comunicación Audiovisual**  
(UNSAM).

Participa del Carnaval de la Física  
y escribe sobre astronomía en el  
blog [www.noticiasdelcosmos.com](http://www.noticiasdelcosmos.com)

**D**ecía Marshall McLuhan<sup>(1)</sup> que los medios eléctricos habían generado una implosión. Nos llega información de todos lados. El mundo se nos acerca. Esas ideas, que datan de mediados de la década de 1960, tienen hoy más vigencia que nunca con el advenimiento de los medios electrónicos. La catarata de datos a la que asistimos es difícil de procesar y genera confusión. Hay una sobresaturación informativa, pero además, postulo, no es suficientemente diversa. Todas las noticias con que se nos inunda, son básicamente, las mismas. Ante un hecho “noticiable”, los medios masivos difundirán el suceso con algunos matices de diferencia, pero de manera muy similar. El problema está en el origen. ¿Cómo se seleccionan los hechos a convertir en noticias? Los criterios de selección en los medios masivos responden a factores de mercadeo: satisfacer al cliente-audiencia tanto como al cliente-auspiciante, con miras a obtener la máxima rentabilidad económica posible.

Respecto del tratamiento de esos temas seleccionados, aunque existen diferencias entre los medios masivos, también hay muchas similitudes. Incluso se llega a una redifusión idéntica hasta en los signos de puntuación, en el caso de las noticias del exterior.

Los blogs no tienen motivos para atarse a las mismas lógicas y, sin embargo, sea por inercia o porque la mímica ha sido siempre un recurso de aprendizaje, muchas veces se cae en los mismos usos y costumbres establecidos. No digo por esto que la imitación sea siempre nociva ni que los criterios de selección de temas deban ser radicalmente opuestos a los de los medios masivos, pero sí que no hay por qué atarse a esos enfoques. Por el contrario, los blogs, como sistemas de manejo de contenido, bien pueden servir para proponer una agenda verdaderamente alternativa y/o un tratamiento diferente de los mismos temas.

No se trata de una postura meramente comunicativa, sino de cómo es la realidad, cuáles son los asuntos importantes. La realidad está compuesta por una cantidad infinita de hechos. Sólo se pueden contar algunos, para lo que es necesario decidir y recortar. Y hacerlo implica determinar qué se cuenta y qué no se cuenta. La exploración de nuevos temas, no tratados por los mass media, puede generar una forma de “investigación”, que implique creatividad y búsqueda de conocimiento.

Por otro lado, los mismos hechos se pueden narrar de formas diferentes. Si a un alumno se le enseña algo, ¿cómo explicará ese tema el mismo alumno ante un público nuevo? Es posible que repita la forma -los mismos ejemplos y analogías- del maestro, pero se puede fomentar allí la novedad, a través del enriquecimiento personal y la creación de nuevas formas de comunicación, verdaderamente alternativas. ●

(1) Marshall McLuhan. *Comprender los medios de comunicación, Las extensiones del ser humano*. Traducción de Patrick Ducher. 1º Ed. Barcelona: Ed. Paidós, 1996. 366 p.



TE PRESENTO MI BLOG:

# CVRISTORIA!

POR MANUEL J. PRIETO

**C**uristoria es un blog dedicado a narrar la historia a través de sus hechos más anecdóticos, singulares y curiosos. Sin perder el rigor histórico, la intención es acercar esta disciplina tan apasionante a través de pequeñas píldoras, entretenidas e interesantes. Unas veces se explican hechos clave en la historia, otras, el protagonista es un personaje cuya relevancia histórica es insignificante pero que nos da una visión del pasado; y otras, se expone cómo se originaron costumbres, objetos o dichos, que siguen presentes en la actualidad pero cuyo nacimiento se remonta, en ocasiones, a decenas de siglos. Guerras, personajes, artistas, objetos, batallas, reyes, dichos, política, religión... estos y muchos otros temas son los tratados en Curistoria, siempre desde el punto de vista histórico.

*Curistoria narra la historia a través de sus hechos más anecdóticos y curiosos.*

Construido sin un orden determinado, las entradas del blog van y vienen saltando de un día a otro de temática, orientación, época histórica... De este modo, cada día los lectores se encuentran con una entrada nueva, sorprendente y que les permite aprender algo en lo que, a priori, no estaban pensando. Por ejemplo: un día se explica el origen de una frase muy utilizada y al día siguiente se puede leer qué repercusiones tuvo una batalla en la historia.

Si bien la intención original es totalmente lúdica, aún cuando las fuentes y el



[curistoria.blogspot.com.ar](http://curistoria.blogspot.com.ar)

rigor son elementos directrices, es obvio que a través de esta visión de la historia se puede ir entrando en la misma, de tal modo que, poco a poco, nazca el interés por una época, hecho o personaje y una curistoria, como se denominan en el blog estas curiosidades, dé origen a lecturas más profundas. En un primer momento el blog puede parecer apropiado únicamente para los neófitos, pero también los conocedores de la historia encontrarán pequeños detalles y aspectos que complementarán sus conocimientos. Pueden ser cuestiones casi minúsculas que no tengan su lugar en los grandes tratados, pero que son una pincelada más en el cuadro de una época.

Curistoria se acerca a los cien mil lectores mensuales, el número de entradas sobrepasa las mil trescientas cincuenta y después de seis años largos de presencia en la red, es un referente en su temática. El blog ha desbordado su propio ámbito y las curistorias han dado el salto a los libros, existiendo en este momento dos recopilaciones editadas; y también a la radio, teniendo su espacio y presencia en diferentes programas. El autor ha sido invitado por algunos colegios para contar a los alumnos esta "cara B" de la historia y así demostrar de manera palpable que lejos está de ser una cuestión aburrida...●

## EL AUTOR

MANUEL J. PRIETO



Nací en un pequeño pueblo de Salamanca, Vitigudino, en los últimos días del año 75 del siglo pasado.

No puedo decir que hubo un chispazo o revelación en algún momento de mi vida que me llevara a amar la lectura o la Historia, sino que más bien fue algo parecido a la conocida metáfora de la bola de nieve. Aunque mi formación es técnica (Ingeniería Informática, para ser exactos), las novelas históricas en un primer momento seguidas de los ensayos fueron poco a poco creando en mi una afición a la Historia que ya forma parte de mi día a día, casi literalmente.

Llegó un momento en que comencé a escribir un blog, allá por comienzos de 2006, dedicado a la Historia. Concretamente a la parte más curiosa, llamativa, anecdótica y amena de la Historia. Suelo colaborar de manera habitual con algunos programas de radio (Onda Cero y Punto Radio), también en torno a las curistorias (¿acabará alguna vez esta palabra en la RAE?). He llevado a cabo proyectos para editoriales y otras entidades culturales, en torno siempre a los libros, la Historia e Internet, o si se prefiere, el mundo digital.

Entre mis aficiones se incluyen dos que quizás sea interesante reseñar aquí: la escritura y las miniaturas.

La primera de ellas, la escritura, hace referencia a que de vez en cuando me gusta escribir algún relato o texto de ficción. Algunos de ellos han ganado concursos, otros han quedado en un honroso puesto finalista, han sido publicados... otros siguen esperando su momento en mi cabeza. La segunda afición, las miniaturas, también tiene su relación con la Historia, ya que se trata de pintar miniaturas, o soldados de plomo, y suelen ser históricas. Como supongo que nos ocurre a la mayoría, la falta de tiempo hace que los proyectos y las ideas se vayan encolando en la cabeza esperando su momento, pero así es la vida.

# Mi sala amarilla

POR SANDRA LUZ MARTORELLI

## CÓMO NACIÓ MI BLOG

Después de 30 años como maestra de sala en el nivel inicial, decidí, en el año 2009, cerrar mi ciclo laboral, despedir por última vez a los egresados de mi sala amarilla que al siguiente año ingresarían a primer grado y, como ellos, comenzar una nueva etapa en mi vida, sin dejar de lado mi vínculo con la docencia. En marzo abrí el blog “Mi sala Amarilla”, para dar lo mejor a mis queridos “piratas y princesas” y a sus familias.

La experiencia resultó muy gratificante: vi potenciarse los aprendizajes y la motivación de mis alumnos con los recursos que ofrece la Web. IncurSIONÉ en la técnica de edición de vídeo y presentaciones en Power Point para mostrar algunos trabajos realizados en clase, acompañándolos con música especialmente seleccionada. Traté de embellecer las canciones que aprendían en el Jardín con imágenes, educándolos en nuevos lenguajes artísticos. Las familias vieron a esta tarea con interés, como una nueva ventana para mirar el trabajo que realizaban sus hijos en la escuela.

Y llegué diciembre, tuve que decir adiós al Jardín y cerrar la puerta de mi querida sala. Pensé que también cerraría el blog y lo dejaría como un homenaje, como una bella caja de recuerdos. Pero comprendí que no podía hacerlo...

Durante ese año a través de mi página me relacioné con personas de distintas partes de América y de España, conocí otras culturas, otras miradas. Intercambié ideas y experiencias, trabajé en equipo a la distancia logrando creaciones colectivas, lo que me llevó a enriquecerme con los aportes de otros blogs de educación, de literatura, de arte. Y también había tejido lazos de amistad, que se extendieron por correo electrónico y postal, algunos hasta se materializaron en encuentros personales, superando la amistad virtual.

Tratando de buscar y crear contenidos innovadores, poco a poco la página había ido creciendo con otros contenidos educativos: actividades para descargar, consejos para la familia, recursos TIC, proyectos, efemérides...

## UN PREMIO MUY MOTIVADOR

En el año 2010 inscribí mi blog para el premio Espiral Edublogs que otorga la prestigiosa asociación Espiral de Madrid, una agrupación que se dedica a la promoción y la aplicación de las TIC en la educación. Para mi sorpresa “Mi sala amarilla” quedó elegida entre los 13 finalistas, de un total de 86 blogs presentados en la categoría de “Profesores y profesoras de Infantil”.

Haber llegado a esa instancia fue muy motivador, además de llenarme de orgullo por representar a mi país, ya que fue el único blog argentino nominado para esa categoría.

Así me di cuenta que había encontrado un maravilloso instrumento para dar a conocer mi experiencia durante tantos años y transmitirla a otros docentes, además de seguir aprendiendo y actualizándome.

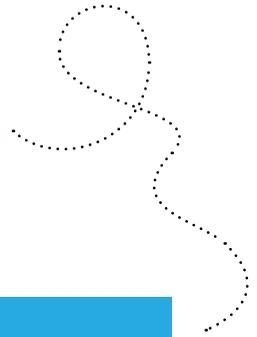
## LA ESTRUCTURA DEL BLOG

En las secciones “Vídeos” y “Cuentos” figuran algunos trabajos etiquetados como “Intercambios creativos”, se trata de una idea creada por la escritora Ana Gracia Jaureguiberry, responsable del blog “Cuentos de Tihada”.

Es una modalidad que practica a menudo en su blog convocando a blogueros amigos para producir en equipo y desde los diferentes lenguajes que cada uno pueda aportar. Estos intercambios creativos fueron multiplicándose con otros blogs argentinos y españoles.

## LOS ALCANCES DEL BLOG SIGUEN MULTIPLICÁNDOSE

Debido al creciente auge de las redes



## LA AUTORA

SANDRA  
LUZ  
MARTORELLI



Profesora de Educación Inicial.

Docente y Coordinadora del Departamento de Inicial del Instituto Eureka, Educación del pensamiento. La Plata, Provincia de Buenos Aires, Argentina.

sociales, decidí dar a conocer a “Mi Sala Amarilla” a través de Facebook y Twitter ; abrí un canal en YouTube para alojar los más de 40 vídeos editados. De esta forma incorporé nuevos seguidores incrementando aún más la participación y actividad del blog.

Esto me obligó a estar permanentemente actualizada, investigando en libros y revistas, registrando nuevos sitios de calidad para obtener fuentes de información.

## CONCLUYENDO

Mi Sala Amarilla sigue abierta y pretende ser un sitio de ayuda, inspiración y consulta para maestros, estudiantes, familias, además de haberse transformado en un lugar de encuentro entre amigos para compartir experiencias y recursos.

Personalmente, entre otras cosas, encontré en este medio, una nueva forma de continuar con mi vocación docente, traspasando fronteras, abriendo las puertas de “Mi Sala Amarilla” al mundo para seguir escribiendo en el pizarrón del ciberespacio.

Los invito a pasar: [salaamarilla2009.blogspot.com/](http://salaamarilla2009.blogspot.com/) ●



# novedades EDUCATIVAS

Una **revista mensual** de interés para profesores, docentes, directivos y supervisores de todos los niveles de la enseñanza, estudiantes de profesorado y carreras como ciencias de la educación, psicología, psicopedagogía, trabajo social, etc.

Anticipa situaciones macro y micro educativas; aporta elementos para el análisis; propone instancias de acción y recursos y estrategias didácticas innovadoras; informa sobre experiencias y proyectos alternativos; actualiza y capacita; cubre eventos nacionales e internacionales; cuenta con entrevistas y artículos de personalidades extranjeras; informa sobre cursos, jornadas, conferencias y seminarios.

En forma permanente invita a docentes, especialistas, investigadores, e instituciones a acercar sus artículos, trabajos, experiencias y propuestas.

**N**  
noveduc

Ediciones

**NOVEDADES  
EDUCATIVAS**

[www.noveduc.com](http://www.noveduc.com)

# CÓDIGO QR

## Puntitos nada aleatorios

POR OLOMAN

**R**esulta curioso cómo el **Código QR** (Quick Response/Respuesta rápida), en el inicio sin ninguna utilidad distinta de las que ya tenían otros sistemas de codificación pre-existentes, está ahora generando cada vez más aplicaciones prácticas.

El código ideado en 1994 por Denso Wave para registro e inventario de piezas, es capaz de almacenar una buena cantidad de datos mediante una matriz de puntos binarios. Estos puntos pueden ser leídos con una simple cámara de un dispositivo móvil, para que posteriormente, distintas aplicaciones decodifiquen su contenido e incorporen los datos de forma directa a programas de inventarios, agendas, navegadores web...

La principal diferencia sobre los códigos de barras tradicionales, es que en todas las versiones de códigos lineales, los datos se graban en una sola dirección, mientras que en QR, la información se graba tanto en forma horizontal como vertical. Esta densidad de datos hace que su presentación sea más compacta y que pueda incluir un buen sistema de redundancia que permite una corrección de errores de hasta el 30%.

Un detalle muy importante sobre este sistema es que su código es abierto y los creadores no ejercen sus derechos de patente. De esta manera, existen en la red diversos programas gratuitos que te puedes bajar para convertir tu móvil en un decodificador QR (<http://goo.gl/Qwii5>). También dispones de utilidades on-line no sólo para generar tus propios códigos (<http://goo.gl/wkSiv>), sino también, lo que parece más difícil: decodificarlos a partir de una imagen (<http://goo.gl/Ry8bv>).

Con todas estas características, cualquier usuario puede convertir su teléfono móvil -con cámara- en un escáner decodificador. Si, además, dispone de conexión de datos, las utilidades ya quedan totalmente abiertas a la imaginación.

Los **códigos QR** son muy comunes en Japón. La inclusión del software necesario en prácticamente todos los teléfonos móviles que se venden allí, ha permitido nuevos usos y, principalmente, dejar de tener que introducir datos de forma manual.

Las URLs codificadas se están volviendo cada vez más comunes en libros, revistas y anuncios. Poner los datos de contacto como teléfono, e-mail y página web en las tarjetas de visita también resulta cada vez más normal, simplificando en

*El código QR permite almacenar datos mediante una matriz de puntos binarios, que pueden ser leídos con una simple cámara de teléfono móvil, que lo decodifican a través de una aplicación.*

gran medida la tarea de introducir detalles individuales en la agenda del teléfono.

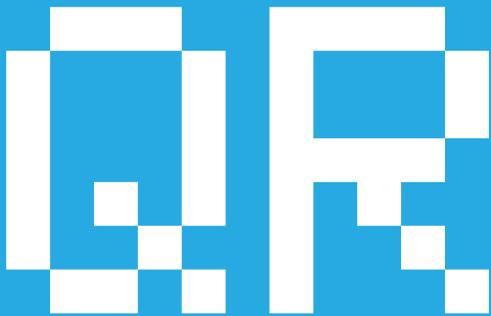
Y hablando de contactos, las agencias también se han apuntado a los **códigos QR**: pasas tu móvil por encima del código y ya estás llamando a tu contacto.

Otros usos que se van haciendo habituales son:

- Votar en reality shows por tu candidato.
- Comprobar los valores nutricionales de tu hamburguesa favorita.
- Señalizar u ofrecer información sobre monumentos.
- Reproducir epitafios o dirigir a un sitio web con información del huésped de una tumba (<http://goo.gl/FSgll>)
- Mensajes en galletitas de la suerte.
- Acceder a promociones en un aeropuerto.
- Almacenar un poema en muy poco espacio.
- Participar en un juego urbano (webquest) o en un QR-Kill (<http://goo.gl/Hx9nP>)
- Publicación pequeña y otra no tanto...

Nuevos sistemas ya permiten convertir los **códigos QR** en voz. Google, por su parte, no ha querido perder la ocasión de hacerse publicidad con ellos.

La última moda con los códigos consiste en personalizarlos con colores, marcas, dibujos o textos insertados. Un buen ejemplo es Ralph Lauren, que incluye el logotipo de la marca. ¿Y por qué no hacemos nuestra camiseta para que nos añadan fácilmente en Facebook? (<http://goo.gl/kmpYf>) Hay toda una gama de ropa y complementos con códigos QR. ●



## ¿QUÉ ES UN CÓDIGO QR?

QR son las siglas de *Quick response* (Respuesta rápida)

Es el más popular de los códigos de barras, ya que permite decodificar la información más rápido y con diversos dispositivos.

Puede almacenar la dirección web de un sitio, contenido multimedia, etc.

1

Escanear el código (sacar una foto)



2

El teléfono móvil extrae la información que almacena el código



3

Se interpreta la información y se muestra en la pantalla



### INFORMACIÓN : CAPACIDAD

SÓLO NÚMEROS	7089 caracteres
ALFANUMÉRICO	4296 caracteres
BINARIO (8 BITS)	2953 bytes
KANJI Y KANA	1817 caracteres

?

## ¿QUÉ ES NECESARIO PARA USAR UN CÓDIGO QR?

Un teléfono móvil con cámara + una aplicación o APP.

# To2 X los chicos: un trabajo colaborativo por los derechos de los niños

IDEA ORIGINAL: **DARIO ALVAREZ KLAR**

IMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA: **GABRIELA PANDIELLO Y ANALIA PICCIANO**

IMPLEMENTACIÓN TICS: **SUSANA GIAMBRUNI Y GABRIELA PANDIELLO**

**E**ste trabajo se lleva a cabo con alumnos de 1° año de nivel secundario del **Colegio Northfield** cuyo Proyecto Digital comienza con la fundación de la institución en el 2009 y ha ido creciendo y consolidándose año tras año. Al día de hoy, el colegio cuenta con aulas móviles de Netbooks y Ipads, casi todas sus salas digitalizadas y la implementación del modelo 1 a 1 a partir de 6° año del nivel primario.

El proyecto *"To2 x los chicos"* nace con un objetivo claro: convertirse en un servicio a la comunidad. Nuestro desafío ha sido integrar las tecnologías al proyecto educativo institucional, aportando nuevas estrategias que permitan acercarnos a la realidad tecnológica cotidiana del alumno, generando experiencias que convoquen a vivir el aprendizaje, en entornos reales, virtuales y colaborativos.

Como primera instancia los docentes participantes comenzamos a diseñar el proyecto incorporando las herramientas y contenidos que cada uno desde su área podía aportar. Así fue como desde Construcción de la Ciudadanía, se comenzó una profunda investigación sobre los derechos de la infancia, las ONG, sus funciones, Unicef, etc. y desde el espacio de Tutoría se reflexionó sobre los derechos individuales que tienen los niños, su respeto en la sociedad y en el seno de las familias, logrando un debate y un trabajo de reflexión profundo y sensible.

Descubrimos así que, en muchos casos, estos derechos son vulnerados y que en nuestro entorno hay muchos niños con necesidades que no saben adonde recurrir para pedir ayuda y protección cuando están en situación de riesgo. Es por ello que decidimos diseñar un mapa colaborativo, en el cual se pudiera acceder fácilmente a la localización y la información de las ONG, se pudiera descargar en los celulares y se pudieran encontrar las ONG a través de programas de geolocalización como Wikitude.

A lo largo de este proyecto los alumnos establecieron contacto con personas que desempeñan roles importantes en la



sociedad, buscaron la forma de promover su trabajo a través de las redes sociales, descubriendo que, a través de ellas, también pueden brindar un servicio a la comunidad.

Al tratarse de un proyecto interdisciplinario, para su planificación pedagógica se integraron los contenidos de diferentes áreas como: Prácticas del Lenguaje, Construcción de la Ciudadanía, Ciencias Sociales y Tecnología.

## PRÁCTICAS DEL LENGUAJE:

- Producción textual.
- La entrevista periodística.
- El texto informativo.

## CONSTRUCCIÓN DE LA CIUDADANÍA:

- El proyecto y su planificación.
- El debate y la toma de decisiones.
- Ciudadanía Digital.

## CIENCIAS SOCIALES:

- Los derechos del niño.



- Organizaciones no gubernamentales (ONG), fundaciones, Unicef.
- Convención de los derechos de la infancia.
- Ubicación geográfica de las organizaciones (Geolocalización).

#### LAS TIC ATRAVIESAN EN FORMA TRANSVERSAL TODOS LAS DISCIPLINAS MEDIANTE:

- El uso responsable y solidario de las Redes Sociales (Twitter).
- La Wiki como herramienta de construcción colectiva.
- Dispositivos móviles: aplicaciones y uso.
- Publicación en el blog de aula.
- Nuevas herramientas y aplicaciones (Qr Codes, Wikitude. App Maker Store).
- Edición de fotografía y video.
- Videoconferencia.

#### DESARROLLO DEL TRABAJO Y HERRAMIENTAS UTILIZADAS:

1. Indagación e investigación del tema mediante la exploración de distintos sitios en la Web.  
**RECURSOS:** netbooks y/o dispositivos móviles, Web 2.0.
2. Síntesis y puesta en común de lo investigado.  
**RECURSOS:** Sky Drive, Popplet (mapas conceptuales).
3. Construcción colectiva. **Recurso:** Wiki.
4. Clasificación y muestreo de los sitios encontrados.  
**RECURSO:** códigos QR.
5. Ubicación geográfica de las distintas organizaciones. Geolocalización. **RECURSO:** Bing Maps.
6. Preparación de la entrevista previa lectura de artículos y publicaciones del entrevistado.  
**RECURSOS:** diarios y artículos online, SkyDrive.
7. Entrevista online a Juan Carr, fundador de la Red Solidaria y candidato al Premio Nobel de la Paz.  
**RECURSO:** Videoconferencia vía Skype.
8. Publicación de la entrevista.  
**RECURSO:** Soundcloud (podcast).
9. Redes sociales. Uso con fines comunitarios/solidarios para lo cual se crea un usuario de grupo "to2xloschicos". **RECURSO:** Twitter.
10. Elaboración de un *layer* de realidad aumentada para geolocalizar las ONG llamado "Todo por los chicos".  
**RECURSO:** Wikitude.
11. Creación de un *App* (aplicación) para descargar en los celulares para iOS, Android y Windows.  
**RECURSO:** appsmakerstore.com
12. Redes sociales. Uso con fines comunitarios/solidarios para lo cual se crea un usuario de grupo
13. @to2xloschicos. **RECURSO:** Twitter.
14. Registro, organización y publicación del material producido. **RECURSOS:** Videocámara, fotografía, Movie Maker, Youtube, Vimeo, Splice.

*Los alumnos demostraron ser capaces de generar un proyecto colaborativo, seleccionando y criticando la información encontrada en la Web para producir en forma creativa contenidos propios.*

15. Videoconferencia con el colegio Las Cumbres.

**RECURSO:** Skype.

16. Twitter de la videoconferencia en tiempo real.

**RECURSO:** Twitter.

Con este proyecto nos propusimos desarrollar las siguientes competencias:

- Desempeñarse en entornos virtuales con mínima ayuda.
- Utilizar las TIC para procesar de forma básica información textual.
- Utilizar las TIC para procesar de forma básica información multimedia.
- Buscar información en Internet de forma planificada y utilizando una estrategia dada.
- Hacer una búsqueda y selección crítica de información proveniente de diferentes soportes.
- Interpretar mapas, planos y modelos.
- Clasificar, organizar y procesar datos e información con mínima ayuda.
- Justificar enunciados y acciones llevadas a cabo por las diferentes organizaciones.
- Plantear y resolver problemas en el marco de un proyecto colaborativo.
- Clasificar y/o analizar temas del mundo real y problemas del entorno cercano con la guía del docente, utilizando recursos TIC apropiados.
- Iniciarse en la toma de decisiones argumentadas.

En un principio se enunciaron los derechos del niño, derechos que los dirigentes mundiales definen más precisamente en la Convención sobre los Derechos del Niño. Se instaló en el aula la opinión y el debate sobre su interpretación y cumplimiento, las obligaciones del Estado y la misión de Unicef. A través de distintos materiales audiovisuales, ampliamos el tema y nos sumergimos en el mundo de las ONG (Organizaciones no gubernamentales).

Creamos una wiki donde compartimos información sobre las fundaciones y ONG dedicadas a favorecer los derechos del niño y otros temas investigados. Para darle difusión, confeccionamos un mapa colaborativo en Google Map, donde ubicamos las distintas organizaciones, clasificadas con marcadores de diferentes colores y haciendo uso de nuevas e innovadoras herramientas, como los códigos QR y un app que puede ser descargado en los dispositivos móviles.

Logramos coordinar una videoconferencia por Skype con Juan Carr, fundador de la Red Solidaria y, por cuarta vez, candidato al premio Nobel de la Paz. Los alumnos leyeron y se interiorizaron sobre la vida y el trabajo que desarrolla en la Red para escribir las preguntas de la entrevista. La misma se grabó en un archivo de podcast para su posterior publicación. Se creó un usuario en Twitter, @To2xloschicos, administrado por un docente y a cargo de un grupo de alumnos capaces de transmitir, en no más de 140 caracteres, los avances del proyecto, los encuentros virtuales y las imágenes registradas en cada momento.

En esta instancia del trabajo, se sumó el Colegio Las Cumbres, de Capital Federal. Esto motivó al grupo a seguir ampliando el proyecto y programar un nuevo encuentro virtual, a través del cual los chicos de ambos colegios pudieran conocerse y establecer pautas comunes de trabajo.

Así lo hicieron, marcando el inicio de un trabajo colaborativo intercolegial. Compartimos algunas orientaciones metodológicas para llevar a cabo este proyecto.

**[UNO]** Acercar a los alumnos la propuesta del proyecto semielaborada para darles la posibilidad de ampliarla y enriquecerla con sus aportes.

**[DOS]** Estimular a los alumnos a expresar en forma oral y escrita qué nos proponemos, para qué lo hacemos y cómo lo vamos a lograr.

**[TRES]** Dar a conocer la Convención de los derechos del niño a través del sitio oficial de la UNESCO. Leerlos en forma conjunta y exponer conclusiones en forma oral y escrita.

**[CUATRO]** Ver videos relacionados con los derechos del niño y reflexionar sobre los mismos.

**[CINCO]** Definir qué es una ONG y proponer la búsqueda de las distintas organizaciones que trabajan en el ámbito nacional y/o internacional para garantizar los derechos del niño. Crear un espacio donde ir recopilando esa información, añadiendo imágenes, videos y enlaces que contribuyan a la ampliación y enriquecimiento del tema. Nosotros elegimos una wiki.

**[SEIS]** Crear un espacio donde ir recopilando esa información, añadiendo imágenes, videos y enlaces. Nosotros elegimos una wiki.

**[SIETE]** Crear un mapa colaborativo donde ubicar geográficamente las organizaciones, otorgándole un código a los



*El proyecto TO2 X LOS CHICOS fue premiado en el Foro de Docentes Innovadores 2012.*

marcadores, previamente establecido por el grupo. Luego compartirlo en la Web y en redes sociales.

**[OCHO]** Crear un usuario en Twitter con el fin de promover el proyecto en las redes sociales.

**[NUEVE]** Confeccionar un App para ser descargado en los teléfonos celulares iOS.

**[DIEZ]** Crear una cuenta de diseñador en Wikitude para subir el layer de Realidad Aumentada en formato KML.

**[ONCE]** Contar con conectividad a Internet.

**[DOCE]** Contar con algunos dispositivos móviles o bien invitar a los alumnos a que traigan sus dispositivos móviles al colegio.

**[TRECE]** Buscar referentes cercanos a su realidad para que puedan conversar con los alumnos y hacerlos participe de su trabajo.

**[CATORCE]** Ser creativo, flexible e innovador.

Finalmente, en el proceso de evaluación, estimulamos la reflexión constante, individual y grupal, acerca del trabajo. Para ello se han elaborado, en forma conjunta con los alumnos, los objetivos a lograr y los hemos tenido siempre como guía. Para evaluar el funcionamiento de las distintas herramientas creadas hemos convocado a profesores y maestros del colegio para que descarguen el App y prueben el layer de Wikitude, escuchamos sus valoraciones y sus críticas y nos pusimos a trabajar para corregir y mejorar las distintas aplicaciones. También invitamos a la comunidad educativa a convertirse en "seguidores" de nuestro canal de Twitter para obtener un feedback sobre nuestras publicaciones.

Para evaluar la interacción y colaboración del grupo se ha promovido el debate y la confrontación entre pares. Los



alumnos han expresado en forma escrita lo que la entrevista al candidato al Premio Nobel de la Paz les ha dejado en lo personal.

Finalmente se les ha pedido que respondan en forma escrita tres preguntas: qué aprendieron con esta experiencia, qué les gustó más y qué aspectos mejorarían. Una vez preparado el material, lo grabaron y publicaron el video en el blog, dejando como comentarios sus respuestas. Los alumnos se autoevaluaron en forma oral y escrita a partir de las preguntas dadas: ¿Qué aprendiste? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Qué mejorarías? Las respuestas fueron individuales y se dieron a conocer a través del blog.

Los alumnos destacaron la entrevista a Juan Carr, el uso de las computadoras, la incorporación de nuevas herramientas y aplicaciones, y el trabajo en equipo.

Como aspectos a mejorar, expresaron la necesidad de organizarse mejor y coordinar el trabajo de cada grupo, y la timidez que les ocasionaba interactuar con sus compañeros del otro colegio a través de Skype.

Este proyecto les ha brindado a nuestros alumnos la posibilidad de conocer a un ser humano excepcional, reconocido por su labor en la Red Solidaria desde 1995. Sus palabras los ha incentivado a acercarse más a quienes necesitan ayuda y a compartir esta experiencia con otros.



## DESCARGÁ LA APP DEL PROYECTO

Escaneá el código QR con tu teléfono móvil y accedé a la aplicación creada por los chicos.

El generar sus propios espacios de publicación, tanto en la wiki como en las redes sociales y, además, en la aplicación para ser descargada en los dispositivos móviles, les ha permitido sentirse responsables y capaces de llevar adelante una acción solidaria en forma grupal. Con el transcurso del tiempo, han tomado conciencia del alcance que este proyecto tiene y del que puede llegar a tener. Esto nos hace sentir orgullosos.

Destacamos el buen uso de los recursos TIC y de las redes sociales, en este caso Twitter, donde los alumnos crearon un espacio de comunicación con el fin de brindar un servicio a la comunidad, y lo han respetado y promovido de manera adecuada.

Además, el aporte y la colaboración del Colegio Las Cumbres, hace que los valores de la solidaridad y responsabilidad compartida, se vean reflejados en este trabajo colaborativo, que confiamos, seguirá sumando voces en favor de los niños.

### EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

Los alumnos de 1er. año de secundario de nuestro colegio trabajan desde 4to grado integrando las TIC en su aprendizaje cotidiano, en el aula y fuera de ella. Hoy nos sorprenden gratamente al demostrar ser capaces de generar un proyecto colaborativo, fundamentar y sustentar conclusiones, seleccionar y criticar la información encontrada en la Web, producir en forma creativa textos propios, mapas, logos, videos y páginas.

Son nuestros alumnos mayores del Colegio y nos sentimos orgullosos porque, para ellos, cada proyecto se constituye en un nuevo desafío y logran contagiar entusiasmo y transmitir sus aprendizajes a los demás alumnos y docentes de la Institución. Estos son los saberes que les permitirán seguir desarrollándose como seres humanos integrales y prepararse para el mundo que les toca vivir.

Para seguir el desarrollo del proyecto sugerimos visitar el blog donde publican docentes y alumnos de 1er. año Secundaria: <http://1secundarianfs.blogspot.com.ar/search/label/docente%20innovador>



## INNOVANDO CON TECNOLOGÍA: propuestas concretas para docentes creativos

**S**abemos que utilizar la tecnología per-sé no potencia una clase de Matemática, de Ciencias Naturales o de Inglés. Lo que define dicha inclusión termina siendo de orden didáctico, por ejemplo: ¿qué sentido tiene utilizar la computadora para realizar una búsqueda digital de un libro cuando lo tenemos en la biblioteca? ¿Es conveniente usar el chat cuando estamos todos en un mismo espacio? ¿Sirve un blog para fomentar el trabajo colaborativo, cuando en realidad cada uno comenta en forma individual el artículo de otro? ¿El armar una Wiki posibilitará que los chicos accedan mejor al contenido? ¿Nos favorece buscar información por Internet sobre un determinado oficio, cuando podemos llamar a un especialista que nos cuente su experiencia? Las preguntas vuelven y se sostienen desde la mirada pedagógica. Es el docente quien las define, las genera y las piensa para recuperar experiencias de aprendizaje que puedan, de alguna manera, ser innovadoras y favorecer procesos de comprensión profunda en el estudiante.

Partners in Learning es un programa dentro del Área de Educación de Microsoft que ofrece soluciones para potenciar e innovar en el uso de la tecnología en el ámbito educativo. Sus destinatarios son ministerios, ONGs, escuelas y otras instituciones.

En el marco de este programa, me gustaría acercarlos en estas pocas líneas algunas herramientas tecnológicas de acceso gratuito que Microsoft tiene para que docentes y estudiantes tengan una experiencia enriquecedora de enseñanza y aprendizaje. Además, veremos algunos ejemplos de aplicación de dichas herramientas.

En esta ocasión les comentaré sobre nuestra Suite de Aprendizaje (Learning Suite), conformada por herramientas y programas totalmente gratuitos disponibles para ser utilizados diariamente en el salón de clases. Algunas de ellas son: Hoja de Matemática, hoja de Quí-

mica, World Wide Telescope (Geografía y Astronomía), Kodu (Juegos virtuales), Mouse Mischief (Power Point para trabajo en línea), Flashcards (Fichas de autoestudio), Movie Maker (Videos), Sticky Sorter (Armado de lluvia de ideas), Autocollage (Autocollage de fotos), Photosynth (Armado de escenarios en 3D), One Note (Bloc de notas interactivo), Mapas (Bing Map), etc.

Ahora bien... ¿cómo las integramos a una actividad de enseñanza? Lo primero que debo preguntarme es: ¿de qué manera puedo innovar con un contenido que doy siempre igual? El consejo es pensar cómo me gustaría que me lo presentaran a mí, qué cosas me gustaría trabajar, qué es lo que me apasiona, qué cosas me gustan o me despiertan interés.

Por ejemplo: si soy docente de Matemática y me gusta la pintura y estoy dando Geometría, puedo realizar un trabajo colaborativo con Arte y acceder a ver las obras de Picasso en su era cubista, descubrir los museos del mundo usando el buscador Bing y ubicarlos luego en Bing Maps. Podemos visitar las obras en un museo y sacar fotos armando un escenario en 3D (con Photosynth), para que los chicos puedan estudiar las obras en detalle y las formas geométricas que reconocen en ellas. Podemos también invitar a artistas plásticos cubistas o abstractos que nos hablen acerca de cómo combinan las formas y cómo la Matemática, los ayuda en su obra. Se puede grabar la entrevista y hacer un documental con Movie Maker para los chicos que no pudieron asistir a ella. Los alumnos pueden tomar notas en forma colaborativa y establecer esquemas de categorización para ordenar el resumen e insertar audio (One Note).

En la clase de Arte, pueden aplicar los contenidos de las medidas geométricas para armar sus propios cuadros, sacarles fotos y armar un collage con aportes de toda la clase (Autocollage). Desde la Hoja de Matemática, pueden usar el

graficador de funciones para ver en 2D y 3D cómo van cambiando las formas geométricas en función del valor que le asignan a las variables. También pueden estudiar los conceptos y contenidos con fichas de autoestudio (Flashcards) para ayudarse unos a otros. La evaluación la pueden hacer ellos mismos a través del juego, utilizando Mouse Mischief que permite hacer preguntas de respuesta automática en donde todos los alumnos conectados en sus notebooks contestan al mismo tiempo.

Al finalizar, pueden realizar una exposición de Arte y Matemática en la cual, por grupos, muestren el trabajo realizado. Incluso pueden incorporar el proyecto al espacio de Skydrive, darle acceso a todos en la escuela y sumar a otros a la propuesta.

Si bien en este ejemplo hay una integración de varias herramientas, la idea es que su incorporación se dé desde una fundamentación pedagógica y no quede "forzado" su uso. La innovación no depende de cuánta tecnología se use, sino de cómo se la usa y en qué momento. El entusiasmo del docente repercute en la motivación de los alumnos.

Un consejo: abrir el juego, dejar que los alumnos exploren, investiguen, innoven, imaginen. Esto, sin ninguna duda, ayudará a enriquecer la propuesta y hará no solamente que se interesen más, sino también que puedan ser parte activa y fundamental de la construcción del conocimiento.

¡Espero que les sea de utilidad! Para acceder a las herramientas y tutoriales, deben registrarse en [www.pil-network.com](http://www.pil-network.com) y descargarlas de la sección "Recursos". ¡Es absolutamente gratis! Sean parte Uds. también de la red mundial de docentes innovadores. ●

**Lic. Natalia Jasin**  
Partners in Learning Manager  
Microsoft Argentina&Uruguay  
[v-najasi@microsoft.com](mailto:v-najasi@microsoft.com)

# Microsoft Partners in Learning

Convertite vos también  
en un docente innovador.

Unite a la red mundial  
de docentes innovadores.

[www.pil-network.com](http://www.pil-network.com)

Te ofrecemos todos estos programas y soluciones para que uses en el aula.

 Office 365



Microsoft Learning Suite



PS-ToolKit

Microsoft  
Partners in Learning  
School Research



 Windows Phone  
Put people first.



Habilidades  
del Siglo XXI



Impacto  
real para  
una mejor  
educación.



[http://www.microsoft.com/latam/educacion/alianzaporlaeducacion/arg\\_home.aspx](http://www.microsoft.com/latam/educacion/alianzaporlaeducacion/arg_home.aspx)

# Colegio Tomás Alva Edison de Guaymallén, Mendoza: pioneros en Argentina

POR GRACIELA BERTANCUD

Cuando me pidieron que escribiera este artículo me pregunté, a casi dos años de la implementación de **Plan Conectar Igualdad**, qué podría ser importante destacar del modelo 1 a 1 que llevamos adelante en nuestra institución desde el 2005. Y... pensando un poco desde la experiencia personal, he decidido narrarles los desafíos a los que nos enfrentamos con el Equipo de Gestión para poder implementar este proyecto a partir de que surgió la idea, allá por el año 2004; porque quiero destacar que la posibilidad de contar con un dispositivo para cada alumno y cada docente en nuestra escuela nos ha brindado muchas oportunidades.

El primer y mayor desafío fue la adquisición de los dispositivos tecnológicos con los que trabajaríamos. Para esto, decidimos que podríamos encarar la propuesta con los alumnos que, por aquella época, cursaban el 6to. grado. Varios fueron los motivos que nos llevaron a seleccionar a ese grupo. Por una parte, ellos pasarían a 7mo. grado al año siguiente y podrían beneficiarse con la propuesta durante tres años consecutivos (en ese entonces nuestra escuela no contaba con Nivel Polimodal y nuestros estudiantes permanecían en la institución hasta el 9no. año). Además, ese grupo había ahorrado dinero para realizar su viaje de egresados, o sea, contaba con recursos para poder proveerse de los equipos.

Entonces decidimos dialogar primero con sus padres, quienes adhirieron inmediatamente, aunque desestimaban que sus hijos estuviesen dispuestos a cambiar un viaje por la compra de unas Tablet PC para estudiar más. El planteo de los padres sobre la respuesta que podríamos obtener de nuestros alumnos nos inquietó un poco. Superado el temor inicial, a los pocos días reunimos a los estudiantes y dialogamos con ellos. De repente, notamos que nuestras preocupaciones habían resultado en vano dado que el 100% aceptó la propuesta inmediatamente y, lo más sorprende de todo, fue



que en ningún momento lamentaron la pérdida del viaje para el que tanto habían trabajado.

Con el apoyo de la comunidad, comenzamos la búsqueda de los dispositivos. Eso sí que resultó difícil; pero gracias a la ayuda de un amigo personal, que era muy osado y que ya compraba por Internet, pudimos superar los primeros obstáculos. Él me ayudó a buscar información y encontramos que un banco de USA realizaba un remate de unas Tablet PC usadas, las que todavía, son un lujo. Y, de esta forma, pudimos proveernos del equipamiento tecnológico necesario para iniciarnos en el proyecto.

Superado este frente, iniciamos la siguiente etapa en la tuvimos que incorporar nuevo mobiliario a la escuela; además de reorga-

nizar los horarios y administrar el piso tecnológico, o sea, las redes y los servidores.

Paralelo a esto, trabajábamos en los aspectos pedagógicos: nos capacitábamos con los docentes; nos iniciábamos en el proceso de cambio de roles en el triángulo didáctico, que situaba en otro lugar al estudiante, al docente y al conocimiento; y, además, comenzábamos a trabajar colaborativamente. También asumimos la orientación familiar puesto que era necesario que la comunidad completa comprendiera el espacio de lo digital como un lugar de ejercicio y de formación.

Para los que recién transitan por este camino gracias al **Plan Conectar Igualdad**, debo decirles que gran parte ya la tienen conquistada con la provisión de los equipos, pero también les digo que el cambio de paradigma lleva su tiempo y, como todo proceso, tiene sus idas y venidas; pero no hay que desesperarse, aunque sí ocuparse, por ejemplo, seleccionando a los docentes que tengan más afinidad con las TIC para que puedan ayudar en este tiempo de transformación.

ESTIMADO EDUCADOR, lo invitamos a sumarse y a ser parte de esta publicación.

Comparta, con colegas de todo el mundo, sus conocimientos y experiencias en la integración de las TIC a las prácticas pedagógicas. Envíenos sus comentarios y aportes a [programaeducadores@e-ducadores.com](mailto:programaeducadores@e-ducadores.com)

*"Debemos llevar adelante un trabajo de formación (...), para que nuestros chicos puedan descubrir nuevos sentidos a la utilización de las nuevas tecnologías".*

Los educadores nos preguntamos qué hacemos con esos jóvenes tan atraídos por los juegos de las Notebook y con esa necesidad de utilizar Facebook todo el tiempo. Para acompañarlos también por otros rumbos, debemos llevar adelante un trabajo de concientización y de formación basado en nuevas metodologías, para que nuestros chicos puedan descubrir nuevos sentidos a la utilización de esas herramientas tan potentes que hoy tienen entre sus manos. Lo más importante es estar convencidos que las TIC son necesarias para nuestros alumnos y que mejoran la calidad de los aprendizajes.

El **modelo 1 a 1** del Colegio Tomás Alva Edison o "Aula Digital" incluye a la comunidad educativa en su totalidad, pero con cada grupo de miembros lo hace de diferente manera. Los estudiantes y los docentes poseen en cada curso una Pizarra Digital Interactiva conectada a una PC de escritorio y el piso tecnológico necesario para sostener la conexión a Internet simultánea y garantizar el funcionamiento de los dispositivos. A partir de 5to. grado hasta la finalización de la secundaria, cada estudiante asiste con su netbook o notebook y, para que los más pequeños tengan sus primeras experiencias, se utiliza un carro móvil que transporta netbooks.

Todos nos comunicamos a través de un servidor de correo propio, que prolonga fuera del aula el proceso de enseñanza aprendizaje, y una plataforma interactiva donde se carga la información institucional, los contenidos para los estudiantes, un calendario de eventos importantes, un sistema de gestión de notas y asistencia. Gracias a estas herramientas, podemos entablar más lazos de comunicación con las familias para que, entre todos, participemos en la formación de nuestros jóvenes que deberán enfrentar los desafíos que plantea el siglo XXI. ●



## 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 y a 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](http://www.e-ducadores.com)



INSTITUTO NACIONAL  
SUPERIOR DEL  
PROFESORADO TÉCNICO

# Una búsqueda de información exitosa

POR **CRISTINA VELÁZQUEZ**  
cristinavdls@gmail.com

*"Si bien buscas, encontrarás", Platón*

Debido a las dimensiones gigantescas de la Web, puede ser muy difícil encontrar una información específica sin una búsqueda bien formulada. La exploración en múltiples direcciones puede provocar que nos desviemos de nuestro objetivo, ya que la información, que es abundante, no está disponible en forma homogénea.

La posibilidad de acceder a gran cantidad de información es una de las grandes virtudes de Internet, pero a la vez es un problema, ya que tanta información desestructurada se vuelve incontrolable. Se hace necesario entonces, disponer de buenos criterios y las mejores herramientas para encontrar lo que buscamos.

## LA AUTORA

CRISTINA  
VELÁZQUEZ



Profesora en Disciplinas Industriales y Especialista Universitario en Implementación de Proyectos de e-Learning.

Coordinadora y Profesora de Informática.

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

Miembro colaborador de la Fundación Evolución y autora de artículos, publicaciones y ponencias presentadas en diversos Congresos nacionales e internacionales.

## DECÁLOGO de una buena búsqueda

# 1

Lo más importante en una buena búsqueda es LA PREGUNTA que nos hacemos. Para saber más sobre algo debemos ordenar lo que ya sabemos, es decir aprovechar eficazmente nuestros conocimientos previos para poder formular claramente, la pregunta que orientará nuestra búsqueda de información en Internet. Dicha pregunta debe ser espontánea y clara, tal como se la formularíamos a una persona.



ANTES DE INICIAR UNA BÚSQUEDA EN LA WEB, ES CONVENIENTE ESCRIBIR UN LISTADO DE PALABRAS CLAVES ÚTILES Y CLASIFICARLAS.

# 2

Si realizamos una búsqueda bibliográfica y utilizamos el vocabulario adecuado, podremos encontrar trabajos o publicaciones de calidad, relacionadas con lo que buscamos. Las palabras claves son fundamentales para poder localizar la información, ya que se utilizan para catalogar e indexar los artículos en las bases de datos bibliográficas que son las principales fuentes de información sobre publicaciones.

# 3

UTILIZAR DIFERENTES TIPOS DE RECURSOS DE BÚSQUEDA. CADA HERRAMIENTA TIENE UN ALCANCE Y UN PROPÓSITO DIFERENTES.



# 4

# 5

En caso de utilizar motores de búsqueda tradicionales, acceder a varios diferentes, ya que cada uno cubre diversas áreas del espacio en Internet y además, buscan en sus propios índices y no sobre la Web directamente.

Mantener una lista organizada de las diferentes herramientas de búsqueda (buscadores, metabuscadores, directorios, guías, tutoriales y algunos software especializados), en nuestra carpeta de "Favoritos" y además en un espacio externo online, al que podremos acudir en caso de tener acceso a una PC, con conexión a Internet, que no sea la nuestra.



# 6

Utilizar diferentes buscadores con opciones avanzadas de búsqueda o metabuscadores para localizar información de la que ya tenemos datos específicos, para realizar una búsqueda por palabras. Los metabuscadores nos brindan la posibilidad de realizar búsquedas generales en muchos buscadores a la vez.

# 7

Tener en cuenta que es muy importante cómo se utilizan las palabras clave en los formularios de una búsqueda avanzada:

- Para las frases es útil buscar muchas variantes, e incluir expresiones que tengan que ver con el lenguaje que se utiliza habitualmente.
- En las referencias autorales conviene incluir sólo apellidos o nombres poco convencionales, en el caso en que los apellidos sean muy comunes.

LAS PALABRAS CLAVE VAN SEPARADAS POR ESPACIOS: NO SE USAN COMAS, NI SIGNOS, NI COMILLAS.

# 8

Utilizar directorios o guías para la búsqueda, si se desea realizar una exploración por áreas temáticas o categorías organizadas. Estos directorios son organizados manualmente y siguiendo un proceso de categorización jerarquizada, donde los recursos suelen seleccionarse cuidadosamente.

Si bien el 90% de las bases de datos están públicamente disponibles en Internet, los robots de los buscadores solamente pueden indexar su página de entrada (homepage) y son incapaces de entrar dentro de las tablas e indexar cada registro, les falta la habilidad para interrogarlas, seleccionar sus opciones y teclear una consulta para extraer sus datos.

# 9

UTILIZAR HERRAMIENTAS DE BÚSQUEDA DE LA WEB PROFUNDA SI BUSCAMOS INFORMACIÓN ACADÉMICA DE CALIDAD.

# 10

Saber leer los resultados obtenidos luego de una búsqueda. Deben tenerse en cuenta, además de la adecuación de los artículos y documentos que hemos obtenido, la información parcial que dan estos resultados para poder seguir buscando: nombres de autores, atajos a "artículos relacionados", existencia de varias versiones, etc. Si los resultados son más de 150 o 200, es necesario restringir la búsqueda; si son menos de diez, ampliarla. Se considera "buena" una búsqueda que ofrece entre 10 y 150 resultados.

Quienes desconozcan la existencia de la Web Profunda no podrán descubrir los verdaderos "tesoros" que permanecen ocultos a "simple vista" o mejor dicho a "simple búsqueda". Esta Web solo es invisible para quienes no quieren o no saben ver, qué hay más allá de los resultados arrojados por un motor de búsqueda tradicional. ●

"SI BUSCAS  
**RESULTADOS  
DISTINTOS,**  
NO HAGAS  
SIEMPRE  
LO MISMO"

*Albert Einstein*

# “Estrategias pedagógicas con TIC”

de Cristina Velázquez

POR ADELA EUGENIA BINI

La integración de las tecnologías en el aula es hoy una obligación y una necesidad para docentes e instituciones, como lo dice la autora. Y para ayudar a los docentes a llevar adelante una inclusión que sea genuinamente pedagógica nos regala este libro, fruto de muchos años de experiencia en el tema: desde su lugar de trabajo como docente y facilitadora de proyectos que han incluido docentes y alumnos de muchos puntos geográficos, hasta su actividad como capacitadora de docentes en diferentes programas que apuntan a la innovación con TIC.

Viene acompañado por un prólogo y un epílogo de dos investigadoras de mucha trayectoria en nuestro medio: Paula Pérez y Mariana Maggio, ambas expertas en la implementación de propuestas pedagógicas de amplio alcance.

Cada capítulo se convierte en una propuesta de enriquecimiento para nuestras prácticas en el aula, con guías precisas sobre cómo trabajar con Internet y las herramientas que hoy nos ofrece la red de redes. Actividades variadas, de una gran calidad didáctica, con un lenguaje sencillo y claro, e indicaciones precisas sobre los sitios donde encontrar esas herramientas.

En el **capítulo 1** “Aprendiendo en la red” la autora nos conduce en un paseo histórico desde el nacimiento de la gran red hasta la actualidad, describiendo todo aquello que hace de Internet un espacio social y un entorno educativo, con un gran potencial para aquellos que aprenden a moverse en él y aprovechar sus posibilidades. Allí encontraremos referencias a sitios que no pueden faltar a la hora de innovar en el aula.

En el **capítulo 2** “Encontrando tesoros en la red” la propuesta es aprender cómo buscar, puntualizando cada vez más las búsquedas. Y para ello brinda un detallado listado de directorios y buscadores y también sitios importantes a la hora de una investigación, como bibliotecas virtuales, revistas y reservorios de relatos con experiencias. Completa este capítulo una serie de ejercicios de aplicación para practicar aprendiendo.

En el **capítulo 3** “Guiando la investigación de nuestros alumnos” se revisan dos propuestas que promueven procesos de investigación a través de actividades guiadas: las cacerías y las webquests. Estas herramientas constituyen ejercicios

lúdicos apreciados por los educadores por la motivación demostrada en estudiantes con los cuales se han puesto en práctica. Se complementa con una propuesta adaptada al modelo 1 a 1.

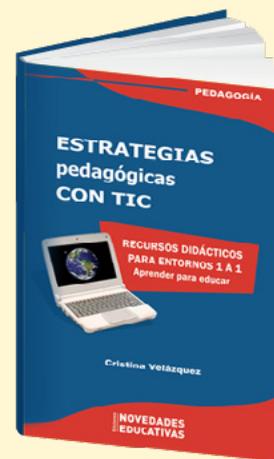
En el **capítulo 4** “Presentaciones exitosas” los docentes que necesitan hacer una buena presentación encontrarán las claves fundamentales para ello, con sugerencias para la elaboración y actividades previas a esto.

En el **capítulo 5** “Recorriendo el mundo” hay un acercamiento a la geolocalización, la tecnología satelital y los sistemas de información geográfica. Realiza un recorrido por programas relacionados con el tema, y nos invita a participar en una propuesta de creación de acertijos geográficos que puede resultar muy innovadora e interesante para los estudiantes por el componente lúdico que incluye.

En el **capítulo 6** “Aprendiendo colaborativamente” nos acerca al aprendizaje basado en proyectos, un recorrido por sus características, los beneficios de la inclusión en el aula de esta metodología, y además, nos muestra algunos de los proyectos más exitosos de la Red Telar- iEARN, detallando algunas de sus actividades para que el docente tenga un panorama completo de lo que significa trabajar colaborativamente.

En el **último capítulo** “Innovando en el aula” brinda la oportunidad de introducirnos en el mundo de los edublogs, o sea, blogs creados por docentes que ponen a disposición de la comunidad educativa las experiencias en sus aulas con la inserción de las tecnologías. Todos los sitios han sido seleccionados con un criterio preciso teniendo en cuenta sus posibilidades didácticas.

Hoy por hoy Internet nos brinda un mundo de herramientas interesantes y un sinfín de propuestas para trabajar en nuestras aulas, pero puede resultar agobiante la tarea de seleccionar para llevar a la práctica. Y en ese sentido, el libro de Cristina Velázquez se constituye en un elemento imprescindible: para tener siempre a mano y facilitarnos la tarea. ●



# Intel® Aprender

## Facilitando el aprendizaje del siglo XXI a través de la educación comunitaria

POR ANA LAURA ROSSARO Y DANIEL FINQUELIEVICH

**Intel® Aprender** forma parte de la iniciativa de educación de Intel. El programa, diseñado como una propuesta extraescolar, se propone formar niños, jóvenes y adultos, que viven en contextos vulnerables y que tienen acceso limitado a las tecnologías, en las habilidades necesarias para mejorar su desempeño social y laboral.

**Intel® Aprender** se desarrolla actualmente en más de una decena de países de todo el mundo. El modelo de implementación se basa en alianzas y redes interinstitucionales entre diversas organizaciones de la comunidad y articula-

ción entre el sector público y privado. En Argentina, Intel ha elegido a la **Fundación Evolución**, una organización líder en la integración de tecnología en la educación, para asumir la gestión del programa, la adaptación de los contenidos y su implementación.

**Intel® Aprender** es un modelo de educación comunitaria replicable en Centros y espacios Tecnológicos Comunitarios. Intel y **Fundación Evolución** trabajan aunando esfuerzos con estas organizaciones de la sociedad civil en todo el territorio del país brindando capacitación, materiales, contenidos y apoyo pedagógico.

Los objetivos del programa son:

- Promover la inclusión digital de jóvenes y adultos a través de cursos de educación comunitaria con tecnología.
- Fortalecer la identidad y el protagonismo de los jóvenes y adultos al interior de sus comunidades.



- Contribuir a la construcción y/o fortalecimiento de redes interinstitucionales generando asociaciones entre diversas organizaciones y articulación entre sectores de la comunidad.
- Realizar un aporte genuino al conocimiento pedagógico en materia de educación no formal y comunitaria.
- Ofrecer un modelo de educación comunitaria flexible y replicable.



El programa ofrece dos cursos: Tecnología y Comunidad y Tecnología y Trabajo. Los talleres proponen un conjunto de actividades con tecnología que impliquen un proceso conformado por etapas: planificar, hacer, revisar y compartir. Cada uno de los talleres culmina con la realización de proyectos colaborativos que impliquen un aporte significativo a la comunidad.

La propuesta curricular de **Intel® Aprender** favorece el desarrollo de habilidades tecnológicas, de pensamiento crítico y colaboración fundamentales en el Siglo XXI.

La alfabetización tecnológica implica la capacidad de aprovechar los recursos tecnológicos para resolver de forma eficiente, creativa, crítica y colaborativa, desafíos que impone el mundo social, académico y laboral. La alfabetización tecnológica requiere el desarrollo de habilidades técnicas y cognitivas que permitan el uso de dispositivos y software en la realización de diversas tareas tales como: buscar, evaluar, gestionar y compartir información; producir contenidos; expresar y comunicar ideas. Implica el empleo de múltiples formatos, lenguajes y sistemas de representación como texto, imagen y video. Finalmente, requiere el desarrollo de un sentido de responsabilidad y actitud crítica frente a las nuevas tecnologías.

El pensamiento crítico es la capacidad de resolver desafíos complejos de forma creativa y reflexiva. Abordar un problema analizándolo desde distintas perspectivas, utilizando los recursos más adecuados, valiéndose de conocimientos previos, dejando de lado pre-

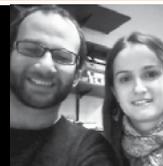
juicios, y aceptando la posibilidad de diversas respuestas correctas. Arribar a soluciones implica investigar, imaginar, decidir, planificar, innovar y hacer. El pensamiento crítico se desarrolla a través de retos estimulantes que ponen en juego estas habilidades y que, además, favorecen la autonomía y la autoestima.

La colaboración implica un enfoque social del aprendizaje y un abordaje colectivo en la resolución de problemas. El trabajo grupal demanda la puesta en práctica de capacidades tanto cognitivas como sociales e interpersonales. Colaborar requiere el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo, productividad, liderazgo, distribución de roles y construcción colectiva, así como actitudes de responsabilidad, flexibilidad, empatía y adaptación. Potencia valores como la tolerancia, la escucha, el respeto de otras formas de hacer y de aprender, y fomenta el sentido de pertenencia, solidaridad, responsabilidad social y comunidad.

El modelo de aprendizaje de **Intel® Aprender** brinda la posibilidad de que los participantes asuman un rol activo y protagonista a través de la realización de proyectos de intervención comunitaria, y ofrece un espacio para la resignificación de los conceptos de comunidad y trabajo de acuerdo al contexto social y cultural.

## LOS AUTORES

DANIEL Y  
ANA LAURA



**DANIEL FINQUELIEVICH**  
**Profesor de Historia**, título obtenido en el I.S.P Joaquín V. Gonzalez.  
**Graduado en Medios de la Comunicación** en ORT Argentina.

**Coordinador Nacional del Programa Intel Aprender.**

**Profesor del postítulo Educación y TIC en CEPA.**  
**Profesor de la Especialización en Educación y TIC**, Ministerio de Educación de la Nación.

Tallerista y facilitador de programas de educación formal y comunitaria.

**ANA LAURA ROSSARO**  
**Licenciada en Ciencias de la Educación** (UBA) con focalización en Tecnología Educativa.

Colaboradora en Fundación Evolución y miembro del equipo de coordinación de Intel Aprender Argentina.

**Editora del blog:**  
[www.educdoscero.com](http://www.educdoscero.com)

**Fundación Evolución e Intel® Aprender Argentina** han recibido en 2011 el Premio al Emprendedor Solidario que otorga el Foro Ecuménico Social, y dos Premios Sadosky que entrega la Cámara de Empresas de Software y Servicios Informáticos de Argentina (CESSI) en la categoría de Responsabilidad Social Empresaria y en la categoría Comunidad, en ésta última elegido por el público entre todos los nominados.

En Argentina **Intel® Aprender** ha llegado a localidades de todo el territorio incluyendo zonas marginales, rurales o aisladas contribuyendo en la inclusión y disminución de la brecha digital y realizando un aporte en el desarrollo de la educación no formal y comunitaria de nuestro país. ●

# PROGRAMA INTEL EDUCAR ARGENTINA

## Desarrollo profesional docente para el Siglo XXI

Desde el año 2006 han comenzado a implementarse, en distintos países de Latinoamérica, programas de distribución masiva de computadoras. Argentina, Uruguay, Paraguay, Chile, Colombia, Brasil, México y Venezuela son algunos de los países donde estos programas han tomado fuerza y forma tanto a nivel nacional, como provincial y municipal.

Intel cree que, para que estos programas tengan el impacto deseado, es necesario trabajar más que nunca en el desarrollo profesional docente para poder aprovechar al máximo el potencial de estas tecnologías.

En el siglo XXI, se necesita que los estudiantes desarrollen habilidades complejas como la colaboración, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y el manejo de tecnología. Sin duda, esto representa un gran reto para todo el sistema educativo.

El Programa Intel Educar está diseñado para ayudar a formar a docentes y directivos con las habilidades y recursos que necesitan para enfrentar los cambios que imponen esta transformación. Se ofrece gratuitamente a ministerios de educación, universidades y organizaciones en general que desean implementar programas de desarrollo profesional docente.

Intel mantiene una actualización constante de los materiales de los cursos y los adapta a la realidad cultural y educativa del país, para asegurar que los mismos sean relevantes para los docentes argentinos.

En la Argentina, se han capacitado ya más de 100 mil docentes desde diciembre de 2001, cuando comenzó la implementación del programa.

Los objetivos del programa Intel® Educar son:

- Promover el uso efectivo de las TIC en el aula.
- Ofrecer recursos a docentes y estudiantes con el fin de que utilicen la tecnología para mejorar el aprendizaje
- Estimular a los docentes a desarrollar en sus alumnos habilidades del Siglo XXI tales como trabajar en equipo, utilizar herramientas tecnológicas, pensar críticamente y resolver problemas.

Intel apoya el proceso de desarrollo profesional docente ofreciendo además un sitio web específico con recursos y herramientas más una plataforma de intercambio (la Comunidad de Docentes en Línea) con educadores de todo el mundo.

Algunos de los recorridos ofrecidos incluyen:

**INTEL EDUCAR CURSO INTRODUCTORIO:** Es un curso que combina alfabetización digital con profundización pedagógica. Se centra en el diseño de un plan de acción con integración de tecnología, aprendizaje centrado en el alumno, desarrollo del pensamiento crítico y colaboración.

**SERIE ELEMENTOS DE INTEL EDUCAR:** Formato flexible, a gusto de la jurisdicción. Son cursos multimedia de aproximadamente 20 horas, que pueden tomarse de manera autónoma o facilitada, presencial o en línea, en la web o en CD. Pueden incluso alojarse en los servidores del portal de la organización. Los cursos disponibles a octubre de 2012 son:

**[UNO]** Enfoque de Aprendizaje por proyectos;

**[DOS]** Evaluación en las aulas del siglo XXI;

*El Programa está diseñado para formar a docentes y directivos con las habilidades y los recursos que necesitan para poder aprovechar al máximo todo el potencial que brinda el uso de las nuevas tecnologías.*

**[TRES]** Colaboración en la web 2.0;

**[CUATRO]** Pensamiento crítico con datos;

**[CINCO]** Liderazgo educativo en el siglo XXI.

**CURSOS PARA MODELO 1 A 1:** Formato presencial y/o en línea. Específico para docentes que trabajan con modelos 1 a 1. Los cursos disponibles son:

**[UNO]** Transformando el aprendizaje en entornos 1 a 1

**[DOS]** Propuestas didácticas para integración de TIC

**[TRES]** La motivación de los estudiantes en entornos 1 a 1

**Más información en:**

Sitio web de Intel Educación:

[www.intel.com/educacion](http://www.intel.com/educacion)

Comunidad en línea de educadores: [docentes.intel.com](http://docentes.intel.com)

Serie Elementos de Intel Educar:

[www.intel.com/educacion/elementos](http://www.intel.com/educacion/elementos)



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](http://www.intel.com/ultrabook)

©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 solo 7 segundos a partir del momento de hibernación (S4). \*Las especificaciones pueden variar de acuerdo a cada fabricante.

©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 solo 7 segundos a partir del momento de hibernación (S4). \*Las especificaciones pueden variar de acuerdo a cada fabricante.



**EL AUTOR**

**JUAN DIEGO POLO** Ingeniero español de Telecomunicaciones // 37 años // De Recife, Brasil  
Desde 2005 trabaja gestionando el contenido de **WWW.HATSNEW.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.



# Herramientas gratuitas de gestión de tareas para estudiantes

POR JUAN DIEGO POLO

Gestionar las tareas y administrar el tiempo para ser más productivos estudiando no es algo sencillo. Respetar las 24 horas del día y saber invertir el tiempo de forma inteligente es algo que tiene que aprenderse cuanto antes mejor; algo que no se aprende en las escuelas ni en los hogares, una asignatura pendiente que puede servir de base para aumentar nuestra productividad en nuestro día a día.

Sistemas de gestión de tiempo y técnicas que ayuden en este tema hay muchas, y es necesario conocer herramientas que apoyen y motiven a los estudiantes preocupados con este tema.

Es por eso que compartimos aquí algunos servicios para dejar atrás los errores y hacer más eficiente nuestro estudio, recuperando gran parte del tiempo que nos quita la red y optimizando nuestras labores en busca de mejores resultados.

Esta lista fue publicada por **Juan David Quiñónez** en [www.whatsnew.com](http://www.whatsnew.com) hace pocos meses:

## **IPROCASINATE** [iprocrastinateapp.com](http://iprocrastinateapp.com)

Una aplicación gratuita para Mac y dispositivos con iOS que, con herramientas de sincronización tanto entre equipos como entre usuarios, permite registrar listas de tareas, gestionar proyectos, armar un calendario, crear recordatorios y llevar el control de todo lo ineludible en la vida escolar. Lo mejor es su limpia apariencia de fácil manejo, y su virtud para evitar lo que su nombre proclama: la procrastinación, es decir, el hábito de postergar actividades que deben atenderse, sustituyéndolas por otras más irrelevantes y agradables.

## **QUIZLET** [quizlet.com](http://quizlet.com)

Las clásicas flashcards o fichas de papel usadas para estudiar los conceptos aprendidos en cada materia llegan a un nuevo nivel en Quizlet donde, además de tener miles de ellas ya listas para usar y compartir ahorrando, incluso tiempo, diseñándolas, se hace posible su creación combinando su contenido con todo tipo de material multimedia.

El resultado: actividades interactivas (entre ellas de deletreo y en forma de pruebas) de increíble utilidad para maximizar la eficiencia en el estudio.

## **GOOGLE APPS FOR EDUCATION** [www.google.com/apps/intl/es/edu](http://www.google.com/apps/intl/es/edu)

Google Docs, Gmail, Calendar, Books -ahora en Google Play- y Google Académico, son algunos de los servicios web más útiles en la actualidad al proveer de herramientas para el trabajo colaborativo que, en otro tiempo, ni se imaginaban. Sin embargo, en Google van más allá al agruparlos a todos en un paquete de herramientas para escuelas, colegios, universidades y demás centros educativos que deseen algunas funciones exclusivas (como los dominios personalizados para las cuentas de email).

## **INCLASS** [www.inclassapp.com](http://www.inclassapp.com)

InClass, otra fascinante aplicación gratuita disponible en la App Store de Apple, busca dar solución a tal vez el peor problema que se tiene al estudiar, incluso en la educación universitaria: el olvidar los trabajos para hacer y su fecha de entrega. Pues bien, además de



las notas de audio y video que se pueden tomar en clase, categorizar por asignaturas y compartir, lo más útil de InClass es su sistema de alertas que avisa sobre los deberes más pronto a cumplirse. En fin, uno de los mejores organizadores para cuando la memoria no es suficiente.

## **EVERNOTE** [www.evernote.com](http://www.evernote.com)

Multifuncional aplicación de notas que permite capturar todo tipo de contenido en la web, almacenar imágenes, gestionar archivos PDF, crear listas de tareas, guardar apuntes, guardar charlas, clasificar y tener acceso a toda la información de forma sincronizada en cualquier dispositivo con conexión a Internet. ●

La formación

## ESPEC

POR CONCHITA



**H**e participado como ponente en el I Encuentro de Cine y Educación<sup>1</sup> que tuvo lugar el día 4 de septiembre de 2012, de 10 a 14 horas de la mañana, en la sede de Fundación Telefónica en Madrid.

El objetivo fundamental de este evento organizado por Tribu 2.0, el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, la OETI, Alta films y Fundación Telefónica, ha sido impulsar un plan audiovisual con la participación de dos mundos hasta ahora distantes. Se pretende que el cine entre en las escuelas y que las escuelas vayan al cine.

El acto fue presentado por José de la Peña, director del área de conocimiento en red de Fundación Telefónica y por Susana de la Sierra, Directora General del Instituto de Cinematografía y de las Artes Audiovisuales.

A continuación, hubo una breve presentación de Mercedes Ruiz, coordinadora de Tribu 2.0, que esbozó los principales proyectos que este colectivo va a poner en marcha durante este curso gracias a los acuerdos con la industria cinematográfica, y que se podrán implementar en cualquier centro educativo que lo desee, tanto de España como del extranjero.

La primera mesa redonda trató de encontrar respuestas a una cuestión prioritaria en un Plan Audiovisual: ¿Qué

puede aportar el cine a la educación y la educación al cine? Fui moderadora y ponente de esta mesa<sup>2</sup>.

Muy interesantes fueron las ponencias de Michelle Cammon<sup>3</sup>, del British Film Institute, y de Pierre Forni, del Centre National de Cinéma de Francia, que expusieron cómo se trabaja este tema en sus respectivos países.

La segunda mesa redonda trató de iniciar líneas de actuaciones realistas e innovadoras: ¿Qué acciones concretas podemos planificar?<sup>4</sup>

El evento, que se retransmitió por streaming, ha quedado archivado en la Mediateca de Telefónica<sup>5</sup> y además, se puede visualizar, en este espacio, un video resumen del evento.

Relacionado con este proyecto, se ha llevado a cabo, en Educación Internacional de Telefónica, el Foro "Cine, emociones y valores"<sup>7</sup> en el que se intentan contestar las preguntas:

- ¿Conocen las familias las películas que se trabajan en las aulas?
- ¿Les hemos preguntado a los alumnos si quieren que el cine forme parte de su educación?
- ¿Existe un plan audiovisual en el currículo de tu centro aprobado por el órgano de gobierno?
- ¿Puede el cine llegar a emocionar a los alumnos y a sus familias para provocar diálogo en valores?

*El Primer Encuentro de Cine y Educación tuvo como objetivo impulsar un plan audiovisual para que el cine entre en las escuelas, y que las escuelas vayan al cine.*

Tanto docentes como directores o productores estamos de acuerdo en que es necesario llegar a consensos para que el cine sea trabajado de manera transversal en las aulas, centrándonos en las emociones que puede transmitirnos y compartir esa emoción no solo fuera del cine, sino también dentro de él, acercando los cines a las aulas y viceversa. Hacia ella se encaminan diversas medidas adoptadas como son la creación de plataformas a través de las distribuidoras como Filmin<sup>8</sup> o Cameo<sup>9</sup> que nos permitirán trabajar películas cuyos derechos de exhibición han sido cedidos a las aulas que hayan presentado previamente en su centro un plan audiovisual para ser aprobado por el Consejo Escolar.

in del futuro

# TADOR ★

LÓPEZ CONESA





Haber llegado hasta aquí con mis alumnos y nuestro blog **Blogmaníacos**<sup>10</sup> no ha sido casualidad. Desde hace más de dos años venimos trabajando en el aula el **cine como recurso educativo** para trabajar las emociones y valores, así como para formar espectadores con sentido crítico.

Todo ello surge desde el concepto acuñado por Mercedes Ruiz, coordinadora de Tribu 2.0 en la Comunicación **Emoción 2.0, nueva perspectiva socio-afectiva para el rol de una tutora del tercer ciclo de Educación**<sup>11</sup>, publicada en el 2º Congreso Internacional Uso y Buenas Prácticas con TIC en la Universidad de Málaga en diciembre de 2011.

En esta comunicación, en la que Mercedes Ruiz estudia mi caso como tutora que ha pasado de la pedagogía tradicional a la digital, se define este concepto: *“La **emoción 2.0** se define por primera vez, en esta comunicación, como el estado de ánimo que produce la puesta en escena de las competencias clave en los profesores que, tímidamente, empiezan a incorporar las TIC como elemento vertebrador de su quehacer cotidiano.*

*La **emoción 2.0** es el constructo social que explica todo un movimiento de uso de las TIC (tecnologías de la información y de la comunicación) que se puso en marcha en la red durante el curso 2010/11, impulsado por la investigadora que presenta la comunicación, y en el que se incidió fundamentalmente en ofrecer nuevas experiencias en la categoría contexto que provocaran, o no, nuevas respuestas profesionales, por parte de la tutora.”*<sup>12</sup>

La mayoría de estas experiencias estuvieron relacionadas con el mundo del cine, dentro del trabajo de un colectivo que ha dado en llamarse **Tribu 2.0**<sup>13</sup>, y enmarcadas en la puesta en marcha de un Plan Audiovisual<sup>14</sup> en las aulas.

*El cine debe ser trabajado en las aulas de forma transversal, y desde la emoción que puede transmitir.*

Hemos trabajado con Alta Films, Canónigo Films, Wanda Visión y Moztu Films, que han preestrenado para educación las películas Los chicos del coro, Las trece rosas, La Vida de Los Otros, También la lluvia, El sueño de Iván, ¿Para qué sirve un oso?, De mayor quiero ser soldado, La guerra de los botones, Arrugas, Katmandú, un espejo en el cielo y el documental histórico El último paso. Algunos de los directores y actores de estas películas se han acercado directamente a las aulas o han interactuado con nosotros a través de charlas online. Con cada película elaboramos un blog educativo (os dejo como ejemplo el de También la lluvia<sup>15</sup>), en el que incluimos información, propuestas didácticas para su trabajo en el aula, y trabajos de los alumnos de los centros que participan en este proyecto: todos siguen estando en activo y abiertos a la participación de cualquiera.

## LA AUTORA

CONCHITA  
LÓPEZ  
CONESA



**Maestra del tercer ciclo de primaria**  
en Jacarilla (Alicante) España.

Miembro del colectivo Tribu 2.0,  
que busca unir cine y educación.

Figuramos por primera vez en el apartado Educación de las páginas oficiales de las películas (véase Katmandú<sup>16</sup>). Asimismo, elaboramos una guía didáctica<sup>17</sup> de cada film que es editada por las productoras y distribuida entre los espectadores.

Nuestro lugar de encuentro es la red social Cero en Conducta<sup>18</sup>, de la que cualquiera puede formar parte y donde estamos abiertos a cualquier sugerencia. ●

<sup>1</sup> I Encuentro de Cine y Educación Programa del encuentro en <http://goo.gl/ldel4>

<sup>2</sup> Ponencia: “Lo que el Cine puede ofrecer a la Educación” <http://goo.gl/4XsQf>

<sup>3</sup> Ponencia de Michelle Cannon colaboradora del British Film Institute de Londres - <http://goo.gl/aMyWj>

<sup>4</sup> Ponencias de Julieta Fernández (<http://goo.gl/V2Gqa>) y de Olga Catasús (<http://goo.gl/rAALS>)

<sup>5</sup> Mediateca de Telefónica - <http://goo.gl/47vrf>

<sup>6</sup> Video resumen del evento - <http://goo.gl/0J0ai>

<sup>7</sup> Foro “Cine, emociones y valores” - <http://goo.gl/GIXKY>

<sup>8</sup> Filmin - <http://www.filmin.es/>

<sup>9</sup> Cameo - <http://www.cameo.es/>

<sup>10</sup> Blogmaníacos - <http://blogmaniacosunidos.blogspot.com/>

<sup>11</sup> “EMOCIÓN 2.0, nueva perspectiva socio-afectiva para el rol de una tutora del tercer ciclo de Educación”: <http://goo.gl/IRTzw>

<sup>12</sup> López, Conchita; Ruiz, Mercedes. La EMOCIÓN 2.0: un estado de ánimo. En EMOCIÓN 2.0, nueva perspectiva socio-afectiva para el rol de una tutora del tercer ciclo de educación primaria. Málaga, diciembre de 2011, p. 1-2.

<sup>13</sup> Tribu 2.0 - <http://goo.gl/hiKPJ>

<sup>14</sup> Plan audiovisual - <http://goo.gl/0Enx0>

<sup>15</sup> También la lluvia - <http://tambienlalluvia2010.blogspot.com.es/>

<sup>16</sup> Katmandú - <http://www.katmandulapelicula.com/>

<sup>17</sup> Guía Didáctica <http://katmandulapelicula.blogspot.com.es/p/guia-didactica.html>

<sup>18</sup> Cero en conducta - <http://ceroenconducta.ning.com/>

## Física, química, biología y TIC

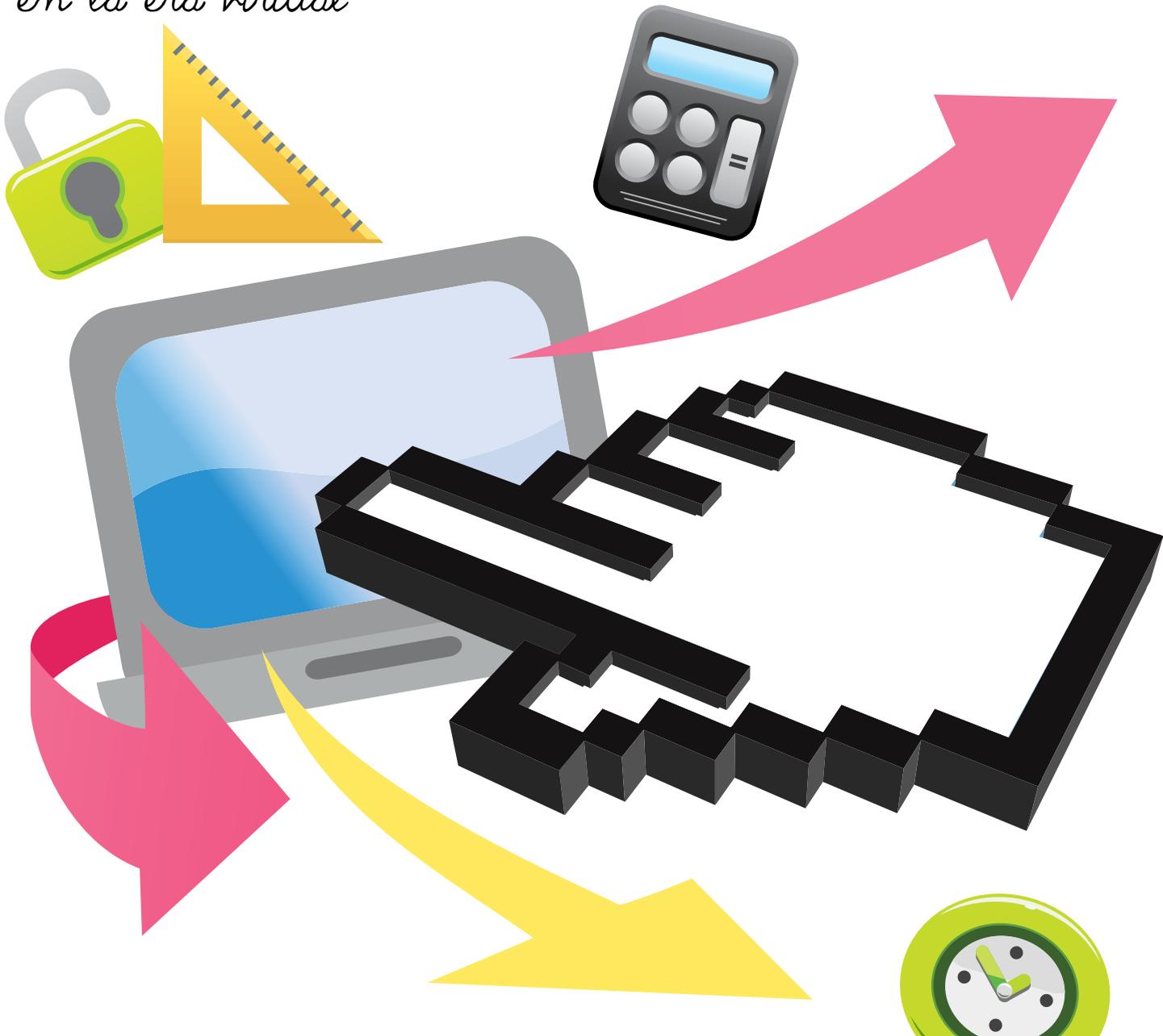
Dedicamos esta edición de **Las TIC en la escuela secundaria** a la integración de TIC en la enseñanza de la física, la química y la biología. Presentamos un texto sobre las ciencias naturales y los científicos en la Web. Además, los lectores encontrarán aquí los consejos de una excelente formadora de formadores que da respuestas claras a la pregunta que tantos se hacen en la actualidad: **¿Qué debe saber hoy un profesor para enseñar biología?** Seguidamente ofrecemos una entrevista a un entusiasta y lúcido especialista en TIC y ciencias naturales que nos ayuda a conocer sobre sensores, simuladores, modelizadores, microscopios digitales y herramientas de visualización. Un mundo nuevo para muchos. Presentamos también una reseña de un libro disponible en la Web de interés para docentes involucrados en el monitoreo y la evaluación de la integración de las TIC en las escuelas y una reseña de un software para enseñar química. En la sección final, los lectores encontrarán algunas recomendaciones. Esperamos, como cada mes, que esta nueva edición permita a los profesores interesarse por los vínculos entre disciplinas y tecnologías y prepararse para gestar y poner en marcha innovaciones didácticas en las aulas de las escuelas secundarias.

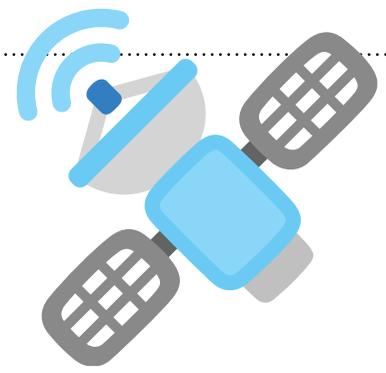
*Paula y Marta*  
Fundación Evolución

# El sueño de la máquina de enseñar y los desafíos de la escuela

POR CARLOS EMILIO BISCAÏ

*Crece, sueña, aprende y enseña en la era virtual*





**H**ace unos pocos años me reuní con un potencial cliente, dueño de un instituto de enseñanza de instrumentos musicales. El requerimiento planteado fue que, mediante el e-learning, se replicara los cursos que ofrecía en forma presencial, pero que no necesitara la participación de ninguna persona y que, obviamente, permitiera facturar todo de forma automática. ¿Era el sueño de la máquina de enseñar de Skinner? ¿Una nueva alquimia, tan o más eficiente que el instituto convencional, con la ventaja de no tener costos asociados al espacio de las aulas, ni a docentes?

Este sueño es quizá aún hoy algo que puede estar presente en el propósito de algunos proyectos en el área de las TIC. Es un enfoque optimista e instrumental de la tecnología educativa. Pero, incluso imaginando la posibilidad de no contar con docentes ni con tutores, esta visión tampoco toma en cuenta la realidad social del aprendizaje, la realidad personal del que aprende en un determinado contexto, la distracción y el aburrimiento, el gusto en compartir, mirar, admirar, ser considerado y el infinito mundo que es el hombre y sus circunstancias.

Ya en los albores del e-learning, allá por el año 2000, se empezaba a vislumbrar más claramente que no solo las .com debían cambiar de estrategia para sobrevivir. Las .edu también constataron las dificultades de sostener un programa completamente online. Es entonces que aparece el *blended learning* o *b-learning*, es decir, e-learning con momentos presenciales. La fórmula mejoró sustancialmente la propuesta, medida por la mejora de la retención de los cursantes en los cursos. Hoy la popularización creciente de las videoconferencias le va otorgando paulatinamente mayores dosis de interacción y *blended*.

El rol de tutor y del docente crece cada vez más y se crean carreras para formar especialistas en e-learning, community managers y demás operadores de la virtualidad. La cultura se hace virtual, pero en un face-to-face y en un feedback crecientes. El e-learning 2.0 es la versión de la Web 2.0, que no es

otra cosa que la apropiación sociocultural de los medios tecnológicos. Si en el sueño de la máquina de enseñar la escuela podría perder protagonismo, en el sueño del e-learning 2.0 o del b-learning, la escuela encuentra un lugar central nuevamente.

### LOS DESAFÍOS DE LA ESCUELA

Me parece interesante antes de seguir que veamos este video: *A Vision of Students Today* (con subtítulos en castellano).

La escuela ya no es el lugar donde está todo el conocimiento, tampoco es el lugar donde los maestros pueden establecer los límites, la densidad y hasta las dosis de ese conocimiento. Es más bien (o debería serlo) un lugar en el que los docentes se convierten en guías para sus estudiantes, que favorecen e impulsan el encuentro y el intercambio; un espacio donde se establecen prioridades y se inculcan valores, donde se comparte y también se accede a una certificación.

Ya no es tan cierto que los alumnos no leen; ya es un hecho que leen desde los Smartphones más que desde cualquier otro lado, incluidas la computadora y la TV. La lectura no es siempre lineal, sino más bien hipertextual, rizomática. Este modo de lectura induce a recorridos complejos y muchas veces dispersos de los temas. Pero hay lectura.

La escuela ya no prohíbe, como en otras épocas, las calculadoras y las computadoras para desarrollar sus conocimientos; ahora están por todos lados incluyendo cada vez más a los maestros.

La relación unidireccional de la enseñanza y el aprendizaje ha cambiado: el profesor y el maestro traen datos, el universo de los conocimientos es inabarcable y nadie está obligado a saber todo; pero es irrenunciable para la escuela su rol social, en cuanto a guiar, establecer criterios y educar a las personas en el abordaje crítico de la realidad en general y de los conocimientos que circulan por tantos medios físicos y virtuales. Internet nos trae una increíble posibilidad de emplear las potencias

*El rol del docente crece cada vez más y se crean carreras para formar especialistas en e-learning. La cultura se hace virtual, pero en un face-to-face creciete.*

cognitivas más elevadas: comparar, sintetizar, interpretar, analizar, discutir, evaluar, además de las tradicionales de conocer, entender y memorizar para procurar el desarrollo completo, significativo y profundo del ser humano. Hoy vivimos, como sostienen muchos, en “la sociedad de la información”.

### LA CUESTIÓN DE LA TRANSFERENCIA

Como sostenía Carina Lion, actual directora de CITEP, hace algunos años, *“la tecnología aparece, en la escena educativa, como algo imprescindible y temible a la vez... Verdaderamente la tecnología se ha convertido en un mito de innovación y de modernización pedagógica”*.

Pero, lamentablemente, muchas veces en el ámbito de la educación se va corriendo detrás de los instrumentos, para luego preguntarse para qué sirven y cómo aplicarlos. Y el planteamiento resulta en: ¿es más la impronta del vendedor de equipos que la del pedagogo? Es fantástico que tengamos una computadora por alumno, pero ¿se trata meramente de una cuestión instrumental? Antes habría que pensar y hacerse otras preguntas como: qué competencias queremos potenciar y desarrollar

en nuestros estudiantes, y luego pensar en cómo lo logramos y qué papel, entonces, tendrá la tecnología en un proyecto educativo.

En este sentido, siguiendo a Salomon, Perkins y Globerson en su conocido artículo “Coparticipando en el conocimiento”, las máquinas pueden hacer más inteligentes a las personas, pero esto no es una condición dada por sí misma, sino una condición-meta, que se logra en la medida en que entendemos la tecnología dentro de un proyecto pedagógico.

Hoy la tecnología ha avanzado de una manera bastante caótica y a una velocidad “cibernética” incalculable, que plantea nuevas formas de asimilación y comprensión humanas, que nos colocan, a su vez, frente a interrogantes aún no del todo respondidos. Asimismo, se dan a menudo usos impensados y no deseados de las nuevas tecnologías. Por ejemplo: que un estudiante, o incluso el mismo profesor, chatee en clase o consulte sus e-mails. Sin embargo, también la tecnología ha sido un vehículo fundamental para la comunicación en tiempos de la gripe A.

Por lo tanto, en contra de algunas voces abolicionistas y detractores de la escuela, me parece mejor pensar en una transformación que “reafirme la escuela”. “Reafirmar la escuela” es el título del reporte de un grupo de trabajo para la reforma del currículum canadiense de 1997, donde la tecnología es uno de sus componentes.

### CRECER, SOÑAR, APRENDER Y ENSEÑAR EN LA ERA VIRTUAL

*“El futuro es ahora. Como nunca antes en la historia de la humanidad, las ‘Nuevas Tecnologías’ se han vuelto inseparables de nuestra vida cotidiana y así ‘Desarrollarnos’ en distintos ámbitos. Chequear nuestro correo electrónico, llamar por celular, fijarnos en la web el pronóstico meteorológico, buscar información, participar en un blog y, para muchos, trabajar y estudiar gracias a este adelanto tecnológico”,* afirma la Lic. Mariana Affronti en un interesante artículo.

La tecnología es una producción de la

cultura, un bien de la humanidad. La tecnología en la educación nos está permitiendo y empujando a que:

- Los estudiantes creen contenidos de forma distribuida y colaboren entre ellos mediante blogs, wikis, foros, RSS, etc.
- Utilicemos varias fuentes de información agregadas.
- Utilicemos y combinemos varias herramientas de la Web 2.0.
- Trabajemos más con diferentes fuentes de comunicación (blogs, redes sociales, wikis, etc.) que con contenidos tradicionales (libros, manuales, etc.).
- Las herramientas de aprendizaje estén centradas en el alumno y este construya su propio aprendizaje.

### LAS ACTUALES TENDENCIAS TECNOLÓGICAS

Por último, siempre es importante tomar nota de las tendencias, ya que ellas anuncian los escenarios que se van a plantear y, por lo tanto, nos dan la posibilidad de anticiparnos al futuro. El siguiente video nos sugiere el contexto: Web 2.0 The Machine is Us.

Hay un informe anual, conocido como “Horizon report”, cuya lectura completa recomiendo, que elabora la ONG Edutopia, cuya misión fundamental es: promover el uso inteligente de la tecnología de la información, particularmente en la enseñanza superior. El mencionado informe nos acerca las siguientes tendencias:

**[UNO]** Más abundancia de recursos y relaciones fácilmente accesibles a través de Internet.

**[DOS]** La gente espera ser capaz de trabajar, aprender y estudiar cuándo y dónde quiera.

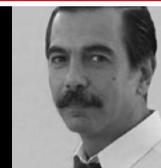
**[TRES]** El mundo del trabajo es cada vez más colaborativo, nos invita a reflexionar sobre la forma en que debemos estructurar los proyectos y las tareas que les demos a los alumnos.

**[CUATRO]** Tecnologías basadas en la nube (Cloud computing)

**[CINCO]** Computación móvil: *Tablets* y *Smartphones* cada vez más presentes.

### EL AUTOR

CARLOS  
BISCAY



**Licenciado en Sistemas**  
(Universidad CAECE).

Ha realizado estudios de Didáctica (incompletos) en la Maestría en Didáctica en la Facultad de Filosofía y Letras de la UBA.

Ha publicado artículos de su especialidad en publicaciones nacionales e internacionales.

**CEO de e-ABC**, empresa que provee servicios de tecnología educativa sobre Internet desde donde lleva a cabo su actividad como asesor e implementador de soluciones de e-learning.

**Profesor de informática** en el Colegio Santa Hilda.

Su actividad profesional ha estado desde siempre vinculada al quehacer educativo y su relación con la tecnología en los diferentes niveles educativos desde primario hasta posgrado.

**[SEIS] E-book:** crecimiento en la adopción de *e-books* (e-textos).

**[SIETE] Realidad aumentada:** Superposición de información a través de una vista o una representación del mundo normal, que ofrece a los usuarios la capacidad de acceder a información sobre el mismo lugar que están viendo (más información en Wikipedia).

**[OCHO]** Aprendizaje basado en juegos.

**[NUEVE] Computación gestual:** del control del mouse y el teclado a nuevos dispositivos que interpretan movimientos del cuerpo.

**[DIEZ] Learning analytics:** una especie de Google Analytics pedagógico. Se une a una gran variedad de herramientas de recolección de datos y técnicas analíticas para el estudio de la participación estudiantil, el rendimiento y el progreso en la práctica, con el fin de utilizar lo aprendido para revisar planes de estudio, la enseñanza y la evaluación en tiempo real. ●



**e·Magis** 

# Solución de e-learning

.....  
para la escuela primaria  
y secundaria.



**e-Magis Moodle**



**Biblioteca Digital**



**Videoconferencia  
Adobe Connect**



**Portal e·Magis**

**Integración con los sistemas de gestión de la Institución.**

• Accesible desde:



• Pc | Mac



• Tablet's



• Smartphone's

**Visítenos y solicite una demo.**

**- [www.e-magis.com](http://www.e-magis.com)**



# interfases

## EN PALERMO

**CONGRESO DE CREATIVIDAD,  
DISEÑO Y COMUNICACIÓN  
PARA EL NIVEL MEDIO**

**1º EDICIÓN**  
20 al 22 de  
febrero 2013

**2 DÍAS - 100 ACTIVIDADES**

**Capacitación + Actualización + Asesoramiento**

- Nuevas Tecnologías • Creatividad en el Aula
- Recorrido Vocacional • Comunicación Institucional
- Nuevos Lenguajes Artísticos • Tendencias

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

- **Inscripción y/o envío de comunicaciones:**

[www.palermo.edu/interfaces](http://www.palermo.edu/interfaces)

[interfaces@palermo.edu](mailto:interfaces@palermo.edu)

Teléfono: (54-11) 5199-4509

- **Se entregarán certificados**

Facultad de Diseño y Comunicación  
[www.palermo.edu/interfaces](http://www.palermo.edu/interfaces)

