

APRENDER PARA EDUCAR CON TECNOLOGÍA

REVISTA DIGITAL DE SUSCRIPCIÓN GRATUITA

INSTITUTO NACIONAL
SUPERIOR DEL
PROFESORADO TÉCNICO
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
NACIONAL (UTN)
ISSN 2344-9659



LA NUBE EDUCATIVA 2.0:
PADLET, UN MURO COLABORATIVO (página 10)

¿QUÉ SABEMOS DEL USO EDUCATIVO DE LAS TABLETAS? (página 12)

RINCÓN GEEK: LA TECNOLOGÍA COMO ASIGNATURA OBLIGATORIA (página 24)

PROYECTOS ESCOLARES: PROGRAMA B-LEARNING EN LA ESCUELA MEDIA (página 32)

OCTUBRE 2014 EDICIÓN N° 9
Buenos Aires | Argentina



VIDEOJUEGOS Y LUDIFICACIÓN DE LOS APRENDIZAJES: TENDENCIA CLAVE EN LA INNOVACIÓN EDUCATIVA (página 04)



e-ducadores Online

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

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

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

www.e-ducadores.com



APRENDER PARA EDUCAR

CON
TECNOLOGÍA

REVISTA DE SUSCRIPCIÓN GRATUITA

ISSN 2344-9659

**INSTITUTO NACIONAL
SUPERIOR DEL PROFESORADO
TÉCNICO**

Universidad Tecnológica Nacional

**EDICIÓN N° 9
OCTUBRE 2014**

AUTORIDADES INSTITUCIONALES

DIRECTOR Ing. Héctor René González

SECRETARIO ACADÉMICO Ing. Carlos Capella

SECRETARIO DE PLANEAMIENTO A/C

Ing. Emilio Vetta

DIRECTORA ACADÉMICA Prof. Graciela Ripio

DIRECTORA DE RECURSOS HUMANOS

Arq. Mónica Basso

DIRECTOR DE ADMINISTRACIÓN

Prof. José Luis Vázquez

COORDINADORES ACADÉMICOS

Lic. Jorge Arias // Lic. Carlos Gustavo Capella

COORDINADOR DE EXTENSIÓN Y RELACIONES

INSTITUCIONALES Ing. Carlos Capella

COORDINADOR DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Ing. Carlos M. Manili

EDITOR RESPONSABLE Prof. Cristina Velázquez

DISEÑO GRÁFICO Antonella Di Benedetto

CORRECCIÓN Adela Bini // Laura Jimena Vera

COLABORAN EN ESTA EDICIÓN

Graciela Esnaola // M. Beatriz De Ansó

Eduardo García // Nélida Lucía González

Joan Calvo // Pere Marqués // Romina Orlando

Karina Cuzzani // Iván Artaza // Juan Diego Polo

Rosa Kaufman // Jimena Jacobovich

Claudia Rodríguez // Paula Pérez

PARA ANUNCIAR EN ESTA REVISTA:

aprenderparaeducar@e-ducadores.com

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



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

Av. Triunvirato 3174 (C1427AAR)

Ciudad Autónoma de Buenos Aires // Argentina

Teléfono: 011.4552.4176

CONTENIDOS

NOTA DE TAPA

Videojuegos y ludificación del aprendizaje.
Tendencia clave en la innovación educativa.

NOTAS

ESCUELA HOSPITALARIA Reivindicando las redes sociales. Facebook me gusta!

LA NUBE EDUCATIVA 2.0
Padlet, un muro colaborativo.

INVESTIGACIÓN ¿Qué sabemos del uso educativo de las tabletas?

REFLEXIONES EDUCATIVAS
La ignorancia como oportunidad.

APRENDIENDO TELECOLABORATIVAMENTE
Proyectos que hacen historia.

SISTEMAS DE INFORMACIÓN
Big data. ¿Educación en torno a tus datos?

RINCÓN GEEK
La tecnología como asignatura obligatoria.

HERRAMIENTAS Y RECURSOS TIC
Avatares 2.0.

REDES EDUCATIVAS Una invitación a compartir tu historia educativa con tecnologías.

DIVERSIDAD Y TECNOLOGÍA
¿Nos comunicamos?

PROYECTOS ESCOLARES
Programa B-Learning en la escuela media.

CONGRESOS
Cada vez más enredados.

04

08

10

12

16

20

23

24

26

28

30

32

35

USO EDUCATIVO DE LAS TABLETAS DIGITALES

El Grupo DIM-EDU: Didáctica, Innovación, Multimedia, liderado por Pere Marqués es una Comunidad de aprendizaje de profesores, gestores educativos y especialistas de empresas que usan las TIC para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Entre sus objetivos se destacan investigar y compartir materiales, conocimiento, iniciativas y experiencias con el objetivo de mejorar la Educación y, en consecuencia, también la vida de las personas y de la sociedad en general. Desde el año 2004, han desarrollado 22 investigaciones en las que han participado: 446 centros educativos de España y Latinoamérica, 3.272 profesores experimentadores, más de 100.000 alumnos, 60 profesores formadores y coordinadores DIM y 16 entidades patrocinadoras.

Sus temas centrales de investigación van desde el 1 a 1 (aulas 2.0) y el libro digital, a las tablets y el currículum bimodal, siempre buscando las claves para facilitar el cambio al paradigma educativo del siglo XXI.

En la tercera edición de nuestra revista hemos publicado un artículo de Pere Marqués, a través del cual nos presentó los resultados de una de las investigaciones del Grupo DIM-EDU: el Currículum Bimodal, una modalidad pedagógica que supone aplicar dos metodologías didácticas y dos formas de evaluación diferenciadas según las actividades de aprendizaje que realizan los estudiantes.

En este número de nuestra revista, contamos con un nuevo artículo de su autoría, que nos muestra los resultados de la Metainvestigación 2013-2014 vinculada al “**Uso educativo de las tabletas digitales**”.

Estos dispositivos, que han resultado ser excelentes herramientas para la distribución y utilización de materiales educativos en distintos formatos y con diferentes características, representan un nuevo formato de producción de contenidos y de interactividad que presenta un gran número de ventajas que justifican su utilización en todos los niveles educativos.

Además, les brindamos en esta edición los mejores artículos vinculados a videojuegos, herramientas colaborativas, redes sociales, comunicación, proyectos escolares, entre otros temas de actualidad educativa.

Esperamos que disfruten de la lectura...

Prof. Cristina Velázquez
Editora General



VIDEOJUEGOS Y LUDIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE:

TENDENCIA CLAVE EN LA INNOVACIÓN EDUCATIVA

POR DRA. GRACIELA ESHAOLA, LIC. M. BEATRIZ DE ANSÓ, LIC. EDUARDO GARCIA,
Y EQUIPO DE EDUTAINMENT UNTREF

Desde el **Equipo Internacional de Investigadores en Videojuegos y en Educación** (UNTREF Argentina y UNEF España) hemos desarrollado desde hace casi una década, líneas de investigación en torno al **impacto que los Videojuegos tienen en el contexto de la educación**. Estos productos culturales ya se instalaron a nivel global como los **objetos lúdicos paradigmáticos de la cultura contemporánea**. Ocupan billones de horas en la vida cotidiana en todos los grupos etarios y socio-culturales, y en nuestro país se multiplican las acciones colectivas para fomentar el desarrollo y el consumo responsables de videojuegos. (Revuelta Dominguez, Esnaola Horacek, 2012).

En consonancia con esta instancia masiva de consumo cultural, la **industria de desarrollo de Videojuegos mueve millones de dólares ofreciendo gran variedad de productos** presentes en los dispositivos que están cada día más cercanos al consumo de multitudes, fenómeno que se ha acercado

y diseminado a través de los diversos dispositivos móviles. En consecuencia, y por su alto grado de penetración en la cultura contemporánea, se han transformado en objeto epistemológico de investigadores y científicos. Los hemos definido como un *"hipergéneroartístico emergente con impacto en el desarrollo cognitivo, emocional, kinestésico que está interviniendo en la construcción de subjetividad en la generación gamer"*. (Esnaola Horacek, 2009).

Los componentes culturales, lúdicos, narrativos, pedagógicos y artísticos de los Videojuegos son expresiones de miradas y sentidos del escenario propio de nuestro tiempo. Y en ellos convergen las características de la cultura hipermedial: **interactividad, inmersión participativa, experiencia perceptiva óptima y desempeño en un espacio transicional intrasubjetivo e intersubjetivo**. Por la variedad de sus contenidos, la riqueza de sus relatos, la complejidad de sus narrativas, la potencialidad de su atracción y desafío de auto-superación, se transformaron en

recursos apropiados para la digitalización de los contenidos en procesos de aprendizaje.

Las implicaciones de experiencias de juego para la educación y la formación son enormes. Aprovechar el poder de los juegos bien diseñados para lograr metas específicas de aprendizaje, implica **incluir a usuarios altamente motivados para la aplicación de las habilidades de resolución de problemas**. A modo de referencia basta señalar que, a causa de un buen diseño de juego, más de 11 millones de suscriptores pasan un promedio de 23 horas por semana inmersos en **World of Warcraft**. Un núcleo cada vez mayor de expertos en el aprendizaje basado en juegos utiliza los mismos principios de diseño para los estudiantes de cirugía para practicar y perfeccionar las técnicas laparoscópicas adecuadas en un paciente virtual, o inspirar a los primeros en ensayar y perfeccionar su formación en un simulador con materiales peligrosos de emergencia. **Los mismos factores que intervienen para que juegos bien**



diseñados altamente sean motivadores también hacen los ambientes de aprendizaje ideales.

¿QUÉ ES EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS? (GAMEBASEDLEARNING) Y ¿POR QUÉ FUNCIONA?

"Aprender" no se restringe a la mera memorización rutinaria para la adquisición de las habilidades y procesos de pensamiento necesarios para responder de manera adecuada, en una variedad de situaciones. **"Aprender" implica pasión y curiosidad por intervenir en una realidad compleja e incierta.**

Recuperar el placer de aprender a través del juego es el objetivo que orienta el armado de pedagogías lúdicas, sobre un modelo de aprendizaje basado en juegos digitales.

No necesitamos más tiempo en el salón de clases para aprender a pensar y actuar en vista de los desafíos del mundo real. Necesitamos **experiencias eficaces e interactivas que motiven y participen activamente en el proceso de aprendizaje**. Aquí es donde entra el aprendizaje basado en juegos que busca rescatar el valor de la experiencia lúdica y en estos tiempos en particular, la experiencia de los diseñadores de Videojuegos que han estado produciendo ambientes de aprendizaje para sus jugadores con el único objetivo de disfrutar la experiencia de juego resolviendo problemas gráficos.

Dentro de un entorno eficaz de aprendizaje basado en juegos, **se trabaja hacia una meta, se propone la elección de acciones y se experimentan las consecuencias de esas acciones en el camino**. Cometemos errores en un

entorno libre de riesgos, y a través de la experimentación, aprendemos y practicamos la manera correcta de hacer las cosas de manera activa. Esto nos mantiene muy involucrados en la práctica de comportamientos y procesos de pensamiento que podemos transferir fácilmente desde el entorno simulado a la vida real.

La investigación científica apoya la eficacia del aprendizaje basado en juegos en entornos virtuales, por ejemplo, según un metaanálisis de la efectividad del entrenamiento de vuelo con simuladores, combinados con la formación de aviones este produce mejoras de formación en comparación con el único avión de entrenamiento.

APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO FRENTE A LA FORMACIÓN TRADICIONAL

La efectividad del sistema de aprendizaje basado en juegos traza una rica historia desde la antigüedad hasta nuestros días. Tiene varias ventajas sobre los métodos tradicionales de aprendizaje experiencial. Es rentable y de bajo riesgo (a diferencia, por ejemplo, del entrenamiento de seguridad del uso de maquinaria en vivo). Tal vez aún más importante, hay ventajas significativas de aprendizaje. Los estudiantes pueden volver a representar un conjunto preciso de circunstancias en múltiples ocasiones y explorar las consecuencias de las diferentes acciones.

¿POR QUÉ AHORA?

Con la expansión de la **Sociedad de la Información** y las **crecientes acciones de política internacional para la inclusión digital**, las herramientas de aprendizaje basado en juegos digitales **son cada vez más accesibles a los ciudadanos en general y a los estudiantes en particular**. Con la eficacia que ha sido demostrada para el aprendizaje basado en el juego frente a los enfoques de aprendizaje tradicionales, ¿por qué muchas organizaciones han esperado hasta ahora para adoptarlos en la educación y la formación profesional? Hay dos factores que están impulsando esta adopción: **los cambios en la fuerza del trabajo**, que cada día es más versátil y demandante de competencias complejas para la resolución de problemas. La

formación de competencias basadas en el análisis estratégico de situaciones complejas se adapta perfectamente a este nuevo modelo de aprendizaje informal. Sumado a este argumento, se destaca la creciente digitalización de las prácticas ciudadanas que han logrado superar la brecha de acceso en grandes franjas de la población global.

En el pasado, los entornos de aprendizaje basados en juegos eran prohibitivamente caros para la mayoría de las organizaciones. Aplicaciones de aprendizaje basado en el juego y la simulación basados en mainframes requiere un equipo especial de interfaz y diseño de un año de duración, de desarrollo y de ejecución. Sólo unos pocos sectores -más notablemente, la aviación y los militares- fueron capaces de justificar el costo, ya que la calidad de la formación era una cuestión de vida o muerte. Más recientemente, las organizaciones de atención de salud y escuelas de medicina han comenzado a confiar en juegos y simulaciones, y la práctica de estas herramientas es ahora necesaria.

Sin embargo, cuando las metas de aprendizaje implican procesos de pensamiento acerca de las acciones y sus consecuencias, dispositivos de movimiento especiales, tales como cascos de realidad virtual y guantes son innecesarios e incluso potencialmente perjudiciales ya que pueden distraer a los alumnos de los objetivos fundamentales. Curiosamente, mientras que tanto el hardware y los juegos basados en software se han convertido en mucho más simples y accesibles para los usuarios finales, el diseño del juego subyacente se ha vuelto mucho más sofisticado.

FUNDAMENTAR EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (LUDIFICAR LOS APRENDIZAJES)

La ludificación de ámbitos diversos es una impronta que caracteriza a la cultura contemporánea. Y los Videojuegos, en particular, lideran los procesos de innovación en entornos educativos tecnológicamente mediados. El **Informe Horizon 2014** identifica y describe las tendencias clave en los procesos de enseñanza y aprendizaje en los próximos cinco años. Y una de las tendencias a mediano plazo es la ludificación.

Recuperar el placer de aprender jugando es el objetivo que orienta la construcción de pedagogías lúdicas, sobre un modelo de aprendizaje basado en juegos digitales.

Investigadores en neurociencias y en diversos ámbitos humanísticos avalan con resultados incontrovertibles el **positivo impacto de las conductas videolúdicas en el desarrollo de habilidades cognitivas y psicosociales, perceptivas y emocionales**. “*El principal problema de los Videojuegos, si no el único, es la ignorancia de lo que representa su uso*”, afirma **Jordi Sánchez-Navarro** de la Universitat Oberta de Catalunya. El **Simposio Internacional de Videojuegos y Educación SIVE14** fue un importante espacio de divulgación académica para generar innovación en los modos de enseñar y aprender, y promover el uso de Videojuegos en educación. Las conclusiones del Simposio impulsan nuevas líneas de investigación y fundamentan la tendencia global a la ludificación de los procesos de aprendizaje.

SIVE 14: TENDENCIAS, CONTROVERSIAS, ESPERANZAS...

El **MICSUR** (Mercado de Industrias Culturales del Sur, www.micsur.org) generó un espacio de intercambio y crecimiento inédito en la historia cultural de América del Sur. Este evento histórico, que se desarrolló en Mar del Plata del 15 al 18 de Mayo pasado, reunió a diez países de la región: Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Ecuador, Paraguay, Perú, Uruguay y Venezuela. **MICSUR** sentó las bases de una construcción colectiva orientada a fortalecer las identidades nacionales y la autonomía sudamericana, a la vez que a favorecer la producción y circulación de bienes y servicios en seis sectores culturales: Audiovisual, Editorial, Música, Artes escénicas, Diseño y Videojuegos.

En el marco de **MICSUR** se realizó el **Simposio Internacional de Videojuegos y Educación SIVE14** (<http://sive2014.wordpress.com/sive-2014>). Con los objetivos de divulgar los avances de las investigaciones que hacen al desarrollo de la industria de los Videojuegos y su impacto en las distintas culturas, difundir el concepto de

Videojuegos que educan y promover la innovación educativa a través de la inclusión de los Videojuegos en el aula, la Universidad Nacional de Tres de Febrero organizó el **SIVE14**, desde el Equipo de Investigación en Tecnología Educativa que dirige la **Dra. Graciela Esnaola**.

Participaron investigadores de universidades nacionales (UBA, UTN, San Andrés, Untref) y extranjeras (Valencia, Extremadura, Vigo, La Laguna, Oviedo, Concordia), docentes de todos los niveles, desarrolladores y productores, organismos y empresas estatales y privados, periodistas especializados, referentes TIC de **Conectar Igualdad** e interesados de distintos países convocados por **MICSUR**.

Los resultados de las investigaciones generadas en el país y en el extranjero, que fueron expuestos y debatidos en el **SIVE**, respecto del uso de Videojuegos como recursos educativos corroboran que:

- Potencian los saberes adquiridos en experiencias lúdicas previas.
- Pueden legitimar la información relacionada con la currícula escolar.
- Motivan a la resolución de la actividad planteada.
- Provocan el análisis de estrategias y contenidos.
- Confirman los saberes teóricos en contextos prácticos virtuales.
- Favorecen el pensamiento crítico y la metacognición.
- Fomentan el trabajo colaborativo y el desarrollo de la inteligencia distribuida.
- Generan situaciones placenteras al jugar con fines de aprendizaje.

EJES TEMÁTICOS DE LAS MESAS

DE DEBATE:

Se organizaron **Mesas de debate y Talleres** en torno a Experiencias educativas y desarrollos en Edutainment, Evaluación pedagógica de Videojuegos, Buenas prácticas con Videojuegos Educativos y Desarrollo de Videojuegos en formato de casos.

Área Edutainment

Se abordaron temáticas tales como: Videojuegos con potencialidad educativa; Gamificación (mecánicas de juego aplicadas a la educación); Ludificación

Los docentes asumen el rol de guías, puentes y diseñadores de las propuestas para la inclusión de juegos digitales.

(entornos educativos basados en juegos digitales).

Área Arte y Videojuegos

Se compartieron trabajos sobre el Estado del Arte de las investigaciones iberoamericanas del videojuego artístico y experimental y su cruce transdisciplinario con el cine y la música; Videojuegos que promueven el arte como expresión, las diferentes narrativas; Relaciones entre la industria de Videojuegos, el cine y la música.

Área Cultura, Ética, Educación y Videojuegos

Se debatieron aspectos controversiales sobre el desarrollo de la inteligencia moral y los usos críticos de los consumos culturales; Videojuegos que provocan el análisis de los valores y la conducta ética de desarrolladores y videojugadores.

Área Salud y Videojuegos

Se presentaron experiencias con Videojuegos en prácticas de prevención y abordaje terapéutico en distintas disfunciones y problemáticas; Videojuegos accesibles para los distintos grupos etarios que colaboran en la adquisición, preventión, conservación y recuperación de funciones psicomotoras y cognitivas.

CONCLUSIONES DEL SIVE 14

El lugar de los Videojuegos en el mundo

Las exposiciones reconstruyeron la génesis y evolución del desarrollo de la industria de Videojuegos en Argentina y el mundo, con una trayectoria que no supera los 30 años y que, sin embargo, ya ha logrado incorporarse en el conjunto de las industrias culturales, compitiendo en facturación con la industria cinematográfica y dando cuenta del lugar relevante que ocupa el videojuego



en tanto “producto cultural” (Canclini, 1999) con potencialidad educativa.

En el ámbito educativo, estos objetos hipermediales **favorecen aprendizajes de habilidades y competencias que expresan, al decir de Gardner, inteligencias múltiples**. Por la variedad de sus contenidos, la riqueza de sus relatos, la complejidad de sus narrativas, la potencialidad de su atracción y desafío de auto-superación, los Videojuegos se transformaron en recursos apropiados para la digitalización de los contenidos en procesos de enseñanza y aprendizaje. Su adecuada selección para el aula puede otorgar significatividad pedagógica a las actividades lúdicas en el contexto escolar del siglo XXI.

Mesa de Cultura, Ética, Educación y Videojuegos

Desde una mirada ética se abordaron problemáticas tales como la violencia, la adicción, las cuestiones de género, la monetización, la toma de decisiones que implica otorgar bondad o maldad a las acciones, entre otras, y se aportaron múltiples enfoques para pensar los desafíos éticos que presenta el uso de Videojuegos como recurso educativo. **Se acordó en la necesidad de promover un uso crítico y responsable de estos objetos lúdicos que facilite el desarrollo de la inteligencia moral.** Y se destacó la importancia del rol docente, como **guía, puente y diseñador** de las propuestas para la inclusión de juegos digitales, como así también la necesidad de capacitarlos para incorporar prácticas videolúdicas.

Se resaltó la responsabilidad de los padres en el acompañamiento de los tiempos de entretenimiento y en la selección de los juegos digitales. Y la responsabilidad social de los desarrolladores en la construcción de dinámicas de juego que respeten criterios éticos de máxima y de mínima.

Se presentó, además, una herramienta de evaluación técnica y psicopedagógica de Videojuegos basada en la adquisición de competencias. La herramienta tiene siete dimensiones: datos del jugador, datos del videojuego, dimensión tecnológico descriptiva, dimensión competencia autonomía e iniciativa per-

sonal, dimensión competencia social y ciudadana, dimensión competencia aprender a aprender y dimensión competencia digital.

Mesa de Salud y Videojuegos

Jugar y aprender como derecho en todos los contextos donde sea posible. El esfuerzo se focaliza sobre la **integración de los Videojuegos en el escenario de las escuelas hospitalarias y/o domiciliarias**, cuya modalidad es obligatoria en los niveles de educación inicial, primaria y secundaria, destinada a garantizar el derecho a la educación de los niñ@s en situación de internación. Un criterio de atención en este contexto es reproducir en el hospital la cotidianidad de la vida del niño. En ese marco, el Videojuego tiene un impacto preponderante como **reparador, motivador, interlocutor, mediador**, entre otros, para el alumno paciente y su entorno. El juego acerca al niño con los docentes, con la familia, con otros niños. El juego es mediador de cultura. Urge, por ello, un relevamiento de los Videojuegos que tienen como objetivo educar para la salud.

Dice Diane Oblinger: “*aunque los educadores pueden ver a los estudiantes todos los días, ellos no entienden necesariamente sus hábitos, expectativas o preferencias de aprendizaje. Pero es obvio que la tecnología es una parte integral de sus vidas. Para ellos, la mensajería instantánea y Google son verbos, no aplicaciones.*”

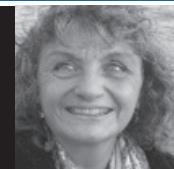
EN SÍNTESIS

El **Simposio Internacional de Videojuegos y Educación** es un hecho histórico que ha permitido:

- Sistematizar y consolidar marcos teóricos que fundamentan la construcción de pedagogías lúdicas.
- Corroborar los avances de investigaciones comparadas en diversos ámbitos científicos del mundo y dar un importante impulso a la incorporación de Videojuegos a los procesos de aprendizaje.
- Ayudar a pensar en los aspectos pedagógicos y los elementos tecnológicos y contextuales que permiten diseñar un entorno educativo gamer, facilitando la transposición didáctica de contenidos curriculares en

LAS AUTORAS

GRACIELA ALICIA ESNAOLA



Psicopedagoga argentina.
Doctora en Pedagogía y Magister en Investigación Educativa y Calidad de la Enseñanza por la Universidad de Valencia, España.
Especialista en Educación online, Universidad del Veneto, Italia.

MARÍA BEATRIZ DE ANSÓ



Licenciada en Gestión Educativa por la Universidad Nacional de Tres De Febrero.
Postgrado de Especialización en Entornos Virtuales de Aprendizaje otorgado por la Escuela de Educación, Centro De Altos Estudios Universitarios OEI.

formatos digitales y su aplicación en situaciones de simulación.

- Priorizar el placer de aprender!

Estas actividades y avances científicos nos permiten avanzar con solidez hacia la preparación del **III Congreso Internacional de Videojuegos y Educación**, a realizarse en Buenos Aires en 2015. ¡Vamos hacia ese horizonte!

EN CONSECUENCIA...

El ideal de la formación altamente interactiva y atractiva de la educación es antiguo. Sin embargo, la brecha sigue creciendo entre los métodos de entrenamiento pasivos anticuados y una fuerza laboral que vive la multimedia, el estilo de vida cada vez más interactivo, controlado por el usuario. Con las herramientas de aprendizaje basadas en el juego para cerrar esa brecha viene la promesa de los estudiantes mucho más productivos, comprometidos y trabajadores -los que escuchan el aprendizaje en lugar de verlo como una carga disruptiva. ●

Reivindicando las redes sociales. FACEBOOK ME GUSTA!

POR NÉLIDA LUCÍA GONZÁLEZ



La aparición de las TIC cristalizó la facilidad y fluidez con que se desenvuelven ante ellas l@s niñ@s y adolescentes. Frente a esa realidad, los adultos tuvimos que hacer un **proceso de acomodación, asimilación e inclusión** de las mismas a nuestra vida.

Luego en “nuestro orden” irrumpieron las **redes sociales**. ¡Y vinieron para quedarse! Nos costó encontrarles la vuelta. Debimos comenzar con un aprendizaje rápido del que aún “seguimos participando”.

Facebook hacía sus apariciones y los audaces nos atrevimos a zambullirnos en su corriente. Al principio a varios “nos vino al pelo”: reencontramos amistades con las cuales habíamos perdido contacto, restablecimos vínculos y generamos otros.

Después de un tiempo de publicadora y espectadora, con extrema racionalidad comencé a hacerle ciertas críticas. No a través de suposiciones reduccionistas, sino con ejemplos claros de lo que ocultan detrás esplendorosas imágenes y comentarios. Una **sociedad de capitalismo y consumo exacerbado**, en la que nos acostumbramos a mostrar todo lo que tenemos y a acumular la mayor cantidad de materialidad, porque si no tengo no valgo, se hacia más visible que nunca. Y rematamos con la posibilidad de eliminarnos. Término letal, incorporado y naturalizado.

Era momento de asumir una postura más saludable, momento de filtro, de compartir lo mínimo, lo banal respecto a lo personal y apostarle a lo laboral. Pero las circunstancias conspiraron para que revirtiera la mirada fatalista. Fue a tra-

vés de la atención educativa domiciliaria a un niño del sur de la provincia, diagnosticado con linfoma de Hodgkin. Los que nos manejamos en este contexto, sabemos que con la enfermedad vienen aparejadas otras cuestiones que tienen el panorama más complejo, entre ellas, al no haber equipos de alta complejidad en otras zonas de la provincia, el tratamiento adecuado se brinda en la capital cordobesa. Quedarse en la ciudad, próximos al hospital y al equipo médico era parte del combo.



Alejamiento del ambiente familiar, hogareño, de los amigos, de la escuela, de los juegos, de lo cotidiano... ¡Ni qué decir del estado de alerta y conmoción de la gente que los rodea!

No dejó de impresionarme que ante semejante realidad sin mediar explicaciones, ni tiempos delatores, la ayuda llegara realmente urgente. El acomodamiento fue casi inmediato. Las muestras de colaboración y solidaridad rozaban la emoción.

Ver la respuesta inminente en un medio consumista e individualista, que a veces pesa profundamente, me devolvió la cuota de esperanza y el convencimiento de que se puede seguir creyendo. Que si sembramos con buena fe, no hay dudas, ¡vamos a cosechar! Dichos trillados y expresados casi sin pensar, se hacían realidad.

El préstamo desinteresado de un lugar donde vivir, el recorrido de kilómetros las veces necesarias, las autorizaciones de las familias para que sus hijos falten a la escuela para compartir con su amigo días y noches, para disfrutar momentos y rendirle culto a la amistad. Nada de eso tenía precio.

Y largamos con **Facebook**, digno representante de una "infancia digitalizada".

Con una "seño domiciliaria facebookeña" se produjo el encuentro. La familia del niño... firme, también dijo presente en la red social y así nos conocimos todos.

Un lugar que el niño podía usar a pleno: chistes, videos, fotos, hasta un: "todos en la escuela menos yo". Frase que tenía mucho de sorna, pero también de verdad. Significaba mucho más que 23 caracteres. Los amigos respondiendo desde su lugar: "suerte la tuya" y cosas similares.

La maestra intervino nomás: "*Vayan sacando las carpetas, que en un rato estoy por allá*". Sólo faltaba el tonito chillón que en general usamos en todos los órdenes de la vida. Ni un solo "jaja", nada, ¡silencio total! Se acabó el chiste o pedido de socorro. La idea era: ni tan pobre, ni tan diferente. Sólo por un tiempo se estudia en casa hasta que las cosas mejoren.

EL ACCESO A INTERNET NOS PERMITIÓ:

Estudiar temáticas curriculares: Latinoamérica, países que la conforman, características, Guerra de Malvinas, Cataratas del Iguazú, ecosistemas, etc. Escuchar y cantar infinidades de canciones. Nos enseñábamos mutuamente... Me mostraba un Damas Gratis a cambio de un René Pérez.

Investigar sobre el ídolo futbolero de los más pequeños que llegó a ser número uno, pero que de chico no la pasó tan bien. Esa similitud nos hace más próximos a otros que creemos inalcanzables, junto al mensaje de que a pesar de todo, seguimos adelante!

Intercambiar conocimientos sobre la "Docta" y el pueblo natal, con una sola escuela pública, los chicos en estado de confraternidad permanente... las cabalgatas, corridas de galgos y caza de liebres.

Usar Facebook como espacio de contención familiar y social, acortando distancias entre personas que de buenas a primeras tuvieron que instalarse en la ciudad, alejadas de los suyos.

En esa red compartimos fotos de este nuevo modo y lugar de estudio; exhibimos producciones artísticas, con el fin de realizar una feria en el pueblo, juntar

LA AUTORA

NÉLIDA LUCÍA GONZÁLEZ



Profesora de jardín de infantes, y Primer y Segundo Ciclo de la EGB. Docente Hospitalaria y Domiciliaria en la Escuela Atrapasueños en el Hospital de Niños de la Santísima Trinidad.

Integrante del Programa Interdisciplinario de Atención al Niño/a y Adolescente Celíaco.

Integrante del Equipo

Interdisciplinario para Padres y Familiares con Hijos/as que tienen Enfermedades Oncológicas en el Hospital de Niños de la Santísima Trinidad.

Colaboradora en la Secretaría de Nivel Inicial y Primaria, Junta Ejecutiva de la Unión Educadores de Córdoba.

www.glosobook.com
www.latrilladebates.com

algun dinero para salvar la inversión de materiales y cumplimentar con el programa de jornada extendida.

Pasamos de la virtualidad a la realidad. Conocimos personalmente a una artista plástica cordobesa y tuvimos el honor de que nos posteara en su muro.

Las clases tendían a ser un caos. Desde la exigencia de masajitos mientras resolvía ejercicios de matemática hasta el traslado en *skate* por el departamento, cuando podía. Así y todo, creamos un ambiente interesante y cómodo para los dos, donde el proceso de enseñanza-aprendizaje estaba siempre presente.

Un cambio de miradas, el entusiasmo y reconocimiento de que no podemos ser ajenos al impacto que tienen las TIC en la conformación de las identidades y subjetividades de los chicos, es que se pueden plantear nuevas formas de trabajo, serias y comprometidas. Más próximas a una infancia que no se quedó en el tiempo. Apostando a las inteligencias múltiples, se pueden idear mejores propuestas de enseñanza, que amplíen las posibilidades de aprender juntos para y por la vida. ●

PADLET UN MURO COLABORATIVO

POR JOAN CALVO

La sociedad actual del siglo XXI, nos lleva -como docentes- a tener en nuestras aulas alumnos con un amplio bagaje en la utilización de tecnologías de la información en la vida cotidiana. Para ellos estos tipos de entornos no les son ni extraños ni hostiles y se mueven con una agilidad pasmosa y, sobre todo, sin ningún tipo de temor a equivocarse o probar cosas nuevas.

La consecuencia lógica es **un cambio de paradigma educativo donde el alumno toma las riendas de su proceso de aprendizaje**. El docente ya no es la única fuente de información como antaño y, ahora, el alumno puede consultar la información que desea desde cualquier dispositivo (ordenador, smartphone y/o tablet). De esta forma, **la figura del docente debe reconvertirse en un guía que acompaña al alumno en su proceso de aprendizaje**. Para ello, debe crear y diseñar entornos educativos enriquecidos, adaptados a los nuevos roles de cada uno y a unas metodologías activas basadas en el trabajo cooperativo o colaborativo.

Por otro lado, debemos tener muy en cuenta como docentes que **la tecnología es un medio y no un fin en sí mismo**. No podemos, ni debemos, diseñar actividades centradas en la herramienta o en el recurso digital a utilizar. El primer paso es tener claros los objetivos educativos que deseamos desarrollar con nuestros alumnos. A continuación, el diseño de la actividad, pero sin olvidar que la herramienta que utilicemos será tan solo eso: un medio que ayudará a conseguir los objetivos curriculares propuestos.

Como paso último, y a veces la gran olvidada por falta de tiempo, la evaluación de las actividades. Obviamente la

implementación de una nueva metodología con actividades enriquecidas con herramientas Web 2.0 implica una nueva forma de evaluar. Donde el resultado final no es en ningún caso el único ítem a tener en cuenta, **se debe evaluar el proceso y la forma de trabajar cooperativamente con los/las compañeros/as**. Una propuesta muy interesante es evaluar por "Rúbricas", donde el alumno conoce desde el principio qué se le va a evaluar y cómo.

Llegados a este punto, el papel del docente es esencial para guiar y ayudar al alumnado en su proceso de aprendizaje proporcionando para ello unos entornos educativos enriquecidos con actividades bien diseñadas. Es importante resaltar que el docente no tiene que ser un "especialista o experto" en el uso de las tecnologías. En estos momentos, las herramientas digitales son de un uso fácil y al alcance de cualquier usuario con unos conocimientos básicos. Por tanto, el problema no es tanto el acceso a este tipo de recursos como tiempo atrás, sino más bien el uso que se hace de los mismos y cómo se aprovecha. Nosotros, como docentes, **somos expertos en didáctica y en el diseño de actividades**, y es aquí donde tenemos que poner la mayoría de nuestros esfuerzos.

La experiencia me ha demostrado que dando unas consignas básicas sobre la herramienta Web 2.0 a utilizar y "aprovechándome" de la habilidad y curiosidad de nuestros alumnos en estos entornos digitales, la implementación de estos recursos se pueden conseguir de una forma exitosa.

Las **herramientas 2.0** son aquellas que han surgido de la web 2.0 o "Web Social" y que **nos permiten dejar de ser un receptor pasivo de comunicación a tener la posibilidad de crear, com-**

Las herramientas 2.0 nos permiten pasar de ser un receptor pasivo de comunicación a poder crear y compartir información con los demás usuarios de Internet de una forma activa.

partir información y opiniones con los demás usuarios de internet de una forma activa. De una forma general sus características principales son: gratuidad, la web como plataforma, fácil manejo con unos conocimientos básicos y la posibilidad del trabajo cooperativo sincrónico y/o asincrónico. Este conjunto de aplicaciones y herramientas en la nube nos abre como docentes un gran abanico de posibilidades educativas que tenemos que aprovechar e implementar en el aula.

Con esta sección deseamos ofrecer un espacio donde presentar y divulgar **herramientas Web 2.0** con fines educativos de una forma regular. Con cada herramienta presentada se aportarán guías técnicas para su uso, aunque nuestra principal intención es hacer hincapié en su implementación en el aula con propuestas didácticas para diferentes edades, ejemplos realizados y objetos de aprendizaje creados.



PADLET

<http://es.padlet.com/>

Para esta primera ocasión, queremos compartir una herramienta Web 2.0 llamada **Padlet** que nos permite crear y disponer de **nuestro propio muro colaborativo con pequeñas notas al estilo post-it's**. Un muro con URL personalizada y con la posibilidad de hacerlo completamente privado o público, e incrustable en un blog o sitio web. Una vez personalizado como queremos, ya podemos añadir todas las notas que deseemos con un par de clics sobre el área de nuestro muro añadiendo el mensaje en no más de 150 caracteres, y vinculándola con un enlace a una imagen, audio o vídeo.

Guías técnicas

(tutoriales y videotutoriales):

<http://youtu.be/6TtALrNWMk>

<http://youtu.be/6D7dy9WLMkw>

<http://goo.gl/g3Dnlw>

EJEMPLOS DE APRENDIZAJE

- Actividad "Tornem a casa?" (¿Volvemos a casa?) del Proyecto telemático "Bongoh" de iEARN-Pangea: <http://goo.gl/ApCikP>
- Actividad "Missatge de pau" (Mensaje de paz) del Proyecto telemático "Nadal-Sant" Jordi de la F.E.C.C. (FundacióEscoles Cristianas de Catalunya): <http://goo.gl/QCtpsu>
- Actividad "¿Y tú qué harías?" del Proyecto telemático "Año internacional de la esfera del agua" de Nazaret en red: <http://goo.gl/wbCdPR>

PROPYESTAS DIDÁCTICAS

Lluvia de ideas o brainstorming: Padlet puede ser muy efectiva para el trabajo por proyectos (definir el tema del proyecto, qué es lo que ya sabemos, qué es lo que queremos aprender, qué es lo que se ha aprendido....).

Resolución de dudas o preguntas realizadas por los alumnos: Si ya estamos dando los primeros pasos a la denominada clase invertida o flipped-classroom, podemos proponer que las dudas que vayan surgiendo sean puestas en el muro, para que posteriormente puedan ser resueltas por la clase.

Recopilación de fuentes de información para un trabajo de investigación: A la hora de estudiar una determinada unidad didáctica, podemos pedir a nuestros alumnos que recopilen fuentes de información.

Sintetizar las ideas más importantes de un tema: Se puede utilizar el muro para que cada alumno saque en un espacio acotado por el profesor las cinco o diez ideas más importante de un tema. Para el docente puede ser útil para:

UNO. Recopilación de recursos para utilizar en el aula para una unidad didáctica concreta. Los recursos pueden ir desde elementos que tenemos publicados en la red (google drive, vídeos de youtube...), como documentos que tenemos almacenados en nuestro PC o dispositivo y que podemos subir al repositorio de padlet.

DOS. Evaluar los trabajos realizados por los alumnos. Dado que el entor-

EL AUTOR

JOAN CALVO



Diplomado en Educación Infantil y Primaria por la Universidad Autónoma de Barcelona.

Postgrado de "Informática para Enseñantes" por la Universidad de Barcelona. Especialista en la aplicación didáctica de las Herramientas Web 2.0 tanto de publicación de contenidos como de trabajo cooperativo.

Autor y responsable del blog "Les TIC-TAC a l'educació" y colaborador regular en "Ràdio Sant Fost" con una sección educativa digital.

Actualmente es profesor, miembro de la comisión IntegratIC y coordinador TIC de las etapas de Educación Infantil y Primaria del Col.legi Sant Andreu (Badalona, España). Dinamizador y coordinador de proyectos telemáticos educativos: "La red del cuento", "The net story", "Año Internacional", "Nadal-Sant Jordi" y "CATclic". Además de miembro en los departamentos TIC y de formación de: F.E.C.C. (Fundación Escuelas Cristianas de Cataluña), "Nazaret en red" y del equipo de TIC+C del Instituto de las Ciencias de la Educación de la Universidad Autónoma de Barcelona.

Formador, responsable del departamento técnico de infraestructuras e informática, y miembro del equipo de dirección de iEARN-Pangea (España). Ha realizado múltiples seminarios, asesoramientos, conferencias y actividades incluidas en el Plan de Formación de Zona (PFZ) del "Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya" sobre el uso didáctico de las TIC.

no lo permite, estableciendo una cierta nomenclatura en la creación del muro, puede utilizarse para que el docente realice comentarios, guíe a los alumnos o evalúe el trabajo realizado por ellos.

¡Esperamos que esta herramienta os inspire para implementarla en el aula ya que como docentes el límite lo ponemos nosotros con nuestra creatividad! ●

¿QUÉ SABEMOS DEL USO EDUCATIVO DE LAS TABLETAS?

METAINVESTIGACIÓN UAB/GRUPO DIM

POR PERE MARQUÈS

CONCLUSIÓN N°1

La impresionante lista de ventajas que puede comportar su uso **justifica utilizarlas** en todos los niveles educativos



Aunque queda claro que nos referimos a "ventajas potenciales". Si los profesores no las aprovechamos organizando buenas actividades didácticas... este potencial (aunque sigue existiendo, pues "las tabletas empoderan al alumnado") se reduce muchísimo.

CONCLUSIÓN N°2

Los docentes reclaman más formación didáctica: **no compréis tabletas sin formar antes al profesorado en su uso instrumental y didáctico**



CONCLUSIÓN N°3

Bien utilizadas, **contribuyen a mejorar los aprendizajes de los estudiantes en general** (92%), pero (solo 71%) considera que también se mejora del rendimiento académico (las notas) de los alumnos en general

EN SÍNTESIS

Para lograr una significativa mejora de las notas y una reducción del fracaso escolar no basta un cambio tecnológico/metodológico, **se necesita un cambio curricular en profundidad como el que propone el "currículum bimodal"**

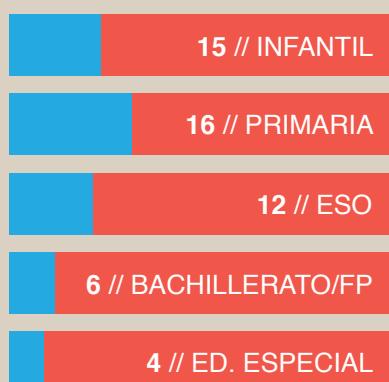
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

- ¿Cuáles son las mejores actividades de aprendizaje que se pueden hacer con el apoyo de las tabletas?
- ¿Cuáles son sus principales aportaciones? (valor añadido)
- ¿Cuáles son las principales problemáticas que pueden presentarse?
- ¿En qué aspectos se mejoran los aprendizajes de los estudiantes al utilizar las tabletas?
- Y también: ¿cuál es la mejor forma de integrar las tabletas en los centros?, ¿qué tabletas?, ¿qué aplicaciones (apps)?



DATOS

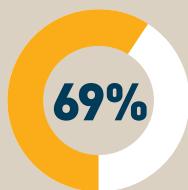
DE LOS CENTROS PARTICIPANTES



En la investigación 2013/14 participan 39 centros con un total de **51 entornos de trabajo**.

+ DE 300 PROFESORES

están experimentando las posibilidades educativas de las tabletas con unos **6.000 alumnos**.



En un **69% de los centros** se ha realizado al menos una reunión informativa con las familias.

LAS TABLETAS:



18%
DE LOS CENTROS
TAMBIÉN USAN A MENUDO
NETBOOKS



En el **41%** de los centros las tabletas son propiedad de los alumnos

¿CUÁNTOS LIBROS DE TEXTO EN PAPEL SUELE TENER CADA ALUMNO ESTE CURSO?



¿CUÁNTOS LIBROS DE TEXTO DIGITALES HA ADQUIRIDO CADA ALUMNO ESTE CURSO?



PRINCIPALES USOS

Buscar información en Internet, descargar archivos, consultar enciclopedias, etc.	Almacenar/recuperar información en su memoria, "en la nube".	Gestión sincronizada de las cuentas: e-mail, contactos, calendario.	Enviar/recibir mails y compartir información en redes sociales, "en la nube".	Realizar videoconferencias, mandar SMS y llamar gratis a través de Internet.
Leer documentos y libros digitales: e-readers, lectores RSS.	Reproducir multimedia y radio FM: imágenes, videos, música.	Cámara de fotos (y códigos QR): grabar video y sonido, retocar fotos, videos.	Reloj, GPS (Google Maps) y sensores de entorno: ruido, acelerómetro, magnetismo.	Traducir palabras y textos a múltiples idiomas (con voz).
Dibujar, pintar, tomar notas: anotaciones y captación de URLs, fotos... (Evernote)	Realizar ejercicios educativos sobre cualquier temática: app diversas.	Elaborar y compartir: blogs, posters, mapas conceptuales, comics, etc.	Lector OCR de documentos PDF e imágenes.	Suite ofimática sencilla para crear y modificar textos, hoja de cálculo, presentaciones.

TABLETAS EN LAS AULAS

Fuente: ¿Tableta digital o netbook?
<http://es.slideshare.net/peremarques/tableta-digital-o-netbook>

Las tabletas pueden utilizarse como alternativa a las netbooks en las aulas, que requieren además conexión a Internet y pizarra digital

AULA DE LAS TABLETAS DIGITALES.

Las tabletas están en un aula específica donde se traslada a los alumnos a hacer actividades con ellas. **Desaconsejable** por la incomodidad de los traslados.

TABLETAS FIJAS DE APOYO PARA LA CLASE.

En las clases hay unas pocas tabletas y se usan para diversos trabajos individuales y grupales. **Buen modelo para la familiarizarse con estos dispositivos en las aulas.**

CARROS DE TABLETAS DIGITALES.

El centro tiene carros con tabletas (para su transporte, almacenamiento y recarga) que los profesores trasladan a su aula cuando lo requieren. **Buen complemento al modelo anterior.**

TABLETA DIGITAL PARA CADA ALUMNO.

Hay dos posibilidades: que las tabletas sean del centro y el alumno las usa en clase o que sean propiedad de cada alumno (que las llevará cada día a casa –además está la opción BYOD–). Pensamos que **los alumnos a partir de los últimos cursos de Primaria deberían tener una tableta o netbook.**

USO SEGÚN LA AUTONOMÍA DEL ALUMNO

Los dispositivos digitales solo los utilizan los alumnos cuando lo indica el profesor.

El resto del tiempo están guardados. Este es el modelo de uso más habitual, y el que recomendamos para toda la etapa de la enseñanza obligatoria. De esta manera podemos estar atentos al trabajo de los estudiantes cuando autoricemos su uso, y evitaremos distracciones.

Los alumnos utilizan los dispositivos cuando ellos lo consideran oportuno, pues integra su "memoria auxiliar" y constituye un recurso personal para el aprendizaje y la vida en general que tienen siempre a su disposición.

El dispositivo deberá ser de propiedad de cada alumno, que lo traerá cada día a las clases.

Los estudiantes deberán ser responsables y respetar las normas.



LA IGNORANCIA COMO **OPORTUNIDAD**

POR ROMINA ORLANDO Y KARINA CUZZANI

Los personajes de la siguiente situación son ficticios. Cualquier parecido a la realidad es pura coincidencia.

Diez años atrás se había recibido de Profesor Nacional de Bellas Artes. A partir de entonces se había dedicado a viajar por Europa para especializarse. De vuelta en la Argentina, lo sorprendió una suplencia en pleno mes de agosto. Con muchas ganas y poca experiencia se enfrentó a esta nueva oportunidad.

Entró a un aula y la cantidad de chicos que formaban el curso apenas dejaba un muy estrecho pasillo para que se pudiera acomodar frente a ellos. Por supuesto, no alcanzaba a ver las últimas filas. Se presentó y comenzó a dictar su clase perfectamente planificada.

Profesor: “*¿Qué conocen sobre el Renacimiento Italiano?*”.

Los primeros instantes, luego de haber formulado la pregunta, se llenaron de silencio... Inmediatamente los susurros invadieron la atmósfera. Nadie respondía.

Profesor: “*Cuénteme, usted, el de la segunda fila, el de chomba verde, ¿qué rasgo tiene la pintura renacentista?*”

Alumno 1: “*JQué sé yo! No vimos nada de eso que está preguntando*”.

El profesor comenzó a ponerse nervioso. Parecía que todos lo miraban probando cuánta paciencia tenía. Siguió preguntando.

Alumno 2: “*No sé*”

Alumno 3: “*No me gusta la pintura esa*”

Alumno 4: “*Nosotros queremos pintar un mural; en Internet hay muchos y nos copan. No nos importa el Renacimiento*”.

Siguiendo su planificación, el profesor sacó una lámina que reproducía una pintura renacentista y los invitó a “analizarla”. La lámina se veía poco y nada desde el último asiento. En pocos minutos, los susurros se convirtieron en gritos, y cada cual comenzó a jugar su propio juego. El profesor no podía entender lo que estaba sucediendo. Nadie hacía nada... y él tampoco. Agotada su paciencia, gritó:

“*Jamás podrán analizar una obra de arte y mucho menos podrán pintar... ni siquiera un mural... por más Internet que tengan*”.

El silencio se adueñó nuevamente de la clase y los alumnos lo miraron fijamen-

te. El timbre del recreo sonó para finalizar con ese silencio incómodo y para dar comienzo a la ira, a la desazón, a la angustia. Los alumnos salieron del aula sin siquiera dirigirle el saludo. El silencio invadía todo... sólo se escuchaban los gritos de los otros cursos que comenzaban a invadir el patio de la escuela. El aula quedó vacía, y el profesor dirigió su mirada hacia la nada. Frente a él apareció algo que no había podido ver por la presencia de tantos alumnos: un mural en la pared opuesta, de un metro de altura, lleno de grafitis y de color...

“La verdadera sabiduría está en reconocer la propia ignorancia”

Sócrates 470 AC-399 AC, filósofo griego.

Hoy en día no han caducado (afortunadamente) los espacios para reflexionar sobre la educación, la escuela, los estudiantes y el rol de los docentes.

¿Cuáles son los problemas en la escuela de hoy? ¿Qué pasa con los docentes que transitan estas escuelas? ¿Qué les sucede a los niños y adolescentes que las habitan? A estos interrogantes intentamos aproximarnos a través de ciertas reflexiones que surgen de la práctica cotidiana y de las circunstancias que hoy rodean la experiencia docente.

Se relacionarán en este abordaje dos conceptos: el de “errancia”¹¹ que tan bien evoca la tarea de los maestros y el concepto de “caos”.

Un primer problema en la tarea docente se presenta cuando no entendemos que las condiciones tradicionales en la escuela se han deteriorado. Se plantean así dos situaciones posibles: si no se advierte de este deterioro, los educadores no logramos huir del derrotero provocado por la frustración. Pero, si entendemos que los paradigmas entre los cuales muchos hemos sido formados ya no tienen vigencia, entonces ha llegado el momento de pensar, de reflexionar y construir. Es este segundo camino, el que consideramos el mejor para motorizar la tarea que día a día tenemos que desarrollar.

Los docentes en nuestra condición de errantes, somos hombres y mujeres que logramos, en muchos casos, aceptar nuestra ignorancia. La misma, como condición fundamental, nos ubica en un espacio nuevo: el maestro no es el que sabe, no posee un saber aca-

La tecnología apicada a la enseñanza ayuda a impedir el aburrimiento y genera recursos para que los docentes eritemos el silencio.

bado que le permitirá ejercer su profesión sin tensiones. El maestro, en cambio, se ubica en un lugar distinto, en un lugar de aprendizaje de un saber que le transmitirán sus estudiantes. Un lugar lleno de potencia, frente al caos del no-saber. Si nos jactamos de estar aggiornados a estos tiempos, los docentes aprovechamos dicho caos para transformarlo en pensamiento, en una nueva subjetividad. Porque lo más significativo es que “*la vida errante no es un deambular inerte sino una disposición activa a tomar lo que irrumpre y agenciar algo en torno de eso*”.¹²

Al darnos cuenta de que la mayoría de nosotros hemos sido formados bajo paradigmas obsoletos, nos podemos ubicar en un nuevo lugar que gestionamos para que nuestro oficio pueda desempeñarse, pueda servir para que enseñemos y dejemos que nos tomen como posibles aprendices.

La escuela de hoy no es la escuela de los tiempos en los que debían construirse ciudadanos, se debían formar naciones, etc.

Hoy, la escuela es un espacio singular, donde las asimetrías deben sostenerse sólo para reflejar un orden, pero donde la realidad tiene que ver con la construcción permanente, con la reflexión profunda, con hacer a pesar de las incertidumbres. Es en ese trazado de idas y vueltas donde los docentes debemos operar modificando las cosas. Este es el problema. ¿Qué tenemos que saber para poder actuar? ¿Se trata de saber?

A veces la intuición es mucho más valiosa que el saber. Es poco académico decir que el docente debe dejarse llevar

por la intuición... Sí, lo es; o tal vez no. ¿Podemos pensar que lo académico ya no resulta en la escuela? En cambio lo intuitivo, muchas veces se convierte en el elemento fundamental para la creación. Dejar actuar a nuestra intuición es el signo de que nos reconocemos ignorantes. Y es el paso crucial para operar desde la ignorancia. Buscar "macro-poderes"³ en la heterogeneidad de las prácticas nos permite construir subjetividades nuevas, nos permite modificar el caos y proyectar el cambio. Este cambio ya no se genera en las escuelas, se genera en los chicos; ellos son el territorio sobre el que nosotros debemos trabajar. Y esos territorios nos demandan una tarea cartográfica para poder recorrerlos y encontrar allí potencias.

El maestro ya no posee un saber acabado, sino que aprende de un saber que le transmiten sus estudiantes.

Muchos adolescentes de hoy viven en un desafío permanente: se sienten vacíos, viven en la precariedad extrema, están atravesados por conflictos vinculares, entre otras problemáticas. Entendemos a esta condición como aquella invadida por el miedo, la desconfianza, la soledad y la impotencia. Frente a este desolado paisaje, uno se enfrenta tan sólo con su cuerpo. Allí, frente a los estudiantes precarios (o no tanto), como docente, intentamos reflexionar y generar un espacio de saber. Está claro que las "recetas" para transmitir tal o cual contenido no sirven. Tomamos la idea de **Maestros errantes**... que en la escuela "*lo que ordena la relación no es el imperativo de la ley, la apelación a los comportamientos esperados, la sanción emanada de una anterioridad fundadora de la vida social, sino la actividad de un pensamiento que ensaya diversas formas de diálogo sin garantías previas*".⁴

Muchas escuelas se enfrentan al caos; y sólo si ese caos es reconocido conscientemente es que vuelven a crearse. Para esta tarea, las prácticas son las

protagonistas. La errancia domina el quehacer. Los docentes trabajan dentro y fuera del aula. Esta escuela reflexiona, hace, yerra; como así también lo hacen los maestros, en la búsqueda incesante de crear en la intemperie.

En esta escuela, donde la estructura no tiene lugar, se generan espacios para el diálogo entre adultos y, entre chicos y adultos. En esta escuela, el molde se ha caído.

Uno de los problemas que aparece es que **las aulas ya comienzan a ser espacios de resistencia para los chicos**. En vez de compartir un aprendizaje, en las aulas se genera una lucha por lograr que el docente pueda dar la clase. ¿Todo el problema se reducirá al aula? Probablemente, no. Pero entendemos que quizás deberíamos pensar que este espacio ya no es fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los chicos en el aula deberían poder transformarse en hacedores, en dinamizadores de los ritmos, en aquellos que intervienen de manera crítica, los que no se aburren... El aburrimiento y el hastío están siendo hoy las causas más comunes de la dispersión escolar.

Es entonces, cuando las tecnologías de la información y la comunicación pueden convertirse en protagonistas: impedir el aburrimiento, generar herramientas para que los docentes no permitamos el silencio y, así, hacer que la tensión entre el compromiso por enseñar y aprender se vuelvan protagonistas. Películas, blogs, aulas virtuales, murales interactivos, entre otros, se convierten en espacios virtuales en los cuales uno o varios docentes tenemos la posibilidad de comprometer nuestra tarea con la de los estudiantes como instancia fundamental. Los chicos comienzan a darle forma a la nada. Se conectan entre sí y construyen un saber que se distancia del saber propio de la erudición. Es el saber de la práctica, de la experiencia, de la crítica, de la participación, de lo novedoso... del futuro cercano. Estos espacios de saber hacen mucho más amena la actividad áulica que, sin dejar de funcionar, se sostiene muchas veces gracias a los núcleos en estos espacios. Esa es la que hoy nos parece una clave para seguir intentando, porque apostamos a una verdad:

"*en la intemperie también se produce y recién estamos comenzando a percibir la potencia de esas construcciones*"⁵.

LAS AUTORAS

ROMINA
CYNTHIA
ORLANDO



Profesora de Enseñanza Media y Superior en Historia (UBA), Diplomado Superior en Ciencias Sociales con mención en Gestión de las Instituciones Educativas y Especialista en Gestión y Conducción del Sistema Educativo y sus Instituciones (FLACSO).

KARINA
PATRICIA
CUZZANI



Profesora de Enseñanza Primaria y Preescolar. Licenciada en Tecnología educativa (Universidad Tecnológica Nacional). Maestría en Educación a Distancia. Especialización en Política y Gestión Universitaria.

Con esto nos queda reflexionar sobre nuestras prácticas docentes, las innovaciones y nuestra capacidad de aceptarlas. Esta última es la que aparentemente parece ser la más difícil. Pero debemos convencernos también de que las nuevas tecnologías son y serán el núcleo de la educación. Seremos los docentes quienes tendremos que obtener la capacidad de adueñarnos de ellas; porque nuestros estudiantes corren con ventaja: ya lo hicieron... y hace tiempo. ●

REFERENCIAS

¹Concepto tomado desde el abordaje realizado en Silvia Duschatzky; *Maestros errantes. Experimentaciones sociales en la intemperie*, Buenos Aires, Paidós Tramas Sociales, 2007, y en los trabajos de Pablo Rodríguez; *La errancia sobre una gestión experimental y de Suey Rolnik, Cartografía sentimental*.

²Duschatzky, Silvia; *Maestros errantes. Experimentaciones sociales en la intemperie*, Buenos Aires, Paidós Tramas Sociales, 2007, pp. 89.

³Silvia, Duschatzky; op. cit., pp 97.

⁴Silvia, Duschatzky; op. cit., pp 133.

⁵Silvia Duschatzky; op. cit., pp. 183.

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 llevárla 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 super 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 máspreciados. 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  intel

www.intel.com/ultrabook

DIEZ PROYECTOS TELECOLABORATIVOS QUE HACEN HISTORIA

POR CRISTINA VELÁZQUEZ

Desde el primer número de esta publicación, el aprendizaje colaborativo ha ocupado un lugar importante. En el año 2000, comencé a transitar un camino que ha marcado mis prácticas pedagógicas y mi relación con las TIC: el del **aprendizaje basado en proyectos telecolaborativos**, aquellos que utilizan las telecomunicaciones para su desarrollo. Las riquísimas experiencias vividas durante todos estos años en forma ininterrumpida me animan, hoy, a intentar transmitirles el valor intrínseco que posee esta herramienta para motivar a los estudiantes, darles la posibilidad de involucrarse en su aprendizaje de una manera diferente y hacerlos sentir que son ellos los verdaderos protagonistas.

El aprendizaje llevado a cabo en ambientes colaborativos y cooperativos promueve el desarrollo de habilidades individuales y grupales a partir de la interacción entre los estudiantes. Además, les exige un mayor esfuerzo para mantenerse enfocados en el marco de estudio y mejorar la calidad de sus tareas y producciones que formarán parte del trabajo conjunto con sus pares. Pero lo más significativo de dicho proceso es que, al actuar como facilitadores, los educadores continuamos aprendiendo a la par de nuestros alumnos, junto a otros docentes y sus estudiantes que pertenecen a instituciones educativas de diferentes rincones del mundo.

Les propongo en esta oportunidad una recorrida por diez de los proyectos educativos telecolaborativos, de la Red TELAR-iEARN, que he transitado con mis estudiantes durante los últimos diez años y que resultaron verdaderamente significativos para ellos y para el resto de los participantes.

LA AUTORA

CRISTINA VELAZQUEZ



Profesora en Disciplinas Industriales, Especialista Universitario en Implementación de Proyectos de e-Learning. Coordinadora de Informática y Docente de los Niveles Primario y Secundario. Autora y Coordinadora Pedagógica del Programa e-ducadores Online del INSPT de la Universidad Tecnológica Nacional.

Coordinadora Zonal de la Provincia de Buenos Aires, del programa de Capacitación Docente "TIC en la escuela primaria. Primaria Digital", UNTREF - MCE.

Autora del libro "Estrategias Pedagógicas con TIC" de Ediciones Novedades Educativas.

1



OSITOS DE PELUCHE

Apunta a alentar la escritura creativa y promover el entendimiento cultural entre los estudiantes.

Dos escuelas hermanadas se envían mutuamente, a través del correo postal, un osito de peluche cuya misión será llegar y desarrollar un diario de viaje con todas sus vivencias. Dependiendo de las circunstancias, el osito viajero podrá visitar hogares, ir de excursión, participar en las clases, fiestas o eventos sociales. Todas sus aventuras son relatadas por los chicos en su diario y luego compartidas a través de diferentes medios digitales: documentos, blogs, presentaciones, videos, entre otros.

PROYECTO EN VIGENCIA Facilitadora: María Ridao // mariaridao@gmail.com

PUERTAS A LA PAZ

Una excelente propuesta para que las comunidades educativas de diferentes lugares del mundo se integraran a través de un trabajo colaborativo, apuntando a lograr una cultura fundamentada en la Paz.

Grupos de estudiantes de distintas escuelas y países conformaban equipos de trabajo internacionales, denominados Equip@z. Con esta modalidad se buscaba que todos los estudiantes se sintieran protagonistas y participantes activos a través del intercambio y la generación de actividades y proyectos.

2

3

TOUR POR EL MUNDO

Bajo el lema "Esta es mi tierra, llena de maravillas... La tierra de mi emoción y de mi orgullo, de mi esperanza y de mi dicha. Esta es la tierra, que los corazones jamás olvidan..." se desarrolla este proyecto interdisciplinario de intercambio cultural entre escuelas de habla hispana. El eje central de esta propuesta educativa es la investigación, la adquisición de nuevos saberes y la posterior creación de materiales digitalizados por parte de los alumnos, que darán a conocer los aspectos más representativos de los principales centros turísticos del país en donde viven, sus lugares de origen, bellezas naturales y costumbres de sus habitantes.

PROYECTO EN VIGENCIA

Facilitadora:
Cristina Velázquez
cristinavdls@gmail.com

ESTOS PROYECTOS ESTÁN ORIENTADOS A APROVECHAR LAS POSIBILIDADES PEDAGÓGICAS DE LAS TIC.

4

TELAR VA A LA ESCUELA

Un proyecto desarrollado entre los años 2004 y 2008 que permitía unir el territorio argentino a través de una experiencia colaborativa.

Durante el año escolar, la "Caja TELAR" realizaba un recorrido físico y virtual visitando escuelas de diferentes provincias y en su viaje iba modificando su contenido: una bandera denominada "Amigos reales y virtuales" que contenía, al final de cada edición del proyecto, más de mil firmas de alumnos y educadores; un "Diario de viaje" con historias y anécdotas vinculadas a diferentes costumbres y culturas; obsequios hechos a mano; un "Rompecabezas de mi país" que se iba completando con elementos representativos de cada lugar; y un "Cassette Viajero" con canciones y mensajes grabados por los estudiantes que, con el avance de la tecnología, finalmente se transformó en un "CD Viajero".

5

EN CLAVE DE FE

Entre los años 2005 y 2007, distintas escuelas argentinas intercambiaron canciones e instrumentos musicales creados por los estudiantes, a la vez que aprendieron a conocer aspectos culturales propios de cada región a través de la audición y la práctica musical. El proyecto nació como una excusa para que la nueva caja musical viajera recorriera el camino inverso del proyecto "Telar va a la escuela" del ciclo lectivo anterior.

En este caso, los participantes firmaron la bandera "La Música nos une" y fueron creando en forma colaborativa una melodía en un pentagrama incluido en ella; crearon una canción que los identificaba como grupo; confeccionaron instrumentos musicales con material descartable, que luego utilizaron para grabar la canción creada y otra autóctona representativa de la provincia y, además, completaron el Diario de viaje.



DE LA MISMA MANERA QUE EN EL PROYECTO ANTERIOR, SE COMUNICARON A TRAVÉS DE ENTORNOS VIRTUALES; LO QUE LES PERMITIÓ SEGUIR TODO EL RECORRIDO DE LA CAJA MUSICAL Y DE TODAS LAS ACTIVIDADES VINCULADAS A ELLA.

6

CELEBRACIONES EN LA RED

Este proyecto busca revalorizar las celebraciones, descubrir sus raíces y relevancias culturales, organizarlas especialmente y vivirlas con mayor intensidad y compromiso, para luego poder compartirlas con otras instituciones educativas, otras regiones geográficas, otras culturas.

Formulación completa en: proyectocelebraciones2014.blogspot.com.ar/

PROYECTO EN VIGENCIA

Facilitadora: Cristina Velázquez // cristinavdls@gmail.com

7

Ciencia Enredada tiene como eje central la creación de entornos virtuales innovadores que posibiliten el estudio de las Ciencias Naturales colaborativamente.

CIENCIA ENREDADA

Se busca estimular en los estudiantes la curiosidad y el gusto por investigar, alentándolos a manifestar su capacidad e ingenio mediante la presentación de sus experiencias y proyectos científicos.

PROYECTO EN VIGENCIA

Facilitadoras:

Laura Golubovic // laugolubovic@gmail.com
Cristina Velázquez // cristinavdls@gmail.com

8

INTERCAMBIO DE TARJETAS

En este proyecto internacional, estudiantes confeccionan e intercambian por correo postal tarjetas con saludos por las fiestas de fin de año, con sus pares pertenecientes a otras escuelas de diferentes lugares del mundo. Hasta entonces, se comunican a través de diferentes entornos virtuales e intercambian conocimientos acerca de sus vivencias y costumbres vinculadas a dichas celebraciones.

PROYECTO EN VIGENCIA

Facilitadoras:
Kristin Brown (USA/Puerto Rico) // krbrown@igc.org y Patricia Faustino

ALUMNOS EDUCADORES

En este proyecto, desarrollado entre los años 2010 y 2012, los estudiantes asumieron el rol de facilitadores y nos brindaron a los adultos sus conocimientos, desarrollados naturalmente al utilizar los recursos tecnológicos y especialmente Internet. Videotutoriales, murales interactivos, documentos enriquecidos, folletos digitalizados, presentaciones multimedia y otros recursos de la Web 2.0 fueron utilizados por los alumnos para realizar esta tarea tan importante de brindar ayuda a quienes buscaban una solución a los problemas técnicos surgidos al utilizar recursos tecnológicos en sus tareas cotidianas.

10

EN LA EDICIÓN 2014 SE HAN SUMADO INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE ESPAÑA, ESTADOS UNIDOS, PUERTO RICO, BRASIL, REPÚBLICA DOMINICANA, ITALIA, TAIWÁN Y ARGENTINA, ENTRE OTROS LUGARES DEL MUNDO. UNA INICIATIVA PARA TODAS LAS EDADES.

9

GEOCELEBRACIONES

Nace de la combinación del proyecto "Celebraciones en la Red" con EDULOC, una aplicación de Geoposicionamiento educativo, disponible para dispositivos iOS y para Android en Google Play. La iniciativa unirá en una experiencia colaborativa a seis escuelas de Catalunya, con seis de Australia y seis de Argentina, y a estudiantes de 10 a 12 años. El eje central de esta nueva versión del proyecto original será geolocalizar celebraciones utilizando la herramienta de GeoLearning EDULOC.
<http://proyectocelebraciones2014.blogspot.com.ar/p/eduloc-celebraciones.html>

PROYECTO EN VIGENCIA

Facilitadores:
Toni Casserras // tonic@iearn.cat y Mariela Williams // marielaw.pm@gmail.com

BIG DATA

¿EDUCACIÓN EN TORNO A TUS DATOS?

POR IVÁN ARTAZA

El flujo de datos que circula en la actualidad a través de diferentes medios virtuales y de comunicación, producto del permanente uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, son concebidos hoy como "huellas digitales" que plasman los usuarios al hacer uso de Internet y en los diversos medios que tiene como soporte la Red de Redes. Este cúmulo de información ha generado **un nuevo fenómeno caracterizado por la acumulación de grandes cantidades de datos a escala global**, planteando desafíos desde el punto de vista tecnológico, a partir de la oportunidad de generar estrategias que posibiliten un uso adecuado de esa información.

En este contexto, la educación no es ajena a los cambios científicos, tecnológicos y sociales. Son cada vez mayores las políticas educativas tendientes a la incorporación de equipamiento informático y conectividad, sumado a las estrategias institucionales orientadas a la implementación de entornos virtuales de aprendizaje, como así también al uso de redes sociales, dispositivos móviles y gran variedad de aplicaciones implementadas por los docentes como apoyo de sus clases presenciales.

La configuración de un nuevo entorno educativo caracterizado por la presencia de la tecnología en las escuelas e influenciado por el acceso masivo de los alumnos a diferentes medios de comunicación, ha generado la necesidad de poder contar, en las instituciones educativas, con información orientada a aspectos cualitativos que posibiliten de manera eficaz, desarrollar políticas institucionales concretas a fin de dar respuestas a las necesidades educativas de los alumnos.

Algunos estudios recientes conciben el uso masivo de datos como "...un nuevo paradigma que va a generar nuevas maneras de estructurar las organizaciones educativas y lo que es más importante, nuevas formas de aprender y nuevos

modelos de investigación". Fernando Santamaría (2014)

Quizás alguna vez en la escuela se hayan preguntado cómo debería ser la clase de un profesor, qué proyecto educativo implementar acorde a las expectativas y necesidades de nuestros alumnos, o bien, cuestiones vinculadas a cómo debería actuar la institución para prevenir diferentes situaciones problemáticas entre ellos. Y hoy, es la Tecnología la que nos puede ayudar a resolver estas inquietudes, entendiendo mejor los anhelos de nuestros alumnos.

El funcionamiento de este mecanismo ha sido y es utilizado habitualmente por grandes compañías empresariales, con el fin de crear productos adaptados a los gustos y necesidades de la gente, y es cada vez más frecuente su uso en diferentes sectores de la sociedad. Esta estrategia de mercado propia de la sociedad de consumo de las grandes urbes capitalistas, poco a poco está teniendo eco en el ámbito educativo.

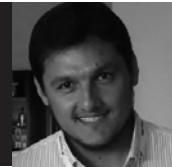
Si bien el concepto de **Big Data** parece complejo y distante de la realidad educativa, existen universidades del mundo que ya lo están utilizando y la tendencia de los próximos años promete una utilidad aún más frecuente.

En este sentido, la sociedad es consciente de que son cada vez más los adolescentes que utilizan Internet y de que gran parte de su tiempo están conectados a diferentes medios de comunicación, sumado a que cada vez más las instituciones educativas van incorporando entornos virtuales de aprendizaje como complemento de sus clases presenciales.

Al estar en contacto con estos mundos virtuales, los usuarios dejan un rastro de datos y estadísticas en la web, ese cúmulo de información es posible de ser recolectado y analizado con diferentes recursos informáticos con el fin de implementar estrategias educativas que per-

EL AUTOR

IVÁN
ARTAZA



Técnico en Informática,
Profesor de Ciencias Jurídicas,
Especialista en Tecnología
Educativa y Diplomado en
Ambientes de Aprendizajes
apoyados por TIC. Actualmente
cursando el Postítulo de Educación
y TIC para nivel Superior.

mitan prevenir situaciones problemáticas y generar una mejora del aprendizaje.

Indagar en el concepto de **Big Data** en el plano educativo implicaría contar con un mayor caudal de información relevante para la escuela, que bien utilizada, impactaría en la enseñanza de los alumnos optimizando entre otras cosas, el tratamiento de la deserción escolar, el ciberbullying, la discriminación y demás aspectos vinculados con el desempeño docente y el desarrollo de los contenidos. Y permitiría, fundamentalmente, realizar un seguimiento más exhaustivo de los alumnos, dando lugar al desarrollo de un **Aprendizaje Adaptativo**.

Lo planteado conlleva al tratamiento de conceptos vinculados con la Ciencia, la Tecnología y la Sociedad, dando apertura al desarrollo de aplicaciones web o preferentemente móviles, que posibiliten recabar de manera rápida un gran volumen de datos que contribuyan a la toma de decisiones institucionales proactivas, tendientes a una mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje. ●

BIBLIOGRAFÍA

Santamaría Fernando, Educación y datos masivos (Big Data). (s.f) España. Recuperado el día 09/08/14 de: http://www.moodlemoot.org.co/Pdfs/Conferencia_fsantamaria.pdf

LA TECNOLOGÍA como asignatura



POR JUAN DIEGO POLO

Los años pasan y las materias obligatorias en las escuelas siguen sin sufrir alteraciones realmente significativas. Seamos aprendiendo en el colegio lo mismo que se aprendía hace 40 años, pese a que el mercado solicita diferentes tipos de talentos, de profesionales, de conocimientos.

Mucho se ha hablado sobre cuáles serían las asignaturas "obligatorias" que deberían impartirse. Unos hablan de introducir programación a los siete años, lo que ayudaría en el desarrollo de la lógica del pensamiento al mismo tiempo que abriría las puertas a los que, interesados en el tema, demuestren que pueden trabajar en esta área en constante crecimiento. Otros hablan de ofrecer materias relacionadas con mapas mentales, gestión de tareas y sistemas que aumenten la productividad del alumno, lo que ayudaría tanto a estudiar de forma más efectiva como a plantarse frente a un puesto de trabajo de una forma completamente diferente. No faltan los que comentan que es necesario introducir conceptos que ayuden a crear una generación de emprendedores: temas fiscales, economía, administración, matemática contable, recursos humanos... algo fundamental para que crezca el número de empresas y, consecuentemente, el número de puestos de trabajo.

En lo que respecta a la tecnología, **no cabe duda de que aprender a programar desde que los alumnos entran a la escuela podría ayudar a abrir puertas a muchos futuros profesionales**, sin por ello sacrificar horas de matemáticas, química, física, lenguaje y demás materias que sí son necesarias para el correcto desarrollo intelectual de los niños.

Podríamos también incluir **inglés técnico**, lo que ayudaría a entender manuales y libros, así como artículos que se encuentran en internet. No es necesario hablar y escribir correctamente inglés para entender las bases de un manual o de un artículo, y eso es algo que pocas veces se trata en clase. Podrían usarse plataformas con un enfoque semejante al de **duolingo.com** para que los alumnos que no son buenos con el idioma sí puedan aprovechar algo más básico, que les ayude a "sobrevivir en el mundo tecnológico".

Sería interesante estudiar la web desde un punto diferente al actual: **cómo usar**

recursos en Internet para aumentar la productividad del estudiante o del profesional. Usar de forma inteligente un buscador, aprender a filtrar de forma adecuada, usar plataformas como evernote, sincronizar documentos, hacer backups seguros, compartir información de forma pública o privada, desarrollar un blog de clase, programar pequeñas aplicaciones que se transforman en presentaciones académicas... las posibilidades son enormes, dejando claro a los alumnos que Internet es mucho más que Google y Facebook.

Sería interesante estudiar la web desde un punto de vista diferente: cómo usar sus recursos para aumentar la productividad del estudiante o del profesional.

Tendríamos que plantearnos incluir **materias relacionadas con la seguridad**, y no solo con cómo se construyen contraseñas fuertes. Es importante que los alumnos entiendan lo que es una *vpn*, para qué sirve un *proxy*, qué significa *phishing*, cómo detectar un virus, qué tipos de *malware* existen en el mercado, cómo reaccionar ante un ataque hacker... orientar a orientar, ayudar a que la próxima generación sea menos inocente, pueda protegerse mejor y crear soluciones que ayuden a hacer de Internet un lugar más seguro. Todos sabemos que un gran porcentaje de los internautas no protegen sus cuentas de email, ni sus backups de documentos, ni sus fotos online, de forma correcta, y no lo hacen por puro desconocimiento, porque nadie les enseñó a diferenciar una solución segura de otra robusta, y eso debe cambiar.

Edición multimedia. Y no hablo solo de cómo se editan fotos o cómo se hacen vídeos, hablo también de recursos y técnicas que ayuden a identificar dichas ediciones. No hace falta tener una

EL AUTOR

JUAN
DIEGO
POLO



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

Desde 2005 trabaja gestionando el contenido de **WWWATSNEW.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.

web para aprender a buscar por Internet, tampoco hace falta ser un editor profesional para saber identificar lo original de lo procesado.

Fuentes de información, credibilidad, crítica periodística... en un mundo en el que un alto porcentaje de la gente se cree lo que lee en Facebook sin dudarlo ni un minuto, donde cualquier persona puede crear una noticia falsa y difundirla por la web confundiendo a varios millones de personas en poco tiempo, se hace necesario educar a la nueva generación para que sea más crítica con lo que lee. Es posible enseñar a buscar las fuentes originales de cualquier información (sea texto, foto o vídeo), y eso es algo fundamental para no sentirse constantemente engañado en un mar de datos.

Está claro que alguien debe pagar el precio. Introducir seguridad informática, programación, recursos web, inglés técnico, bases de robótica y demás materias necesarias para una nueva era **requiere que otras materias se eliminan o reduzcan su peso dentro de las aulas**. Ese estudio debe realizarse correctamente; no podemos crear una generación de tecnólogos ignorantes de las bases matemáticas, de la ciencia, de la literatura o de la historia, pero tienen que observarse las prioridades y definirse un plan de estudios que, aparentemente, quedó congelado en las últimas décadas, dejando al mercado completamente desequilibrado entre lo que se necesita y lo que se está ofreciendo. ●

AVATARES 2.0

POR ROSA KAUFMAN



Además de la necesidad de utilizar avatares para crear, por ejemplo, perfiles en las redes sociales y en otras aplicaciones de la Web, la facilidad de producirlos con recursos como el que vamos a ver en esta nota, permite pensar en aplicaciones didácticas muy interesantes, desde trabajar sobre el self –o sí mismo-, hacer descripciones de rostros y otros ejercicios de ortografía y gramática, hasta practicar una segunda lengua.

Voki es una herramienta que nos permite crear avatares animados con movimiento y sonido, muy implementada en la enseñanza de idiomas.

VOKI: UN RECURSO DINÁMICO

Para crear una presentación de sí mismos y trabajar sobre la identidad, propuse a un grupo de alumnos del Cuarto ciclo –Capacitación laboral–, del Instituto W. Pringle Morgan, crear cada uno un

avatar parlante, al que le harían decir un texto escrito por ellos, resumiendo quién es uno, qué estudios y antecedentes tiene, y su interés en cuanto a incorporarse al mercado laboral.

Hice hincapié en la importancia de escribir rigurosamente las palabras y oraciones, respetando los espacios y la puntuación, ya que cualquier error se traduciría inmediatamente en el mensaje pronunciado por el avatar.

Más adelante, inserté todos los avatares en una página web sencilla –que compartí en el blog del curso- de manera de reunirlos a todos.

Cuando les mostré esta matriz de “Vokis”, cada alumno se buscó y escuchó su mensaje, junto a sus compañeros, imprimiéndole así una dimensión grupal a la actividad.

UN RECURSO WEB 2.0, “MULTIMEDIA”

La posibilidad de trabajar en una misma cuenta varios alumnos al mismo tiempo, y la de insertar el producto terminado en un blog o página, además de las propiedades gráficas y fundamentalmente de sintetizador de voz del Voki, hacen de este recurso una herramienta muy potente didácticamente.

La aplicación cuenta con muchas alternativas para “customizar” el personaje



Raisa K, la detective de Geoaventuras, explicando su situación: <http://rosakaufman.wix.com/geoaventura-en-el-mundo/raisa-k>

(rasgos faciales, tamaños y colores, diversos peinados, vestimenta y accesorios, etc.), usar personajes famosos y también de ficción, añadir numerosos fondos posibles incluyendo algunos con partes animadas, interiores variados, exteriores e, incluso, fondos de ciudades famosas.

Por último, cuando seleccionamos la voz que transmitirá el mensaje escrito, Voki ofrece diversas opciones para cada idioma. Por otro lado, también se puede

grabar la propia voz en lugar de usar una seleccionada dentro del programa.

Un detalle divertido es que si elegimos, por ejemplo que la voz de un francés pronuncie el mensaje que redactamos en castellano, lo hará con acento y pronunciación franceses, interpretando lo que lee como si fueran palabras de ese idioma.

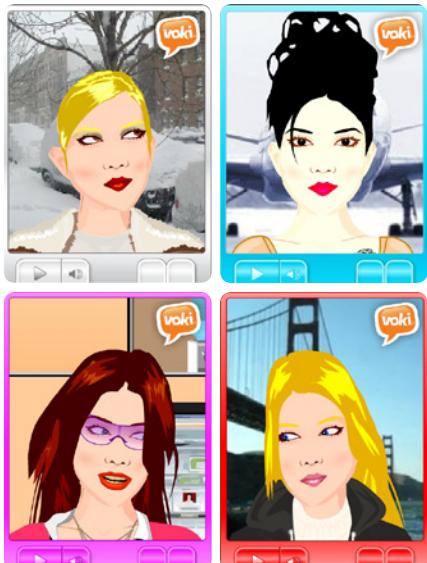
EJEMPLO DE ACTIVIDAD DIDÁCTICA, INCLUYENDO VOKI

En esta propuesta de Ciencias Sociales, el objetivo es que los alumnos conozcan distintas banderas, idiomas y alfabetos, y traduzcan un mensaje dado en varios idiomas (por una serie de avatares parlantes), utilizando el **Google Traductor**.

¿De quién es el pasaporte?

Varios sospechosos de un robo internacional fueron citados por Interpol para descubrir cuál de ellos es el dueño del pasaporte encontrado en un lugar donde también hallaron un importante botín con joyas y obras de arte.

El único que se supone inocente es el que se adjudicó el pasaporte pues no tenía nada que ocultar y realmente había perdido el suyo (¿o se lo robaron?).

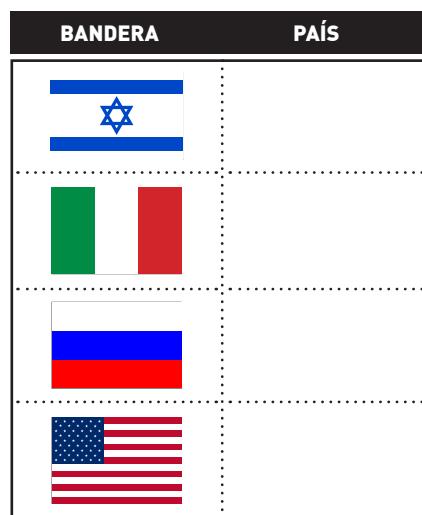


Algunos de los avatares –rusa, japonesa, italiana y estadounidense– para el ejercicio sobre reconocimiento y traducción de idiomas:
<http://goo.gl/TUa9yC>

UNO. ¿Cuál de las personas que hablan es el inocente y cuáles son los sospechosos? Puedes traducir lo que dicen utilizando **Google Traductor**, en: <http://translate.google.com.ar/#>, y completar la tabla.

ORACIÓN	IDIOMA	TRADUCCIÓN
"Ce passeport n'est pas le mien"		
"This passport is not mine"		
"Este passaporte não é meu"		
"этот паспорт мой"		

DOS. Además, se encontraron varias banderas y una de ellas corresponde al verdadero ladrón quien, por otro lado, llevaba consigo varias publicaciones para desoriar ya que sabía leer sólo una. ¡Descúbrelo!



LA AUTORA

ROSA KAUFMAN



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

Autora de un método de enseñanza con nuevas tecnologías. Autora de Microdocumentales sobre Alfabetización Digital, para docentes, para la Televisión abierta, Canal 7. Autora de la Sección Informática del Libro escolar de Revista Genios. Profesora de Informática del Cuarto Ciclo del Instituto Pringle Morgan. Asesora en Tecnología educativa en Colegios primarios, secundarios y de Recuperación, desde 1984. Especialista en Capacitación docente y conferencista en Congresos de Educación y Nuevas tecnologías. Reconocimiento obtenido por WHO'S WHO IN THE WORLD, 2008.

OTRAS IDEAS

PARA TRABAJAR CON VOKI

- Crear avatares para hacer un dictado.
- Cuentos breves para escuchar y/o completar.
- Anuncios publicitarios y todo tipo de mensajes.
- Crear personajes ficticios y/o cómicos.
- Comparación de voces y pronunciación.
- Reconocimiento de idiomas.
- Ejercicios de práctica de lenguas extranjeras. ●

BIBLIOGRAFÍA

Gwen Solomon, Lyne Schrum, *Web 2.0 how to for educators*, ISTE, 2010, Estados Unidos.

Suzie Boss, Jane Krauss, *Reinventing Project-Based Learning*, ISTE, 2007, Estados Unidos.

Rosa Kaufman, Serie Ver para Creer, Laboratorio de Computación 2001-2004, Buenos Aires, Argentina.

Curso Ciencias Sociales y Naturales con Web 2.0 (2011). <http://www.rosakaufman.com.ar/capacitacion-docente-nuevas-tecnologias-educacion.php>.

**CONVOCATORIA PARA DOCENTES INNOVADORES 2014
ARGENTINA Y URUGUAY**

UNA INVITACIÓN A COMPARTIR TU HISTORIA EDUCATIVA CON TECNOLOGÍAS

POR JIMENA JACUBOVICH

Las instituciones educativas albergan gran cantidad de historias en su interior. Las de los amigos y compañeros, las de las primeras letras en el cuaderno, las de los salones de maestros entre café y café, las de los recreos para cambiar figuritas y jugar... Están las historias personales y grupales, de trabajo y perseverancia, de encuentros y vínculos maravillosos. Del amor por la enseñanza, del desafío y la aventura de aprender.

Las historias de nuestros maestros los tienen a ellos y a sus estudiantes como protagonistas y artífices de muchas de ellas. Suceden en el salón de clases, después de hora, en algún pasillo y fuera del horario escolar. Son historias de compromiso con la enseñanza y de valiosos aprendizajes.

Como en otras oportunidades desde Microsoft, promovemos que estas historias salgan a la luz, traspasen las fronteras de la escuela y se conviertan en la mejor inspiración para ellos que están andando el camino de la innovación pedagógica con tecnologías. Por ese motivo, invitamos a participar del concurso “**Los Educadores Expertos de Latinoamérica cuentan su historia**” que se enmarca en el **Programa Educador Experto**. Desde Microsoft creemos que las tecnologías permiten potenciar la educación y reconocemos a aquellos que impulsan el cambio en las aulas a través de las tecnologías, favoreciendo el desarrollo de las habilidades del siglo XXI.

El **Programa Educador Experto** es un programa exclusivo que reúne a docentes de todo el mundo que utilizan la tecnología para transformar la educación. Los Educadores Expertos forman una comunidad global de líderes y educadores con visión de futuro que trabajan estrechamente con Microsoft para promover la innovación en la educación.

¿QUERÉS SER UN EDUCADOR EXPERTO? TE CONTAMOS CÓMO...

UNO. Registrar tu Actividad de Aprendizaje: Ingresar a la Red de Docentes Microsoft Educator Network y completar la actividad de aprendizaje que hayas desarrollado con tus alumnos www.pil-network.com/resources/learningactivities/create

DOS. Escribir una nota contando tu historia: La nota tendrá que ser un relato acerca de tu formación, inserción profesional y los hitos de tu experiencia como educador innovador en las prácticas educativas. La nota deberá tener una extensión máxima de 5000 caracteres (con espacios) y tendrá que incluir al inicio el texto #EducatorExpert.

TRES. Publicar la nota y la actividad de aprendizaje en nuestra comunidad en Facebook: Ingresá a la página www.facebook.com/MSEducacion, publicá la nota incluyendo al comienzo el texto #EducatorExpert y el link con tu actividad de aprendizaje al final de la nota.

Importante: Podrán publicar sus notas y actividades hasta el 7 de octubre de 2014, sin excepción.

Para conocer más información sobre el concurso “**Los Educadores Expertos de Latinoamérica cuentan su historia**” visitá la página de la convocatoria www.microsoft.com/es-x1/educacion/EducatorExpert/default.aspx

DONDE LAS HISTORIAS SE ENCUENTRAN

Los docentes que comparten las experiencias educativas más destacadas serán parte del **Foro Virtual de Educadores Expertos Latinoamericanos de Microsoft Educación** el 24 de octubre. Allí compartirán sus experiencias con otros educadores de la región, y presentarán sus historias y experiencias educativas ante un jurado internacional.

LA AUTORA

JIMENA
JACUBOVICH



Licenciada en Ciencias de la Educación (UBA).
Tesis de la Maestría en Tecnología Educativa (UBA).

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

Todos ellos, además, podrán ganar una de las tres tablets que se entregarán a las historias educativas más elegidas en las redes sociales en el marco del Premio Comunidad.

En la instancia regional serán elegidas 20 experiencias. Los afortunados educadores podrán ser parte del **Foro Global de Educadores de Microsoft Educación** en Redmond, Estados Unidos entre el 9 y 11 de marzo de 2015.

Escribir las historias más memorables. Los maestros y profesores son creadores de las historias más maravillosas cuando nos enseñan, para acercarnos el conocimiento, para despertar en cada uno las ganas de conocer y aprender. Los educadores marcan nuestra memoria con sus enseñanzas. Porque con su pasión y compromiso están permanentemente dispuestos a experimentar más. Queremos conocer esas grandes historias y darlas a conocer.

Esperamos pronto conocer la historia de los docentes argentinos y uruguayos. ¡Nos encontramos en nuestra comunidad en Facebook en MSEducacion y muy pronto en los foros Regional y Global! ●

Potenciando la enseñanza a través de la tecnología.

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

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

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

 Office 365	Sumá a tu escuela en este viaje a la Nube. Mail, mensajería instantánea y documentos en línea ¡gratis!	
 Microsoft Learning Suite	Descargala desde la PiL Network y empezá a usar todas nuestras herramientas tecnológicas.	
 Habilidades del Siglo 21	Registrate en www.pil-network.com y bajate el curso gratis sobre cómo armar actividades inspiradas en las habilidades del siglo XXI.	
 Microsoft IT Academy Program	Certifícá a tus alumnos en Tecnología Microsoft para que obtengan una mejor salida laboral en el futuro.	



Impacto real para una mejor educación.



¿NOS COMUNICAMOS?

POR CLAUDIA RODRÍGUEZ

La comunicación es la forma que tenemos para transmitir información de una persona a otra, es la forma en la que logramos intercambiar sentimientos, opiniones, o cualquier otro tipo de información.

Una persona puede encontrarse imposibilitada para hablar, pero ello no significa haber perdido el deseo de comunicarse. El reconocimiento de estas diferencias individuales y el lograr incorporar nuevas formas de comunicación permite garantizar la inclusión social otorgándole a la persona con discapacidad el lugar que le corresponde en cada ámbito de la vida (familiar, laboral, educativo, recreativo, etc.).

Cuando la comunicación se encuentra dificultada o imposibilitada, se hace necesaria la búsqueda de otros medios o recursos que brinden dife-

rentes opciones comunicativas. En un primer momento el diseño de esta nueva interfaz estará dirigida específicamente a la persona, pero luego se extenderá a todos los ámbitos y entornos en los cuales se desenvuelve con la finalidad de eliminar las barreras comunicativas.

En relación a la utilización de los apoyos comunicativos, podemos discriminar tres grandes grupos relacionados con el nivel de comprensión y con el pronóstico de adquisición del lenguaje hablado, los autores Von Tetzchner y Martinser así los enmarcan (extraído de Basil y otros):

- Personas que necesitan un medio alternativo de expresión, pero cuya comprensión del lenguaje hablado es buena.
- Personas que necesitan un lenguaje de apoyo durante cierto tiempo, pues se espera que lleguen a hablar en el futuro.

- Personas que necesitan un lenguaje alternativo y aumentativo (CAA), es decir, tanto para poder expresarse como para poder comprender a los demás.

En el primer grupo podemos enmarcar a algunas personas con discapacidad motriz. En el segundo grupo podríamos incluir a las personas con trastornos en el desarrollo del lenguaje, para favorecer la adquisición del habla estimulando la verbalización ya que la utilización de algún sistema disminuye la frustración de no poder expresarse correctamente de manera oral y reduce la brecha ante la carencia de habla en una parte importante de la vida. Es en el tercer grupo donde los investigadores sugieren comenzar lo más precozmente con el sistema, entre los beneficiados con la CAA se encuentran las personas con trastornos en el desarrollo, aislamiento, sordera, patologías neuroló-

gicas degenerativas (como esclerosis, enfermedad de Parkinson, etc.), entre otras. La utilización de CAA desde temprana edad define en muchas personas la calidad de las interacciones futuras, por ejemplo en patologías como afasia, parálisis cerebral, problemáticas severas de las cuerdas vocales, etc.

Quizá el sistema de comunicación más conocido es la lengua de señas, este alcanza niveles de complejidad lingüística comparables al habla.

La comunicación es un proceso holístico, y deberá ser considerada en el contexto familiar, social, y en relación al estilo de vida y a los objetivos de cada persona.

Para aplicar un sistema de comunicación es necesario contar con un **equipo transdisciplinario** que planifique la incorporación exitosa. Sin embargo, es importante destacar que los usuarios tienen que ir desarrollando algunas habilidades como la **atención, discriminación y memoria** -tanto visual como auditiva-, la **asociación, el seguimiento visual y, si fuera posible, además, la categorización**.

La comunicación alternativa y aumentativa se utilizará para desarrollar un **canal de intervención basado en la utilización de pictogramas, más o menos iconográficos, según sea la edad y las capacidades del destinatario**.

Las categorías gramaticales vienen diferenciadas por color para facilitar su aprendizaje.

Existen en el mercado una diversidad de productos que acompañan la inclusión de CAA.

¿QUÉ ES UN COMUNICADOR?

Un comunicador es un sistema que permite la interacción a personas

que tienen **dificultades para hablar**. Puede ser un programa informático, instalable en una computadora o en dispositivos móviles (Comunicador dinámico), o un terminal portátil diseñado específicamente como comunicador (de 5 teclas o más, de pantalla) utilizando sistemas aumentativos de comunicación o mediante lectura y escritura (Comunicador de teclado alfanumérico).

Los comunicadores pueden ser operados con las manos o incluir un sistema de barrido por columnas y filas que son seleccionadas a través de un pulsador.

Según lo expone Carmen Basil (página 232): “*La CAA plantea un enfoque primordialmente sociocomunicativo e interactivo del lenguaje... centra su atención en mejorar el proceso comunicativo...*” y destaca ocho premisas a considerar según Garett y Beukelman (1992), compartiremos cuatro de ellas:

- La comunicación es un proceso holístico, y deberá ser considerada en el contexto familiar y social, así como en relación al estilo de vida y a los objetivos de cada persona.
- El objetivo principal de la intervención es la mejora de la participación del individuo en actividades importantes para él.
- La intervención utilizará habilidades residuales en vez de centrarse en el déficit.
- La comunicación es un proceso multimodal, que incluye las técnicas, sistemas y estrategias de CAA y el habla natural.

Este artículo pretende recorrer diversas estrategias que tiendan puentes hacia la inclusión, buscando sustituir el lenguaje oral cuando éste no está presente o es difícil su comprensión. Las ayudas tecnológicas son un gran aliado al momento de incorporar CAA. ●

SÍMBOLOS:

Símbolos BoardmakerApplication 1990-2005. Mayer Johnson LLC. AllRightsReservedWorldwide

Símbolos PIC

www.pictogram.se AllRightsReserved

Símbolos MINSPEAK

www.prentrom.com AllRightsReserved

Símbolos

Techwww.amdi.net AllRightsReserved

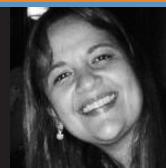
Símbolos IMPACTE

www.care.org.ar

http://disfasiaenzaragoza.com/pictogra-

LA AUTORA

CLAUDIA RODRÍGUEZ



Profesora Especializada en Discapacitados Mentales y Sociales.

Docente de Educación Especial en la Provincia de Buenos Aires. Parte del equipo de asesoramiento pedagógico de Intel® Educación en Argentina.

Formadora y líder pedagógica en programas de TIC y educación.

Fue referente regional de Tecnología específica para personas con discapacidad motora en el Programa de Capacitación Tecnología & Sociedad D.G.E.y C. Provincia de Buenos Aires, Rama Educación Especial y miembro del Proyecto “Apoyo a las Escuelas Especiales” dependiente del Ministerio de Cultura y Educación de la Nación.

mas/pictogramas.html

El portal ARASAAC ofrece recursos gráficos y materiales para facilitar la comunicación de aquellas personas con algún tipo de dificultad en este área http://www.catedu.es/arasaac/index.php Plaphoons, Comunicador dinámico. Programa para ser utilizado como comunicador y editor de plafones de comunicación. Se puede descargar gratuitamente desde: http://goo.gl/KAI1XG Extraído de http://modalidadesespecial.educ.ar/datos/plaphoons.html#sthash.zpETeuhY.dpuf (15 de agosto de 2014)

BIBLIOGRAFÍA

Sistemas de Signos y Ayudas Técnicas para la Comunicación Aumentativa y la Escritura, Carmen Basil Almirall, Emili Soro-Camats, Carmen Rosell Bultó, Editorial Masson, 2000

SKLIAR, Carlos, “Poner en tela de juicio la normalidad, no la anormalidad. Políticas y falta de políticas en relación con las diferencias en educación”, Revista Educación y Pedagogía, Medellín, Universidad de Antioquia, Facultad de Educación, Vol. XVII, N.º 41, pp. 11-22. Original recibido: junio 2005 Extraído de http://modalidadesespecial.educ.ar/datos/recursos/pdf/skliar-poner-en-tela-de-juicio-la-normalidad.pdf (15 de agosto de 2014)

Programa B-LEARNING EN LA ESCUELA MEDIA

POR CRISTINA VELÁZQUEZ

La **Responsabilidad Social** es una nueva política de gestión, un nuevo modo de administrar todo tipo de organizaciones. Está basado en fines éticos y de desarrollo social justo y sostenible, con el afán de promover estándares y regulaciones universales de conducta, que permitan la evaluación de las organizaciones con indicadores consensuados internacionalmente, y la comparación entre los resultados obtenidos por las diferentes organizaciones para el reconocimiento y difusión de las mejores prácticas. Se la debe entender, además, como una política de gestión de impactos que busca mejorar en forma continua los productos y alcances de una organización, lo cual implica poner atención y ocuparse de los problemas presentes **dentro y fuera** de la misma.

Teniendo en cuenta este concepto de Responsabilidad Social, puede considerarse a la **Responsabilidad Social Universitaria** como la gestión ética de los impactos Universitarios.

Estos impactos pueden ser **organizacionales** (aspectos laborales, ambientales, de hábitos de vida cotidiana en el campus universitario); **educativos** (todo lo relacionado con los procesos de enseñanza-aprendizaje y la construcción curricular); **cognitivos** (relacionados con las orientaciones epistemológicas y deontológicas, los enfoque teóricos y las líneas de investigación, los procesos de producción y difusión del saber) y **sociales** (lo relacionado con los vínculos de la Universidad con actores externos, su participación en el desarrollo de su comunidad y de su Capital Social).

Le compete a la Universidad promover, como acción educativa específica de Responsabilidad Social, la formación de

los voluntarios, especialmente cuando se trata de sus propios estudiantes.

Una buena gestión del voluntariado no constituye sólo una aplicación de conocimiento por parte de los voluntarios, sino el reconocimiento del proyecto que se genera como una instancia de aprendizaje.

Se debe pensar al voluntariado como uno de los factores dinamizadores de la misión universitaria que permitirá:

UNO. Promover **una mejora en la calidad de vida de todos los actores involucrados**, desde un punto de vista laboral, social y medioambiental, en congruencia con los valores declarados de la Universidad.

Será de vital importancia para el desarrollo de un proyecto de voluntariado que se genere naturalmente un desarrollo armónico de los vínculos entre los diferentes equipos de trabajo, con la comunidad y con la propia universidad.

DOS. Promover la **formación académica integral de ciudadanos responsables** y capaces de participar del desarrollo humano sostenible de su sociedad (mediante la enseñanza de los conocimientos esenciales a la vida ciudadana responsable en el siglo XXI, uso de métodos de aprendizaje relacionados con proyectos sociales, Aprendizaje-Servicio, entre otros).

TRES. Promover una **gestión social del conocimiento** (selección y producción de conocimientos socialmente útiles y difundidos adecuadamente hacia la comunidad, con métodos de investigación participativos y democráticamente elaborados).

El voluntariado, la formación académica y la investigación deben articularse para

que la "**proyección social**" universitaria funcione también como una "**inyección social**" universitaria que pueda ser fuente de investigaciones aplicadas (realizada por docentes o por los mismos estudiantes voluntarios) para apoyar la acción solidaria de los voluntarios (o también al revés, para que una investigación pueda suscitar un nuevo programa de voluntariado).

Todos estos factores comprometen a la Universidad a:

- La elaboración de proyectos de voluntariado, que promuevan actividades vinculadas a sus áreas de competencia;
- La selección de voluntarios, atendiendo a los diferentes perfiles específicos requeridos según las características de los proyectos;
- La búsqueda del logro de los objetivos de intervención y de aprendizaje propuestos, persiguiendo una transformación social sin descuidar la misión educativa;
- El seguimiento de las tareas realizadas, atendiendo no sólo al logro de los objetivos sino, además, al desarrollo armónico de todos los vínculos generados interna y externamente con la comunidad universitaria;
- La sistematización de experiencias y de nuevas oportunidades de intervención, contribuyendo, de este modo, a la producción de conocimiento y al aprendizaje organizacional.

Se debe considerar que la voluntad solidaria forma parte de los intereses de la juventud, en cuanto satisface necesida-

Le compete a la Universidad promover, como acción educativa específica de Responsabilidad Social, la formación de los voluntarios, especialmente cuando se trata de sus propios estudiantes.

des espirituales, de autorreconocimiento, de autorrealización y de autoformación. Y además que, apoyándose en estas necesidades, la organización del voluntariado desde la Universidad y su reconocimiento académico ayudará a facilitar y multiplicar las iniciativas, articular el reconocimiento personal con la formación académica y la formación a la ciudadanía solidaria, objetivo central de la Responsabilidad Social Universitaria.

NUESTRO PROYECTO DIPEV

Desde el inicio del ciclo lectivo 2013 y desde Extensión y Relaciones Institucionales del Instituto Nacional Superior del Profesorado Técnico de la Universidad Tecnológica Nacional, se desarrolla el **Programa de Voluntariado Universitario DIPEV** (Diseño e Implementación de Plataformas Educativas Virtuales Escolares). Esta propuesta busca ofrecer a Escuelas Públicas y Privadas de Educación Media, el desarrollo e implementación de sus propias plataformas virtuales de aprendizaje, atendiendo especialmente a la formación y el acompañamiento del profesorado durante todo el proceso, y al seguimiento de las actividades realizadas.

Entre las acciones que se desarrollan en el marco del proyecto, se destacan: la instalación y customización de una plataforma educativa virtual institucional, la capacitación semipresencial de todos los docentes involucrados en el proyecto en el manejo técnico/pedagógico de las aulas virtuales y en el uso de diferentes

recursos tecnológicos y el acompañamiento a los participantes del programa, a través de mesas de ayuda técnica y tutorías virtuales, durante todo el desarrollo de la propuesta.

En este proyecto de voluntariado, participan docentes y estudiantes de diferentes carreras que se dictan en nuestros profesorados y tecnicaturas. Los estudiantes voluntarios reciben capacitación o perfeccionamiento en los procesos de customización y mantenimiento de plataformas educativas virtuales desarrolladas en el LMS de código abierto Moodle, en el uso pedagógico de las aulas virtuales y en Tutoría Virtual, para luego ser parte de la implementación del proyecto en sus diferentes etapas.

ANTECEDENTES

Las ventajas que conlleva implementar en un proceso educativo, el b-learning, es decir, la modalidad de enseñanza y aprendizaje en la cual el educador combina el rol tradicional o presencial con el rol a distancia, son múltiples y variadas. Esto le permite a los docentes enriquecer sus prácticas pedagógicas con propuestas que incluyen diferentes recursos tecnológicos, que posibilitan extender el proceso de enseñanza y aprendizaje más allá de las paredes del aula. Por otra parte, los estudiantes se benefician con esta modalidad que los motiva y les permite aprender con recursos tecnológicos similares a los que utilizan en su vida cotidiana.

Esta modalidad pedagógica que buscamos acercar a las Escuelas Públicas de Educación Media, se viene desarrollando en forma exitosa en Argentina desde hace aproximadamente diez años y en numerosas instituciones educativas, en su mayoría de gestión privada.

Desde nuestra institución, venimos acompañando, en implementaciones de estas características, a varias de ellas y, además, empleamos esta modalidad en nuestro programa de capacitación docente "e-educadores Online" que ofrece, a docentes, referentes TIC, directivos y futuros educadores de todo el país y del exterior, una amplia gama de propuestas de formación, todas orientadas a promover la integración efectiva de las TIC en las prácticas pedagógicas.

Para dicha iniciativa desarrollamos una propuesta similar, a través de la cual se capacitaron estudiantes de los últimos años de nuestros Profesorados en Disci-

plinas Industriales y en Docencia Superior, en Tutoría Virtual, y varios de ellos realizaron una práctica efectiva al desempeñarse como tutores virtuales, acompañando a los profesores correspondientes en varios de los cursos desarrollados.

Esta propuesta formó parte del Programa de Apoyo a la Extensión (PAE) - Primera Convocatoria: "Tecnologías para la Inclusión Social" - Secretaría de Extensión Universitaria del Rectorado de la Universidad Tecnológica Nacional. Por otra parte, desde el año 2005, acompañamos a numerosas instituciones educativas de Enseñanza Media en un programa denominado "CINEM-INSPT-UTN", dirigido a los estudiantes de dicho nivel educativo, que les permite certificar sus conocimientos y habilidades en el uso de diversas herramientas informáticas favoreciendo su utilización como recursos para el logro de aprendizajes significativos.



Docentes de la ET N° 24 DE 17.

PROBLEMÁTICA COMUNITARIA

La Ley de Educación Nacional ha marcado la obligatoriedad de la escuela secundaria, garantizando a todos/as los/ las adolescentes y jóvenes el derecho a asistir, permanecer y terminar la escuela. Esto implica que la educación media, que antes era para unos pocos, es ahora la responsable de los más altos niveles de la formación básica de toda la ciudadanía.

Se generan entonces, nuevos desafíos. Entre ellos, lograr que los adolescentes puedan alcanzar el núcleo de las habilidades básicas y de los conocimientos mínimos requeridos para su desarrollo como ciudadanos activos, que en los últimos tiempos ha crecido y se ha complejizado debido a los cambios sociales, los avances de los conocimientos y de la tecnología.

Creemos que es importante trabajar para evitar el fracaso escolar y, que de-

bemos desarrollar desde la universidad, acciones que acerquen a las escuelas medias, un abanico de estrategias de enseñanza, seguimiento y evaluación. Esto permitirá a los docentes, brindar a sus alumnos oportunidades diversas para que puedan lograr el nivel de desempeño planificado y reducir el porcentaje de deserción escolar existente.



Docentes del Colegio N° 16 DE 15.

DIAGNÓSTICO

Nuestro programa surgió a través del diálogo directo con las autoridades y los educadores de las Escuelas Públicas de Educación Media involucradas, de la necesidad de mejorar la calidad educativa que se brinda a los estudiantes y de generar nuevas oportunidades para que puedan lograr el nivel de desempeño básico requerido y completar exitosamente su educación secundaria.

Para el logro de las metas y los objetivos planteados será indispensable un trabajo conjunto, sincronizado y comprometido de todos los actores: directivos, docentes y alumnos, de los dos entornos educativos involucrados: escuela y universidad.

OBJETIVOS DEL PROGRAMA

- Desarrollar plataformas educativas virtuales en escuelas públicas de educación media.
- Formar a los estudiantes voluntarios en tareas de asistencia técnica y tutorías virtuales.
- Capacitar a los docentes de las escuelas en la integración pedagógica efectiva de las TIC a través del uso de entornos educativos virtuales.

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES Y TAREAS QUE SE REALIZAN DURANTE EL DESARROLLO EL PROYECTO

En una primera etapa, se instalan las plataformas educativas virtuales correspondientes a cada una de las escuelas medias que participan de la propuesta y se desarrolla la capacitación semipre-

sencial de los alumnos voluntarios en implementación de e-learning con Moodle y en tutoría virtual, en un espacio similar a los entornos virtuales instalados. La capacitación semipresencial de los administradores y docentes involucrados en el proyecto está a cargo de los docentes voluntarios y se desarrolla dentro de los entornos virtuales escolares instalados en dos etapas: en la primera, se los formará en el manejo técnico/pedagógico de las aulas virtuales y en la segunda, en el uso de diferentes herramientas y recursos tecnológicos de la Web 2.0 como complemento.

En esta etapa, los alumnos voluntarios actúan como tutores virtuales de los diferentes cursos impartidos. Se utiliza, además, una plataforma externa para videoconferencias en la cual se organizan encuentros sincrónicos periódicos de capacitación y tutoría.



Docentes de la EEM N° 1 DE 16.

Por su parte, los docentes vinculados al área de Informática de cada escuela (posibles administradores de las plataformas) serán los encargados de capacitar a los alumnos en el uso de las herramientas básicas de las aulas virtuales y de acompañarlos en la implementación de esta modalidad educativa.

Durante todo el proceso de implementación efectiva del modelo b-learning por parte de los docentes, los alumnos voluntarios les brindarán asistencia técnica y los docentes voluntarios, orientación-pedagógica. Las instituciones educativas brindarán la información que se requiera por parte de la Coordinación del Programa, para determinar los avances en el proyecto y su evaluación parcial y global.

PARTICIPANTES

Se encuentran participando durante el presente ciclo lectivo, las siguientes instituciones de Educación Media Públicas de la Ciudad de Buenos Aires:

LA AUTORA

CRISTINA VELAZQUEZ



Profesora en Disciplinas Industriales, Especialista Universitario en Implementación de Proyectos de e-Learning. Coordinadora de Informática y Docente de los Niveles Primario y Secundario. Autora y Coordinadora Pedagógica del Programa e-ducadores Online del INSPT de la Universidad Tecnológica Nacional.

Coordinadora Zonal de la Provincia de Buenos Aires, del programa de Capacitación Docente "TIC en la escuela primaria. Primaria Digital", UNTREF - MCE.

Miembro colaborador de la Fundación Evolución. Autora y dinamizadora de proyectos telecolaborativos. Coordinadora de Programas de Capacitación Docente en la implementación de las TIC. Autora del libro "Estrategias Pedagógicas con TIC" de Ediciones Novedades Educativas.

- ET N° 24 DE 17, "Defensa de Buenos Aires"
- EEM N°1 DE 16, "Rodolfo Walsh"
- Colegio N°16 DE 15 "Dr. Guillermo Rawson"

CONCLUSIONES

La educación en el siglo XXI invita a la Universidad a ser más solidaria con el servicio a la comunidad, a ser responsable e intervenir a través de acciones significativas y sostenibles en el tiempo. En nuestro caso en particular, creemos que es importante trabajar para evitar el fracaso escolar y que debemos desarrollar desde la universidad, acciones que acerquen a las escuelas medias, un abanico de estrategias de enseñanza, seguimiento y evaluación del proceso educativo.

Por otra parte, consideramos significativo desarrollar iniciativas para enriquecer la formación de base de nuestros estudiantes en diferentes aspectos complementarios e involucrarlos en prácticas efectivas que les permita reafirmar los nuevos conocimientos desarrollados. ●

Más información:

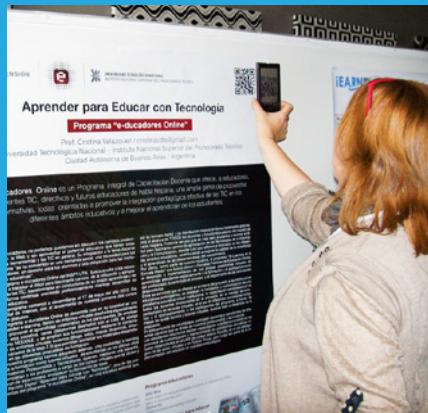
programaeducadores@gmail.com

CADA VEZ MÁS enredados

POR PAULA PÉREZ

Entre el 29 de junio y el 5 de julio de 2014 se desarrolló en la ciudad de Puerto Madryn, Chubut, la **XXI Conferencia Internacional iEARN 2014** en el hotel Rayentray, con la presencia de representantes de organizaciones educativas provenientes de 25 países organizada por la **Fundación Evolución** (www.fundacionevolucion.org.ar).

El evento fue un espacio de reflexión, formación e intercambio entre todos los participantes. En el acto inaugural dieron la bienvenida a las delegaciones el Intendente de la Ciudad de Puerto Madryn, **Ricardo Sastre**; **Rubén Zarate**, Ministro de Educación de la Provincia de Chubut; **Toni Casserras**, Presidente del Comité Internacional de iEARN; **Victor Sorano** y **Susana Alcaraz**, tesorero y presidente de Fundación Evolución, respectivamente.



Exposición de pósters.

El coro de niños y jóvenes de la municipalidad de Puerto Madryn entonó el himno nacional argentino acompañado por toda la delegación argentina presente en el evento y además ofreció al público algunas canciones de su repertorio.

En ese marco, el intendente Ricardo Sastre, anunció que: "...el Paseo Costero y la Plazoleta ubicada entre las rotondas que unen al Centro Nacional Patagónico y a la Universidad Nacional de



Producciones desarrolladas por los participantes del 18º Encuentro de Jóvenes de iEARN.

la Patagonia San Juan Bosco, llevará el nombre del maestro Daniel Reyes... un ser capaz de comprender hace 25 años atrás, antes del auge de Internet, que las redes tecnológicas podían unir a las personas para trabajar juntas por el bien común".

Este evento constituyó todo un honor y reconocimiento a su persona y a la labor que la **Fundación Evolución** viene desarrollando desde entonces. Y permitió rendir un sentido homenaje a su persona y a todos los fundadores de la red **iEARN** (International Education and Resources Network), de la cual la **red TELAR** es el capítulo argentino.

Una interesante y divertida conferencia sobre creatividad inauguró el evento donde **Gerry Garbulsky** compartió sus Ideas para cambiar el mundo. Garbulsky es organizador de **TEDxRíodelaPlata**, licenciado en Física de la Universidad de Buenos Aires y tiene un Ph.D. en Ciencia de Materiales del Massachusetts Institute of Technology (MIT).

A partir de allí, comenzaron todas las actividades previstas en un marco de camaradería, alegría y compromiso con la educación y el bienestar del planeta y su gente. Conferencias, talleres, análisis de casos, pósters e implementaciones de proyectos de la red en instituciones educativas de todo el mundo colmaron la agenda de cada día.

El evento funcionó como un espacio para la reflexión, formación e intercambio.

No faltaron los espacios especialmente pensados para socializar y enredarse aún más a través de salidas turísticas, la noche cultural –protagonizada por todas y cada una de las delegaciones para compartir con todos la cultura de su país– y la cena de despedida.

Es interesante destacar la gran participación de futuros docentes en la conferencia y merece también especial mención la presentación de un video basado en una interpretación colaborativa de niños, jóvenes y adultos, algunos como cantantes, o instrumentistas, y/o coros de la canción "All you need is love" de Los Beatles, con el fin de mostrar cómo desarrollar un trabajo colaborativo en red. Y que lo compartimos en este link: <http://goo.gl/5XYiKv>.

El año próximo, la conferencia se celebrará en Brasil. Los invitamos a sumarse a los proyectos de la red y a compartir luego presencialmente su experiencia en Brasil 2015.

¡Los esperamos a todos! ●



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL

INSTITUTO NACIONAL SUPERIOR DEL PROFESORADO TÉCNICO

CARRERAS DE TÉCNICOS SUPERIORES Y PROFESORADOS

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

EXTENSIÓN Y RELACIONES INSTITUCIONALES

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



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

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

infoinst@inspt.utn.edu.ar

