

APRENDER PARA EDUCAR CON TECNOLOGÍA

REVISTA DE SUSCRIPCIÓN GRATUITA

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



APRENDIENDO
TELECOLABORATIVAMENTE:
CONFERENCIA DE iEARN

TE PRESENTO MI BLOG:
OLOBLOGGER

RINCÓN GEEK:
INTERNET EN LA EDUCACIÓN

HERRAMIENTAS Y RECURSOS
TIC: LÍNEAS DE TIEMPO 2.0

MAYO 2014 EDICIÓN N° 8
Buenos Aires | Argentina



INSTITUTO NACIONAL
SUPERIOR DEL
PROFESORADO TÉCNICO



E-DUCADORES.COM
Educación y TIC

LA LECTURA EN LA WEB

(página 04)

EDICIÓN
ESPECIAL

17 DE MAYO
Día Mundial de Internet



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° 8
MAYO 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 Bassó

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

Cecilia Sagol // Juan Ignacio Quintana Cavanillas

Nora Lizenberg // Julio Incarbone // Claudia Rodríguez

Fernanda Ríos // Andrea Font // Pablo Bongiovanni

Susana Trabaldo // Jimena Jacobovich

Juan Diego Polo // María Gabriela Galli

Manolo Sanchez // Walter Temporelli // Rosa Kaufman

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

LA LECTURA EN LA WEB.

NOTAS

PROYECTOS GLOBALES Glosobook. La nueva forma de leer y escribir al alcance de todos.

IDENTIDAD DIGITAL

¿Qué nos dice Internet sobre nuevos alumnos?

DIVERSIDAD Y TECNOLOGÍA Accesibilidad e Internet. // Internet accesible e inclusiva.

HERRAMIENTAS Y RECURSOS TIC

Razones para dejar de decir que Internet es una nube. // Líneas de tiempo Web 2.0

E-LEARNING La calidad de los trayectos formativos en la era del aprendizaje en red.

DECÁLOGO

Las diez amenazas más peligrosas de Internet.

REDES EDUCATIVAS Foro Global Microsoft en Educación Barcelona 2014.

RINCÓN GEEK

¿Qué significa "Internet en la educación"?

VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN

Aprendemos nuestros derechos jugando.

TE PRESENTO MI BLOG

Oloblogger.

PRÁCTICA PROFESIONAL DOCENTE

Filias y fobias (segunda parte)

CONGRESOS Conferencia Internacional de docentes y jóvenes IEARN 2014

04

08

10

12

18

22

24

27

28

30

32

34

38

**CELEBRANDO,
UN AÑO MÁS**

EL DÍA DE INTERNET

El **diadeinternet** se celebró por primera vez en España en el mes de octubre de 2005 como una iniciativa de la Asociación de Usuarios de Internet (au.es). En su primera edición se organizaron 534 eventos por toda España y más de 200 entidades públicas y privadas suscribieron la *Declaración de Principios para construir la Sociedad de la Información*.

“...Reconocemos que la educación, el conocimiento, la información y la comunicación son esenciales para el progreso, la iniciativa y el bienestar de los seres humanos. Es más, las tecnologías de la información y las telecomunicaciones (TIC) tienen inmensas repercusiones en prácticamente todos los aspectos de nuestras vidas.

El rápido progreso de estas tecnologías brinda oportunidades sin precedentes para alcanzar niveles más elevados de desarrollo. La capacidad de las TIC para reducir muchos obstáculos tradicionales, especialmente el tiempo y la distancia, posibilitan, por primera vez en la historia, el uso del potencial de estas tecnologías en beneficio de millones de personas en todo el mundo incluidas las que integran y desarrollan su actividad en nuestros pueblos y ciudades...”.

En noviembre de 2005, la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información solicitó a la Asamblea General de las Naciones Unidas que declarara el 17 de mayo como el Día Mundial de la Sociedad de la Información para promover la importancia de las TIC y los diversos asuntos relacionados con la Sociedad de la Información planteados en la cumbre. La Asamblea General adoptó en marzo de 2006 una Resolución (A/RES/60/252) por la que se proclama el 17 de mayo como Día Mundial de la Sociedad de la Información todos los años.

En noviembre de 2006, la Conferencia de Plenipotenciarios de la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT), reunida en Antalya (Turquía), decidió celebrar ambos eventos, **Día Mundial de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información, el 17 de mayo**.

Y aquí estamos, nosotros también, celebrando este día, con una nueva edición especial de nuestra revista, dedicada íntegramente a la Gran Red de Redes.

Al recorrer sus páginas, se encontrarán con verdaderos referentes de diferentes partes del mundo vinculados a Educación y TIC, que los guiarán por una lectura amena y rica en conocimiento.

Prof. Cristina Velázquez
Editora General



LA LECTURA EN LA WEB

POR CECILIA SAGOL

En 1979, el semiólogo italiano **Umberto Eco** recuperó los trabajos que venía realizando durante esa década en una obra llamada **Lector in fabula**, en la que deconstruía una manera de entender la lectura que venía siendo dominante en la crítica literaria y el análisis textual. Para resumirlo en pocas palabras, a riesgo de banalizar su trabajo, en **Lector in fabula**, Eco focalizó la actividad del lector y no la del escritor en el intercambio de textos a partir de la redefinición del **proceso de construcción de significados**, redefinición que le permitía el marco teórico semiótico que utilizaba.

No es ese el objetivo de este trabajo, pero sí tal vez el espíritu: redefinir la mirada, entender de una nueva manera un proceso cultural. Lo que queremos hacer es **revisar las formas de lectura**, hacer visibles los cambios que estamos transitando hoy —mediados sobre todo por la introducción de TIC— y construir una nueva idea de lector —y de escritor— que sirva para dar cuenta de esos

procesos. El objetivo de comprenderlos es intervenir en ellos, en un momento en que la lectura está en la agenda de la educación y nos convoca a toda la comunidad educativa a pensar formas de alcanzar objetivos tradicionales y a redefinir otros.

Como ya es sabido, la formación para el mundo que las TIC han contribuido a crear excede con creces las habilidades de la informática y el manejo de los dispositivos. **La lectura y la escritura han redefinido y acrecentado su valor en el siglo XXI**, forman parte de las competencias y habilidades que los alumnos y las alumnas deben adquirir para comunicarse, expresarse, trabajar con otros, participar en la vida pública, gestionar conocimiento en los entornos de la sociedad de la información.

La lectura y la escritura son procesos complejos —cognitivos, tecnológicos, sociales, culturales, históricos—. En cada contexto se actualizan en forma predominante uno o varios de esos aspectos.

Para el análisis de la lectura y la escritura en el siglo XXI, nos parecen relevantes los siguientes:

- **La cuestión tecnológica**, que transforma el soporte de los textos y la forma de circulación y acceso a estos.

- **El nuevo paradigma científico y económico denominado «sociedad del conocimiento»¹**, que establece nuevas reglas en la producción del saber.

- **Las nuevas formas de consumo cultural, lo que se denomina «cultura participativa»²**, una transformación en el consumo de medios masivos, especialmente protagonizada por jóvenes, que consiste en prácticas culturales en el marco de comunidades muy conectadas con un fuerte apoyo para la creación y el intercambio entre sujetos con diversos niveles de experiencias.

Estos son algunos puntos que forman el marco en el que leemos y escribimos hoy, que opera estableciendo posibilidades y límites cuando navegamos por redes sociales, miramos un video,

jugamos a un videojuego o leemos un libro electrónico, pero también al leer, por ejemplo, un diario o un libro en formato papel que fue producido con los dispositivos y entornos mencionados. Este marco determina cómo leemos y escribimos, quiénes, cuándo, qué y para qué.

DE QUÉ HABLAMOS CUANDO HABLAMOS DE LEER Y ESCRIBIR

En una entrevista, realizada por el portal **educ.ar³**, **Daniel Cassany** alude a un conjunto de cuestiones de la lectura y escritura en el siglo XXI. A través de ejemplos y argumentaciones, el autor destaca:

UNO. La omnipresencia de lo escrito en las actividades cotidianas que reemplaza en gran medida a la oralidad.

DOS. La posibilidad de lecturas y escrituras en diferentes soportes y por nuevos medios, que hacen estallar la división texto escrito, oral y visual —se lee en un pequeño visor, se escribe apretando un botón—.

TRES. La facilidad de acceder a diferentes puntos de vista ideológicos, culturales, geográficos a través de la web.

CUATRO. La abundancia de información basura que exige y permite literacidad crítica.

La revolución digital operó un triple cambio simultáneo: la forma de leer, la forma de reproducir los textos y la forma de escribir.

El diagnóstico de Cassany cobra relevancia si se pone en perspectiva histórica. Es decir, si hacemos el ejercicio de la historia reciente y repasamos nuestros hábitos de solo una década atrás o si miramos un plazo más largo a partir, por ejemplo, de la figura de «escenas

Leer en el mundo digital implica también prestar atención a la autoría y a la orientación argumentativa, evaluar la calidad y rigurosidad, verificar fuentes, aprender a leer signos en el nivel paratextual.

de lectura» que usa el historiador **Roger Chartier**. A lo largo de la historia, las sociedades han leído de diferentes formas, que han operado, sin duda, tanto sobre cuestiones sociales como sobre el significado de los textos.

Las escenas de lectura pueden clasificarse en pares opuestos: individual/colectiva, silenciosa/oralizada, retirada/pública, intensiva/extensiva. Cada escena además tuvo su prestigio asociado a diferentes variables culturales, como señala Chartier:

«En los siglos XVI y XVII los tres modos de la comunicación (las palabras habladas, las imágenes pintadas o grabadas, la escritura manuscrita o tipográfica) estaban considerados como formas igualmente válidas del conocimiento. Semejante equivalencia no ignoraba el carácter propio de cada una de estas modalidades de comunicación: la fuerza performativa de la palabra que maldice, conjura o convence, la capacidad de la imagen de hacer presente lo ausente, o las posibilidades de reproducción y conservación solo otorgadas por lo escrito».⁴

Es recién en el siglo XIX que el discurso escrito gana prestigio en lo académico. Si bien no tenemos, por supuesto, el objetivo de hacer un recorrido históri-

co exhaustivo, pensar en estas escenas nos hace comprender que no es lo mismo un texto leído en voz alta en una ceremonia religiosa, que escrito en un libro leído en el interior del hogar, o analizado en una institución educativa pública, por ejemplo. También nos muestra cómo distintas organizaciones políticas y sociales intervenían en esas escenas (la iglesia, el Estado, los programas de alfabetización, etc.). Pero, sobre todo, nos lleva a preguntar **cuáles son las escenas que se ponen en juego hoy en día**.

Analizando el presente y la lectura en Internet, Chartier advierte en la revolución digital, un cambio de estructuras fundamentales. Uno de los puntos en los que insiste es que la revolución digital operó un triple cambio simultáneo: **la forma de leer, la forma de reproducir los textos y la forma de escribir**. Este triple cambio puede sintetizarse en que lo digital cambió el lazo entre el texto y los objetos. Señala Chartier en el artículo citado:

«Como consecuencia, hay una yuxtaposición de fragmentos no necesariamente referidos a la totalidad textual a la cual pertenecían. A partir de ahí, el libro como creación, como identidad intelectual y estética, se desmorona. La antigua percepción de una entidad textual coherente y lógica, incluso cuando no se lean todas sus páginas, es reemplazada por una serie de datos, de fragmentos desvinculados».

Entre otras consecuencias, genera una **lectura fragmentaria**, discontinua, hipertextual en la que el lector no ve el todo. Esto puede acarrear problemas con la jerarquía de ideas, con la coherencia y con la secuencia de la argumentación. Un buen lector crítico debe reponer estas variables y este es un tema de la agenda educativa en sentido amplio acerca de la lectura. Por eso, leer en el mundo digital implica también prestar atención a la autoría, entender la orientación argumentativa de una obra, evaluar la calidad y rigurosidad, verificar fuentes, aprender a leer signos en el nivel paratextual.

El aspecto crítico es básico para un programa de enseñanza, fortalecimiento o

difusión de la lectura. Pero no es suficiente. Hay más en el mundo del lector in web.

La lectura en pantalla puede convertirse en un espacio al servicio del mercado, una forma de acceso democrático a la cultura o una herramienta para reproducir el statu quo cultural o para cambiarlo.

UNA HISTORIA DE LAS FORMAS DE REPRESENTACIÓN

Podríamos recorrer las condiciones de producción del lector en el mundo digital a partir, por ejemplo, de las formas de construcción de conocimiento en la sociedad de la información (marcada por la abundancia, la complejidad, el dinamismo de datos en una nueva escala), de las formas de circulación de los textos y los saberes (que se alojan en plataformas, redes, flujos, en varios niveles, etc.) e incluso de los nuevos modos de consumo/producción cultural que se están produciendo especialmente en los jóvenes, pero en general en todas las prácticas culturales contemporáneas (que pasan por la creación colectiva, intervención del lector, transmedia, etc.).

Estas transformaciones quedan en gran medida claras en el recorrido histórico a gran escala que propone **Henry Jenkins** en **Reading in a Participatory Culture: Remixing Moby-Dick in the English Classroom (Language & Literacy)**⁵ sobre las formas de representación de la cultura humana. Sobre la base de los trabajos de **Merlin Donald**, se pueden establecer tres grandes etapas en los sistemas de representación que han

PARA QUÉ LEEMOS Y ESCRIBIMOS

- Para adquirir conocimientos.
- Para vehiculizar ideas y socializar saberes.
- Para mostrarnos ante los otros, construir identidad y obtener prestigio.
- Para obtener capital simbólico.
- Para conectarnos con otros.
- Para expresar ideas en forma pública.
- Para participar de actividades sociales, académicas, políticas, científicas.
- Para relacionarnos con diferentes organizaciones estatales y privadas.
- Para obtener reconocimiento académico y certificar nuestros saberes y los de otros.
- Para no olvidar.

operado también sobre las formas de creación y pensamiento:

UNO. El sistema mimético basado en los significantes corporales, presente en las primeras formas de comunicación humana y los primeros rituales.

DOS. El sistema lingüístico, fundado en la oralidad, que creó un código y tuvo como creación prototípica la narrativa y la cultura del mito

TRES. El sistema de la memoria externa, posibilitado por un cambio tecnológico, la escritura, que permitió separar a los individuos de los soportes de representación y dio lugar con el tiempo a la ciencia, a la sociabilidad de las ideas, la democracia y otras instituciones del mundo de hoy. En alguna medida, nuestra forma actual de representación pertenece a este sistema.

Un punto para tener en cuenta es que cada sistema **no anuló al anterior**, sino que lo redefinió con nuevas funciones: el sistema mimético está presente hoy en la danza y el teatro; el oral tiene nuevas funciones, etc. Otro punto importante es el que suman **David Williamson Shaffer** y **James Kaput** (1999) cuando señalan la posibilidad de un **cuarto sistema**, que pasa por la posibilidad de almacenar la memoria en forma externa y también en operar sobre ella a partir de la digitalización de esta memoria y las posibilidades del soporte digital.

Si estamos en este cuarto sistema, la lectura permite operar sobre los textos, distribuirlos, articularlos, mezclarlos, abriendo paso a la lectura colectiva y

pública —en relación con la definición de cultura participativa de **Henry Jenkins** a las operaciones transmedia, a la identificación de las acciones de lectura y producción—.

Estas ideas son puestas en juego en las experiencias recogidas en el libro citado. En estas experiencias, se apuntó a trabajar con la lectura de un clásico —Moby Dick, de **Herman Melville**— realizando sobre la lectura operaciones transmedia, de lectura colaborativa, de resignificación intertextual, de introducción de la lectura en redes colectivas interescolares e incluso más allá del mundo escolar.

El libro y la experiencia de esta lectura arroja como resultado una serie de ideas y propuestas para el trabajo con la lectura transmedia (recogidas en una guía docente), pero también llega a la conclusión de la centralidad de las instituciones educativas y de los docentes para construir este tipo de lecturas que permiten a todos los jóvenes gozar de la riqueza del mundo digital y recuperar los saberes de la cultura tradicional. **Sin la escuela, la biblioteca, los docentes, los artistas, no se producirían estas lecturas con el nivel de riqueza posible y adecuado.**

Pero, también desde las conclusiones, se ve que a la vez los entornos participativos y digitales ponen de manifiesto características de la lectura y la escritura que ya tenían, pero que el discurso escolar achataba: la recursividad, la no unidireccionalidad, la intertextualidad.

INTERVENIR ENRIQUECIENDO

LA LECTURA

De esta manera, la lectura, objetivo esencial de la historia de la educación, se redefine en el siglo XXI y plantea una serie de desafíos, pero también de herramientas, para alcanzar la comprensión lectora básica y multimedial, crítica y creativa. Y a la vez, en este mismo contexto, la lectura aumenta su relevancia como herramienta de producción y consumo de conocimiento para la educación, la participación en la sociedad, el trabajo, la vida ciudadana.

ESCENAS DE LECTURA

Las escenas de lectura pueden clasificarse en pares opuestos:

- individual/colectiva,
- silenciosa/oralizada,
- retirada/pública,
- intensiva/extensiva.

En los primeros párrafos de este artículo, hablamos del objetivo de comprender las nuevas formas de lectura para intervenir en ellas. A partir de las operaciones de definición y de historización que hemos realizado, todo parece indicar que no son las variables tecnológicas las que llevan adelante estos cambios, sino las cuestiones políticas y culturales. La lectura en pantalla puede convertirse en **un espacio al servicio del mercado, una forma de acceso democrático a la cultura o una herramienta para reproducir el statu quo cultural o para cambiarlo**. Las organizaciones, las políticas y las personas juegan determinado papel y, sobre todo, los que participamos de alguna manera en el campo educativo.

Como vimos, leemos y escribimos todo el tiempo para cualquier tarea, trabajo o gestión en la sociedad de hoy. Y las capacidades de lectura y escritura —capacidades críticas, de expresión, de interpretación— son —tal como siempre lo han sido— **herramientas de poder y de (des)igualdad** para las personas en sus comunidades y en su sociedad. Cabe citar en este punto a tres autores, como **Pierre Bourdieu**⁶, cuyo archicita-

do concepto de capital simbólico renueva su vigencia en el mundo digital y, en otro orden teórico, **Nicholas Burbules** y **Thomas Calister**⁷, quienes definieron tempranamente la cuestión del **acceso a la tecnología** como un conjunto de requerimientos que van más allá del uso de los dispositivos y que involucran justamente cuestiones simbólicas como la capacidad crítica para procesar la información.

Esto que afirmaban Burbules y Calister en el año 2001, en la actualidad, cuando el acceso material de la sociedad a las tecnologías —equipos y conexión— avanza, un aspecto importante de la brecha digital pasa a ser las habilidades de utilización de las tecnologías —habilidades tecnológicas, cognitivas, procedimentales, lectoras y culturales—.

La escena de lectura contemporánea, que sin duda tiene lugar no en una, sino en múltiples pantallas, debe ser un diálogo con los saberes tradicionales, con las instituciones educativas, con los docentes y los nuevos formatos TIC, las herramientas, los hábitos de consumir/producir, de intercambio y participación. En este cruce, tienen que construirse las nuevas competencias para evitar reproducir brechas sociales y culturales que la lectura y la escritura han marcado a lo largo de la historia y apuntar al potencial creativo que significa hoy poder retener información y operar sobre ella. ●

REFERENCIAS

- (¹) **Castells, M.** (1994). *La era de la información. Tomo 1*. Alianza Editorial.
- (²) Seguimos en esta definición a **Henry Jenkins** en varias de sus publicaciones especialmente **Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century** (disponible en <http://www.newmediateracies.org/wp-content/uploads/pdfs/NMLWhitePaper.pdf>). Es excelente la entrada en inglés de Wikipedia de http://en.wikipedia.org/wiki/Participatory_culture. Las prácticas de cultura colaborativa son definidas por Henry Jenkins como acciones en las que se dan estas características: hay barreras relativamente frágiles entre lo artístico y el compromiso cívico, existe una fuerte tendencia a compartir las creaciones,
- una mentoría informal y un espíritu de grupo: los miembros piensan que sus contribuciones suman al grupo.
- (³) Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=QvFQ5cTRsbA>.
- (⁴) **Chartier, R.** (2010). *Aprender a leer, leer para aprender. Nuevo Mundo*. Recuperado de <http://nuevomundo.re-vues.org/58621?lang=pt>.
- (⁵) **Jenkins, H.** (2013). *Reading in a Participatory Culture: Remixing Moby-Dick in the English Classroom (Language & Literacy)*. Teachers College Pr 2013.
- (⁶) **Bourdieu, P.** (1982). *Qué significa hablar*. Madrid: Akal.
- (⁷) **Burbules, N. C.** y **Callister, T. A.** (2001). *Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías*. Editorial Granica.

LA AUTORA

CECILIA
SAGOL



Licenciada en Letras en la Universidad de Buenos Aires. Estudios de doctorado en la UAM, Madrid.

Es autora y editora de materiales educativos especialmente digitales. Se desempeña como Coordinadora del Contenidos del Portal educ.ar del Ministerio de Educación de la Nación. Ha realizado numerosas publicaciones en este tema.

El acceso a la tecnología permite, entre otras cosas, difundir, contextualizar la lectura crítica, distribuir el capital simbólico y generar andamios de conocimiento.

GLOSÓ BOOK

LA NUEVA FORMA DE LEER Y ESCRIBIR AL ALCANCE DE TODOS.

POR JUAN IGNACIO QUINTANA CAVANILLAS

Glosobook (*Global Social Book*) es un **conjunto de relatos en cuya redacción puede participar cualquiera**. Parten de un capítulo común y van creciendo de forma exponencial. Un proyecto basado en la participación social, que ha nacido sin fin lucrativo y con el objetivo de aproximar la literatura a las personas, mediante el uso de herramientas sociales y tecnológicas.

Esta novedosa plataforma cultural www.glosobook.com de acceso gratuito aúna las inquietudes de todas aquellas personas interesadas en la lectura y la escritura, sean o no escritores o lectores habituales. Cada **Glosobook** está formado por muchos relatos que comienzan de una única manera, pero terminan de muchas formas distintas.

En un **Glosobook** se puede participar como escritor y como lector. Como escritor, después de publicado el primer capítulo, cualquiera puede enviar un segundo que lo continúe, que es publicado en www.glosobook.com. Entre todos los capítulos candidatos, los lectores van votando los que más les gustan. Los dos más votados se consolidan como nuevos capítulos y dan lugar a los dos primeros relatos. En el momento de escribir este artículo se ha puesto en marcha la convocatoria para capítulos 5. Desde comienzos de 2014, cuando se puso en marcha el proyecto, se han presentado 27 capítulos diferentes, que han dado lugar a seis relatos consolidados. No son 8, tal como se podría esperar de este modelo de crecimiento, ya que en dos relatos solo se ha presentado un capítulo.

En cualquier caso, un escenario de crecimiento continuado, permite que el **Glosobook** progrese exponencialmente y, por ejemplo, con 10 capítulos podría llegar a tener 512 relatos diferentes. En la práctica, un crecimiento exponencial ilimitado imposibilitaría el control del proyecto y la lectura de los diferentes relatos. Por ello, el acotar dicho crecimiento depende de la dirección del proyecto, en cada cambio de capítulo o en el arranque del mismo.

Como lector, un **Glosobook** puede ser leído de muchas formas diferentes, siguiendo las diferentes líneas de relatos. Al final de cada capítulo se opta por una u otra línea.

El número de capítulos de cada **Glosobook** no está limitado. En cada caso

dependerá de los lectores, que podrán dar por finalizado un relato si todos los capítulos candidatos dejan de recibir votos. También la propia dinámica de un relato y la publicación de un capítulo que cierre los hilos argumentales del mismo, puede darlo por concluido. Por supuesto, la propia dirección de cada proyecto puede decidir acotar el número de capítulos y forzar a los escritores a buscar un desenlace.

Cada Glosobook está formado por muchos relatos que comienzan iguales, pero terminan de formas distintas.

Glosobook es más que un proyecto literario. Es un modelo de creación de todo tipo de books, no solo novelas. Una forma de construir, concatenada, participativa y creciente. **Glosobook** facilita que las experiencias, la imaginación y las ideas puedan difundirse y contribuir a incrementar nuestro patrimonio cultural y humano, desde el mismo centro de nuestra sociedad.

El proyecto surge por la convicción de que toda persona tiene algo que contar y la mayoría tiene la necesidad, en un momento u otro, de poder transmitirlo. El problema es que no es fácil enfrentarse a un papel en blanco y, en este primer **Glosobook**, al reto de escribir un libro completo. Con respecto a la lectura convencional, ésta no es un hábito generalizado, pero se puede promover cuando el modelo de lectura es interactivo, opcional y gradual.

El factor tecnológico es esencial. En esta primera fase se ha desarrollado el proyecto utilizando el sistema **WordPress**, lo que ha permitido un desarrollo tecnológico rápido y con pocos costes, gestionado directamente por los promotores del proyecto, y con una alta calidad de diseño. La limitación que tiene **WordPress** para este tipo de proyectos es la escasa automatización a la hora de gestionar votaciones, sistemas de seguimiento visuales o la propia gestión de las publicaciones por parte de

los escritores e incluso de potenciales promotores de nuevos glosobooks. La segunda fase de esta iniciativa pasa necesariamente por el desarrollo de una plataforma con tecnología ajustada a las prestaciones necesarias para conseguir un proyecto de alta viralidad.

Glosobook no requiere de grandes recursos humanos para su gestión, siempre que la tecnología permita mejorar sus automatismos. Son necesarios tres perfiles diferenciados. Por un lado, **un perfil creativo** desde una perspectiva empresarial y de contenidos que se responsabilice de la puesta en marcha de cada uno de los proyectos, de la dirección técnica y de su gestión económica. Por otro lado, **un perfil tecnológico**, siendo éste el más susceptible de ser incorporado mediante una asistencia técnica externa. El tercer protagonista es el de **community manager**, verdadero responsable de dar viralidad al proyecto, crear comunidades de lectores y escritores, y explotar de la manera más eficiente las diferentes redes sociales, como Facebook, Twitter, Google+, YouTube, etc.



La aplicación del plan estratégico de este proyecto comenzó con el lanzamiento de esta primera fase a principios de año, incluyendo una campaña de comunicación en medios. En el momento actual se encuentra en una segunda fase de definición y venta de un plan de viabilidad económica, para lo que **Glosobook** se ha presentado y ha sido seleccionado en el startup **ZincShower**. En una tercera etapa y, en función de los logros que se consigan en la segunda, se proyecta cambiar la tecnología y lanzar nuevos glosobooks no literarios, para lo que la búsqueda de financiación es un objetivo prioritario.

En definitiva, **Glosobook** es un proyecto que actualmente se encuentra abierto en redes sociales, pero cuyo salto

EL AUTOR

J. IGNACIO
QUINTANA
CAVANILLAS



Doctor Ingeniero Agrónomo y Máster en Política Europea por la Universidad Politécnica de Madrid.

Trabajó más de 20 años como director de organizaciones sin ánimo de lucro públicas y privadas, cargos de dirección en multinacionales o responsabilidades de administrador único y dirección en pymes. Especialización en el sector alimentario, sanitario y biotecnológico. Se desempeñó en medios de comunicación, como director de OndaAgraria en OndaCero y LaTrilla en ABC Punto Radio y Gestiona Radio. Fue columnista de opinión agroalimentaria en el Grupo Vocento. Trabajó durante 2 años en el Parlamento Europeo dentro de la Dirección General de Estudios. Es autor y coautor de 4 libros agroalimentación, planificación y desarrollo. Dio más de 50 conferencias en universidades, congresos, empresas y otras organizaciones. Fue Profesor de Formulación y Evaluación de Proyectos Empresariales en el Centro Universitario Villanueva, Universidad Complutense de Madrid.

Premio Jose Cascón del Colegio de Ingenieros de Centro y Canarias a la mejor Tesis Doctoral. 1995. Premio Nacional de Investigación Agraria del Ministerio de Agricultura, Pesca y Alimentación. 1997. Medalla CESFAC. Categoría Medios de Comunicación. 2011.

Desde el punto de vista de comunicación 2.0, además de www.glosobook.com, desarrolla el portal www.latrilladebates.com.

cualitativo y cuantitativo se producirá cuando se consiga un nivel de penetración en redes sociales alto. Para lo que es necesario acelerar el proyecto en relación a la creación y difusión de contenidos, que es el verdadero catalizador de los proyectos sociales de cualquier índole. ●



LA IDENTIDAD DIGITAL Y ANALÍTICA DE APRENDIZAJE

¿QUÉ NOS DICE INTERNET SOBRE NUESTROS ALUMNOS?

POR NORA LIZENBERG

Nuestros nombres, nuestros datos personales, nuestros vínculos, nuestras preferencias y parte de nuestra historia de vida están en Internet. Y también la de nuestros alumnos.

Aunque no seamos residentes habituales en redes digitales como **Facebook**, **Pinterest**, **Twitter** o **Instagram**, una simple búsqueda de nuestro nombre y apellido en cualquier navegador web arrojará al menos un resultado. Probablemente muchos más.

Gobiernos, organismos y empresas **recopilan, almacenan, hacen públicos y relacionan cada vez más datos personales**. Y ésta es una de las características principales de la **Sociedad del Conocimiento** o **Sociedad Red**: cada clic o información en Internet deja una traza identificable bajo la forma de dato, en una cantidad tan grande que resulta -al día de hoy- casi incommensurable. A través del análisis estadístico de esos datos se toman decisiones, se generan políticas y estrategias, y por supuesto, se gana dinero.



En la vida diaria, nuestros hábitos en el mundo digital van conformando nuestra identidad real: las búsquedas que realizamos, nuestros errores y aciertos, nuestros desplazamientos, los dispositivos que usamos, nuestras preferencias y gustos. **Esta huella que construimos con cada clic nos identifica.**

Conocer a nuestros alumnos y seguir sus procesos son una de las claves para tomar decisiones de enseñanza acertadas.

De algún modo ya lo sabemos: es frecuente que ante la mención de **alguien que escuchamos nombrar por primera vez, lo busquemos en Internet**. Miramos qué filiaciones tiene, si tenemos amigos en común, qué le gusta, a qué redes sociales pertenece. Con esos datos construimos una **representación de esa persona**, y luego decidimos si queremos establecer un contacto, ofrecerle un producto o servicio, o simplemente si nos interesa saber qué actividades realiza o qué desea comunicar.

¿Y qué sabemos de nuestros alumnos? En el aula tradicional, con cada grupo nuevo de alumnos, buscamos recabar algunos datos que nos ayuden a delinear un perfil aproximado de quiénes son, qué les gusta, cómo aprenden, qué prefieren, con quiénes se relacionan. En los primeros días de clase, en función de lo que observamos en el aula, dónde se sientan, con quién y cómo se expresan y comunican, elaboramos ese diagnóstico imprescindible que nos ayudará a delinear el diseño de enseñanza propuesto para ese grupo, a personalizar nuestra enseñanza en función de cada grupo, y en muchos casos de cada alumno en particular, de modo de mantener el interés y gusto por aprender, y ayudarlos a lograr un aprendizaje de calidad.

Entonces, en estos tiempos de actividad y presencia distribuida entre el

mundo físico y el mundo virtual -ambos constituyentes de nuestra identidad-, limitarnos a conocer sólo una parte de nuestros alumnos es tener una visión parcial e incompleta de quiénes son, con posibles consecuencias en nuestros diseños de enseñanza. **Conocerlos en su presencia en Internet puede ayudarnos a mejorar nuestros diseños de enseñanza, lograr vínculos más sólidos y comunicaciones más efectivas con ellos.**

¿Y qué ocurre cuando trabajamos en modalidad virtual, con cursos muy numerosos? La necesidad de determinar el perfil de nuestros alumnos para adecuar a ellos nuestra tarea de enseñanza sigue siendo la misma, o aún mayor por las dificultades propias que entraña la modalidad. Sin embargo, no es viable buscar qué información nos brinda la red sobre cada uno de nuestros alumnos, o visitar todos los contenidos de todas las herramientas sociales a las que pertenecen. Mucho menos si enseñamos en cursos masivos, de los cuales tal vez los abiertos (conocidos por su sigla en inglés *MOOC - Massive Open Online Courses*) sean el ejemplo más gráfico.

Como respuesta a esa necesidad, el desarrollo de la llamada **Analítica de Aprendizaje** (*LearningAnalytics*) está iniciando su apogeo, según indica el prestigioso **Informe Horizon 2014** – un referente mundial sobre las tendencias en educación en todos los niveles.

La analítica de aprendizaje se basa en el **análisis estadístico de gran cantidad de datos con el propósito de personalizar el desarrollo del curso** a fin de disminuir la probabilidad de deserción y mejorar la calidad del aprendizaje del alumno.

Así como los tutores de cursos virtuales están acostumbrados a revisar los informes que las plataformas de aprendizaje brindan sobre horarios y frecuencia de accesos a las distintas actividades, recursos y secciones de las aulas virtuales, o tiempos de permanencia entre otros muchos datos, la analítica de aprendizaje amplía estos análisis al correlacionar una cantidad mucho mayor de datos provenientes de muchas otras fuentes, ofreciendo la posibilidad de rastrear las actividades en la web a partir de herramientas especializadas. Pero además, también es cada vez

LA AUTORA

NORA LIZENBERG



Especialista en Tecnología Educativa y Aprendizaje Virtual.

Secretaria Técnica del Programa de Formación Virtual de Investigadores de la Universidad Tecnológica Nacional, y Profesora de la Asignatura Multimedios Aplicados a la Enseñanza de Inglés en el Instituto Superior de Profesorado Joaquín V. González, ambos de Argentina. Es miembro de ICDE, International Council for Open and Distance Education (Sede Central en Noruega) y editora adjunta de RED, Revista de Educación a Distancia (España). Se desempeña como capacitadora y asesora en distintos organismos e instituciones educativas.

más fácil rastrear y detectar aquellos indicadores lingüísticos o actitudinales que permitan predecir dificultades en el aprendizaje, desmotivación, bajo nivel de comprensión o aprendizaje superficial, y reaccionar a tiempo con actitudes proactivas que permitan cambiar el rumbo del proceso de aprendizaje en foros o redes sociales. La potencialidad de estas herramientas es enorme, pero las correlaciones muestran lo que sucede, luego, es a los docentes a quienes nos compete averiguar por qué sucede y diseñar y aplicar los cambios necesarios.

Ya sea que nos desempeñemos como docentes en un pequeño grupo de niños o jóvenes en forma presencial, o como tutores en un numeroso curso virtual, que diseñemos nuestra próxima lección a dictar o las políticas educativas de los próximos diez años, **el conocimiento de los sujetos de aprendizaje y el seguimiento de sus procesos son, como lo ha sido siempre, una de las claves para tomar decisiones de enseñanza acertadas.**

Tener en cuenta la identidad digital de los participantes y considerar a la analítica de aprendizaje como una herramienta válida es una oportunidad para aprovechar en el camino a lograr la mejora en la calidad de la enseñanza. ●



ACCESIBILIDAD E INTERNET

POR JULIO INCARBONE

Desde los albores de la Internet se pensaba en la accesibilidad. El mismo creador de Internet, Tim Berners-Lee, menciona que: “*El poder de la Web está en su universalidad. El acceso por cualquier persona, independientemente de la discapacidad que presente es un aspecto esencial*”. Como entonces, luego de tantos años, seguimos menospreciando este aspecto de la calidad tan importante en nuestros sitios Web.

Para poder darnos cuenta de la importancia que la accesibilidad posee,

debemos hacer referencia a algunos aspectos que nos parecen de suma importancia.

¿QUÉ ES LA ACCESIBILIDAD WEB?

Si bien hoy en día no existe una definición aceptada universalmente de lo que “es” la accesibilidad Web, podemos decir sin margen a equivocarnos que la accesibilidad Web: “**tiene como objetivo lograr que las páginas Web sean utilizables por el máximo número de personas, independientemente de sus conocimientos o capacidades personales e independientemente de**

las características técnicas del equipo utilizado para acceder a la Web”. Debemos dejar en claro el hecho, no tan notorio, de que la accesibilidad no sólo incluye a las personas con discapacidad, sino que únicamente pone foco en ellas como máximos beneficiarios de la misma.

No obstante lo anteriormente dicho, la accesibilidad Web se hace eco de la enorme cantidad de dispositivos tecnológicos que están actualmente entre nosotros y de los venideros. Este último es un rasgo no menor en el proceso de

accesibilizar los contenidos que nuestros sitios tendrán.

La masividad en el uso de dispositivos e Internet en los últimos años y su injerencia en el mundo actual, han puesto de relieve las falencias presentes en los diseños de sitios Web. Un cambio radical en cuanto a la facilidad de difusión y disponibilidad de la información, las limitaciones y el mal uso por parte de los diseñadores de las tecnologías imperantes están creando situaciones que muchas veces resultan ser verdaderas **barreras de acceso a la información** y participación plena de las personas con discapacidad.

¿PARA QUÉ Y PARA QUIÉNES SIRVE?

Como mencionamos anteriormente, esta “nueva” manera de entender a la accesibilidad luego de tanto tiempo de la creación de Internet, nos permite reconsiderar a las personas a las que van dirigidas tales acciones.

El objetivo de la accesibilidad es garantizar, en el mayor número posible de personas (tendemos al 100%), la participación activa de ellos en el mundo que los rodea por medio de las herramientas tecnológicas necesarias.

Podemos listar muchos grupos de personas que se ven beneficiadas por el cumplimiento de las pautas o criterios de accesibilidad. Entre algunos de los grupos mayoritarios podemos citar:

- **Personas de edad avanzada** con dificultades producidas por el envejecimiento.
- **Personas afectadas por circunstancias derivadas del entorno** como baja iluminación, ambientes ruidosos, espacio reducido, etc.
- **Personas con insuficiencia de medios** que acceden a los servicios de Internet mediante equipos y conexiones con capacidades limitadas. Por ejemplo, personas que viven en áreas rurales con pobre conexión a internet o que usan hardware antiguo.
- **Personas que no dominan el idioma**, como aquellos que hablan una lengua extranjera o con menor nivel cultural.
- **Personas inexpertas o** inseguras frente a la utilización de diversos dispositivos electrónicos.

El creciente uso de dispositivos con acceso a internet y su injerencia en el mundo actual, han puesto de relieve las falencias presentes en los diseños de sitios Web.

¿DE QUÉ MANERA PODEMOS LLEVARLA A CABO?

La **W3C**, organismo creado en 1994 en el MIT por el mencionado creador de Internet, **Tim Berners-Lee**, nos presenta recomendaciones y pautas a tener en cuenta en nuestros desarrollos de sitios Web, para considerar desde el primer momento la accesibilidad en nuestro trabajo diario.

Mucho se ha escrito ya de las consideraciones a tener presente para desarrolladores y diseñadores. A modo de resumen y en un lenguaje coloquial, sentaremos las bases de algunos de sus principios, con el fin de que estos puedan llegar a todos ustedes de la forma más didáctica posible.

Para hacer del contenido Web algo accesible, se han desarrollado **“Pautas de Accesibilidad”**, más comúnmente denominadas **WCAG**. La función principal es **guiar el diseño de páginas Web hacia un diseño accesible**, reduciendo de esta forma barreras en la información.

Las **WCAG** consisten en 4 principios básicos del diseño: **“Comprensible”**, **“Operable”**, **“Robusto”** y **“Perceptible”**, y 12 pautas que proporcionan soluciones que utilizan como ejemplo situaciones comunes en las que el diseño de una página puede producir problemas de acceso a la información.

Cada pauta de verificación posee niveles de prioridad. Estos son:

PRIORIDAD 1: Puntos que un desarro-

llador Web tiene que cumplir ya que, de otra manera, ciertos grupos de usuarios no podrían acceder a la información del sitio Web.

PRIORIDAD 2: Puntos que un desarrollador Web debería cumplir ya que, si no fuese así, sería muy difícil acceder a la información para ciertos grupos de usuarios.

PRIORIDAD 3: Puntos que un desarrollador Web debería cumplir ya que, de otra forma, algunos usuarios experimentarían ciertas dificultades para acceder a la información.

En función a estas prioridades, se establecen los niveles de conformidad:

NIVEL DE CONFORMIDAD “A”: todos los puntos de verificación de prioridad 1 se satisfacen correctamente.

NIVEL DE CONFORMIDAD “DOBLE A”: todos los puntos de verificación de prioridad 1 y 2 se satisfacen correctamente.

NIVEL DE CONFORMIDAD “TRIPLE A”: todos los puntos de verificación de prioridad 1,2 y 3 se satisfacen correctamente.

Las pautas y elementos mencionados anteriormente describen, grosso modo, cómo desarrollar sitios Web accesibles ¡sin sacrificar el diseño estético del sitio!

Tanto el contexto como las circunstancias propias de la persona, con o sin discapacidad específica, pueden dificultar que acceda a la Web. Por ejemplo, algunas situaciones que pueden afectar el libre acceso a la información pueden ser:

- Las páginas Web que usen marcos (frame) o imágenes no descriptas.
- Estar en un ambiente ruidoso. Recordemos que la forma de “ver” para personas con discapacidad visual, es por medio de la escucha atenta.
- Los videos que no tienen subtítulos pueden resultar indescifrables a personas con problemas auditivos y visuales.
- Lugares con conexión a internet lento o no disponible.

Estos son solo algunos pocos casos en los cuales la ayuda de la accesibilidad se hace notoria.

MARCO LEGISLATIVO ACTUAL

En Argentina en el año 2010, fue sancionada la Ley 26.653 “Accesibilidad de la Información en las Páginas Web” que establece en su artículo uno: “(...) deberán respetar en los diseños de sus páginas Web las normas y requisitos sobre accesibilidad de la información que faciliten el acceso a sus contenidos, a todas las personas con discapacidad con el objeto de garantizarles la igualdad real de oportunidades y trato, evitando así todo tipo de discriminación.”

La sanción de esta ley saca a la luz años de desidia y falta de compromiso con estos temas en el mundo del diseño y sistemas informáticos, que impactan en la vida diaria de miles de personas. En Argentina no se cuenta, todavía, con los recursos humanos suficientemente formados y, por ello, se ha creado la especialización en **Diseño de Interacción con Estándares de Accesibilidad y Usabilidad (DIEAU)** que apunta a satisfacer una demanda de conocimiento creciente en la sociedad con respecto a la información.

Las "Pautas de Accesibilidad", tienen la función de guiar el diseño de páginas Web hacia un diseño accesible, que permita reducir las barreras en la información.

Si tenemos en cuenta al resto del mundo, podemos citar a España como uno de los grandes generadores e impulsores de las temáticas de la accesibilidad. Este país cuenta con innumerables leyes a favor de la accesibilidad Web y entes como SIDAR, entre otros, que desarrollan iniciativas y certificaciones para mejorar día tras día los contenidos de las Web españolas.

Algunas de las normativas españolas de accesibilidad que podemos mencionar son: **Normativa UNE 139803:2004**

(llamada también: Aplicaciones informáticas para personas con discapacidad. Requisitos de accesibilidad para contenidos en la Web) y la **Normativa UNE 139803:2012** (en 2012 se actualizó para adoptar las WCAG 2.0 como base).

El objetivo central de la accesibilidad es garantizar la integración de todos a una vida donde la participación de las personas que componen la sociedad sea plena.

BENEFICIOS DEL USO DE LA ACCESIBILIDAD

Algunos de los beneficios que posee el cumplimiento de las pautas de accesibilidad pueden ser reconocidos a simple vista y de inmediato, pero también existen otros beneficios a largo plazo:

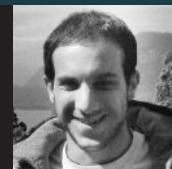
- Incrementa la cuota de mercado y audiencia de la Web.
- Mejora la eficiencia y el tiempo de respuesta general del sitio.
- Demuestra Responsabilidad Social Empresarial (RSE).
- Evidencia el cumplimiento de la ley.
- Maximiza los usuarios potenciales, mayor alcance de la comunicación, servicios o mercado.
- Garantiza la equivalencia de los contenidos entre distintos navegadores y dispositivos tecnológicos al diseñar conforme a estándares de accesibilidad.
- Mejora la indexación en los motores de búsqueda.
- Establece una estrecha relación con la usabilidad de un sitio al cumplir requisitos de accesibilidad básicos en los elementos técnicos de una web (estructura de contenidos, vínculos, contraste de color, efectos y movimientos, formularios, tablas, etc.), mejora las condiciones de uso para la mayor parte de las personas.

CONCLUSIÓN

Finalmente, es en la escuela y en la universidad donde debe contemplarse

EL AUTOR

JULIO
CÉSAR
INCARBONE



Analista de sistemas, profesor en disciplinas industriales, coordinador académico y profesor de DIEAU INSPT- UTN.

Responsable del área de Accesibilidad y Usabilidad de la empresa CDT Soluciones Tecnológicas.
Miembro Fundador de IACoop (Interacción Accesible Cooperativa de Trabajo).
Investigador del Equipo de Investigación-Acción Sinapsis.

la accesibilidad y comprender cómo se pueden usar las tecnologías para eliminar las barreras que bloquean o limitan oportunidades de expresión o de acción. Recordemos, por último, que **el objetivo central de la accesibilidad es garantizar la inclusión y la integración de todos a una vida donde la participación de las personas que componen la sociedad sea plena**, en el aspecto más amplio de esta palabra.

En ese sentido comparto que debería ser un derecho: “garantizar que los recursos educativos sean accesibles y usables no sólo permitirá el aprendizaje y la apropiación del docente y del alumno, sino que también asegura tanto el impacto de las familias de los alumnos en términos de inclusión digital...”.

Este es un gran desafío de inclusión-socio digital en el que los maestros no pueden estar solos. Necesitan del apoyo gubernamental que les brinde software y hardware accesible, además de una variada formación académica especializada en estas temáticas.

No es tarde, ni todo está perdido, hay muchas cosas que -como menciona Emmanuelle Gutiérrez y Restrepo (miembro permanente del W3C consortium en España) en su capítulo del libro “Pioneros y Hacedores”- conocemos sobre la accesibilidad y no somos conscientes de ello. Animarse a conocer un poco más todos los días, nos ayudará a ser mejores personas y brindar un mejor servicio a los que más lo necesitan.●

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.



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.



INTERNET ACCESIBLE E INCLUSIVA

POR CLAUDIA RODRÍGUEZ, FERNANDA RÍOS Y ANDREA FONT

"A veces sentimos que lo que hacemos es tan solo una gota en el mar, pero el mar sería menos si le faltara esa gota", Madre Teresa de Calcuta.

Cuando decimos "accesible" pensamos naturalmente en la eliminación de barreras que, de alguna manera, impiden el acceso a algo, pensar en accesibilidad en la Web es, entonces, crear nuevas rampas para acceder a lograr una participación real de acuerdo al diseño universal, en donde cada individuo pueda utilizar el entorno de la manera que necesite, en el lugar y forma que lo requiera.

Cuando decimos "inclusión", pensamos naturalmente en que todos somos diferentes, cada uno tiene sus propias características y capacidades, entonces la exclusión deja de existir. Tendríamos que erradicarla del vocabulario.

Construir una Internet accesible e inclusiva sería sinónimo de garantizar la flexibilidad del entorno a todas las personas independientemente de sus características, que permita disfrutar de los múltiples beneficios de la utilización de la Web, reconociendo que todos tenemos los mismos derechos y debemos tener las mismas oportunidades. En nuestro país, en noviembre de 2010 se aprueba la ley 26.653 de "Accesibilidad de la Información en las páginas Web" donde se reglamenta y exige a los organismos públicos y privados que tengan en cuenta las pautas de accesibilidad para que toda persona con cualquier discapacidad, nivel social o tecnología informática pueda acceder de la misma manera a la información requerida en la red.

Es importante destacar que para acceder a Internet hay que partir de algunas consideraciones específicas a cada discapacidad.

- Conocer las capacidades lingüísticas de los estudiantes sordos para considerar si se puede presentar información escrita o solo en lengua de señas.

<http://goo.gl/4F9C3g>

- Conocer los espacios que poseen subtítulado oculto (*closed caption*). Esta modalidad ayuda a estudiantes que están aprendiendo a leer, a oyentes extranjeros que comienzan a aprender a leer en español y a oyentes argentinos que desean mejorar su ortografía.

<http://goo.gl/wkzl36>

- Realizar un entrenamiento previo del teclado y el lector de pantalla en los estudiantes ciegos.

www.balzhur.org
www.audiojuegos.net/lista.php

- Añadir herramientas a los navegadores (extensiones), como un lector de pantallas **ChromeVox**, solo puede utilizarse en el navegador Chrome, considerando a los estudiantes con baja visión, quienes, van a ver facilitada la tarea de navegación utilizando esta ayuda.

code.google.com/p/google-axs-chrome/

- Considerar la necesidad de dispositivos de entrada o de salida que favorezcan la autonomía en los estudiantes con discapacidad motriz. Brindar algunas soluciones simples a estudiantes que no pueden utilizar el mouse pero si el teclado tal como: tecla F5 para actualizar las páginas y las teclas TAB, Inicio y Fin permiten desplazarse por las páginas web.

- Analizar las páginas a las que accederán estudiantes con discapacidad

intelectual considerando la cantidad de distractores existentes.

- Planificar el recorrido de páginas que se hayan explorado y probado con anterioridad a la presentación a los estudiantes.

- Observar si la página es accesible.

- Conocer las teclas que permiten atajos en los diferentes navegadores.

<http://goo.gl/qYQry4>
<http://goo.gl/7PLsOx>
<http://goo.gl/l7HBIF>

- En adolescentes, jóvenes y adultos brindarles conocimientos de cuidados a considerar en la Web.

<http://www.netiquetate.com/>

Teniendo en cuenta algunas consideraciones, los docentes podemos contar con un fuerte instrumento educativo al considerar a Internet como una herramienta de inclusión.

Extraído de <http://goo.gl/eMG9uI>

TESTIMONIO 1

Andrés Mansilla es un joven de 35 años, tiene una discapacidad motriz causada por una mala praxis al momento de nacer. Cursó su escolaridad en la escuela especial, luego realizó la primaria común en una escuela de adultos y accedió a su título secundario en el año 2002. Actualmente trabaja en un servicio penitenciario y es papá de Felipe de un año y medio.

Hoy piensa cómo habría sido su escolaridad si hubiera tenido una netbook que lo ayudara a copiar más rápido y/o a gra-

bar las clases. En ese momento muchos de sus compañeros lo ayudaban con las copias diarias y en la escritura de los resúmenes. Andrés hoy se comunica rápidamente por mensaje telefónico gracias a los textos predictivos que vienen con el servicio.



Para Andrés: "Internet es algo mágico"

Le preguntamos que es Internet, para él, en su vida actual. Nos contesta que es "como algo mágico" porque a través de este espacio se le facilitan un montón de cosas como por ejemplo: socializarse, trabajar, comprar y vender, buscar destinos de vacaciones, etc.

Andrés comenta que: "Para las personas con movilidad reducida, Internet vino a abrir un nuevo horizonte, porque no necesitamos desplazarnos para llegar, estar con otros y hacer cosas (chatear, jugar, visitar museos, ver películas, etc.) hoy puedo escribirme con amigos sin tener como barreras ni mi escritura ni mi motricidad". Nos dice: "Te doy un ejemplo, la mayoría de los jóvenes ocupan su tiempo libre teniendo salidas nocturnas hasta altas horas de la madrugada, yo con Internet puedo ocupar mi tiempo libre hablando, escribiéndome con otras personas, buscando y escuchando música e interactuando con otros que tienen mi misma dificultad o interés (grupos), antes tendría que pedir ayuda hasta si quisiera jugar a las cartas. Además tengo una netbook con un mouse que manejo con el dedo y eso es muy importante porque hace a incrementar mi habilidad que se ve dificultada con un mouse convencional".

"Internet es para las personas como yo un lugar que logra independencia, autonomía y por sobre todas las cosas hace de rampa para acceder a infinidades de oportunidades que no podríamos lograr de otra manera".

TESTIMONIO 2

"Mi nombre es Daniel Casier, soy ciego y

me recibí de contador público en la Universidad de Morón. Trabajo en el área de Compras de la consultora Accenture.

Por tratarse de una empresa que provee, entre otros servicios, desarrollo de software, usamos diariamente el entorno web para manejar las herramientas que utilizamos para nuestro trabajo, así como para hacer búsquedas de proveedores.

Cuando estudiaba, no contaba con los medios para acceder a la web, por lo que tenía que usar solamente libros grabados y apuntes en Braille. Luego conseguí un subsidio para comprar una computadora y el lector de pantalla, que me permitieron acceder al uso de Internet. Afortunadamente, el desarrollo de las nuevas tecnologías permite actualmente acceder a cualquier sitio web y, por lo tanto, garantiza el libre acceso a la información por parte de las personas ciegas.

Además existen lectores de pantalla gratuitos, como NVDA, que por ser de código abierto está mejorando continuamente como una buena alternativa al software de pago.

También es importante el uso de las redes sociales como medio de comunicación y encuentro con otras personas, ya que permiten interactuar y compartir experiencias y conocimientos.

Trabajo diariamente en entornos web de manera autónoma, gracias al uso del lector de pantalla.

Es importante que los desarrolladores conozcan las pautas de accesibilidad web que existen para que un sitio pueda ser manejado por personas con discapacidad visual, por ejemplo, contar con gráficos debidamente etiquetados, evitar usar animaciones Flash o etiquetarlas correctamente, descripción de las imágenes, etc.

En los últimos años, la accesibilidad de las páginas está mejorando considerablemente gracias al cumplimiento de estas normas".

Cabe destacar la participación de Daniel en un curso de liderazgo que dieron en Chicago a 500 managers de todo el mundo.

<http://goo.gl/ZSi5WD>

LAS AUTORAS

CLAUDIA RODRÍGUEZ



Profesora Especializada en Discapacitados Mentales y Sociales. Ha realizado estudios en Educación y Nuevas Tecnologías y de formación en TIC y Comunicación Accesible.

Colabora con el equipo de asesoramiento pedagógico de Intel® Educación en Argentina. Consultora pedagógica en educación especial. Referente regional de Tecnología específica para personas con discapacidad motora (Programa de Capacitación Tecnología & Sociedad D.G.E.y C. Buenos Aires) y miembro del Proyecto "Apoyo a las Escuelas Especiales", Ministerio de Cultura y Educación de la Nación.

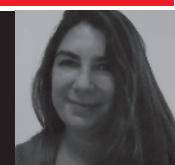
FERNANDA RÍOS



Profesora Especializada en Discapacitados Mentales y Sociales.

Ha realizado estudios en Proyectos Pedagógicos, Educación y Situación de Riesgo, Informática para docentes, Capacitación de Evaluadores de Proyectos de Investigación. Se desempeña como docente en Educación Especial en la Provincia de Buenos Aires.

ANDREA FONT



Profesora Especializada en Ciegos y Disminuidos Visuales

Ha realizado estudios en cursos de formación de TIC y Discapacidad en la Fundación F.R.E.E. Iberoamericana para la Cooperación en Educación Especial y Tecnología Adaptativa. Se desempeña como docente de Educación Especial en la Escuela N°503 y en el Instituto Superior de Formación Docente y Técnica N°77 de la Provincia de Buenos Aires.

RAZONES PARA DEJAR DE DECIR QUE INTERNET ES UNA NUBE

POR PABLO BONGIOVANNI

Una de las metáforas más populares cuando se habla de Internet es decirle **la nube**. Pero ocurre que la nube es semejante a las definiciones del estilo la gran red de redes, o la gran red global, que en definitiva **dicen tanto que dicen muy poco**. En algún caso podría haber una referencia directa a la tecnología, a las redes de datos, a las viejas LAN y WAN, pero la idea de la nube en español es heredada del inglés, de los norteamericanos principalmente, que hablan hace varios años ya del *cloud computing*. En ese sentido, encontramos una enorme cantidad de servicios cloud que nos ofrecen todo tipo de facilidades con las ventajas (y desventajas) de tener todo siempre allí disponible, en cualquier dispositivo con conexión a Internet.

La nube pasó a ser, en el imaginario colectivo global (de los que accedemos a la red), casi un sinónimo de ubicuidad y las metáforas de la nube nos invadi-

ron, no sólo por el marketing de servicios sino también por las ventajas que los educadores fueron reportando sobre las herramientas -tal es el caso de *Google Apps for Education* y tantos otros- de los cuales blogs, artículos científicos, investigaciones y libros hablan ya sobradamente, exaltando cualidades de la disponibilidad, gratuitad, eficacia y eficiencia de sus distintos servicios. Pero lo cierto es que Internet no es la nube, y dicho en átomos diría N. Negroponte, la metáfora es pobre, mucho más cuando se pretende enseñar qué es Internet realmente. Entonces si no es la nube ¿qué es Internet? Cabe aclarar que no vamos a proponer una nueva metáfora, ni queremos, ni podríamos; sólo vamos a mencionar algunas pistas que pueden servir para disparar ideas.



Una de esas pistas es la investigación que relata en el libro **Tubos**, en busca de la geografía física de Internet, **Andrew Blum** (2012). Blum se pasó dos años de su vida recorriendo literalmente el mundo, buscando el costado físico de Internet, visitando los principales centros de datos del mundo, las cajas que conectan los nodos más importantes de la gran red de redes, y sobre todo, los tubos por donde corren los datos. Según este autor, **son los tubos, nada más y nada menos, eso que hace que Internet sea algo tangible y a la vez complejo y no-explicable de manera sencilla**. No obstante y, a pesar de esa dificultad de explicar qué es Internet, la idea de Internet se naturaliza. Dice Blum que las personas usan Internet (los que acceden, agreguemos) de la misma manera que usan el oxígeno, **se acostumbran a consumirlo desde pequeños y nadie se pregunta de dónde viene; agreguemos aquí: hasta que falta.**

Cuando estamos mirando una página web, dándole clic a un pulgar en facebook o tuiteando una foto, rara vez somos conscientes de todo lo que está pasando en Internet en ese momento y rara vez todo ese complejo enjambre de datos que va por detrás y que ocurre permanentemente tiene algún lugar-momento-sentido pedagógico.

Se estudian las aplicaciones, se discute sobre la privacidad, la movilidad, pero

muy pocas veces vemos ideas para enseñar qué es realmente Internet, dónde está, por qué es como es, dónde están los cables, dónde están las cajas y los tubos principales, por dónde corren los datos y en qué lugares se “materializa” Internet.

Cuenta Blum que según la empresa **TeleGeography**, la ruta internacional de Internet más transitada es la que existe entre Nueva York y Londres: *“como si las ciudades fueran los dos extremos del tubo de luz más brillante de Internet. Para la red (...) Londres es bisagra entre este y oeste, el lugar en que las redes que atraviesan el Atlántico se conectan a las que se extienden desde Europa, África e India. Un bit que vaya desde Bombay hasta Chicago pasará primero por Londres y después por Nueva York, lo mismo que uno que vaya desde Madrid hasta Sao Paulo, u otro que vaya desde Lagos hasta Dallas.”* (Tubos, Pág. 134 a 135).

Los cables submarinos son los tótems de nuestras conexiones físicas. Si internet es un fenómeno global, es porque existen cables bajo los océanos que conectan los continentes; **los cables son el medio fundamental de la aldea global**. Y si de imaginar Internet se trata, entonces los cables submarinos nos sorprenderán, porque están en los lugares más “portentosos y mágicos” dice Blum. *“Y el asombro aumentaba cuando me percataba de que sus caminos eran, a menudo, muy antiguos. Con pocas extensiones, los cables submarinos tocan tierra en lugares clásicos -o cerca de ellos- como Lisboa, Málaga, Hong Kong, Singapur, Nueva York, Alejandría, Bombay, Chipre o Mombasa. Cotidianamente podría parecer que Internet ha modificado nuestro sentido del mundo; pero los cables submarinos demostraban hasta qué punto la nueva geografía se había trazado enteramente sobre los perfiles de la antigua”*. (Tubos, Pág. 143).

La tecnología de la fibra óptica es fantástica y compleja, y se construye sobre materiales de última generación, sin embargo, el principio básico de los cables es de una simplicidad asombrosa, dice el autor: las luces entran en una oriella del mar y salen por la otra; los cables submarinos son contenedores directos de luz, como un túnel subterráneo lo es para los trenes. **El tubo de telecomunicaciones más largo del mundo se**

EL AUTOR

PABLO
BONGIO-
VANNI



Profesor en Ciencias de la Educación, especializado en Tecnologías de la Información y Comunicación. Actualmente doctorando en Educación.

Secretario Académico en Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Santa Fe (UCSF). Profesor de las cátedras Taller de Medios Digitales y Tecnología Educativa en UCSF. Miembro del equipo dinamizador del portal Educacantic.es.

Ilama SAT-3 une Portugal con Sudáfrica; va desde Lisboa a Ciudad del Cabo por debajo del agua, bordeando toda la costa oeste del continente africano, haciendo escala en Dakar, Accra, Lagos y otras ciudades.

El almacén más importante de datos para América Latina, se encuentra en Miami, con excepción de Brasil que cuenta con un cable que lo conecta directamente a Portugal. Cuando alguien desde Latinoamérica envía un mail a Europa, la información primero llega a Miami, cruza el Atlántico hasta Londres o Ámsterdam y desde ahí va a su destino. Ese podría ser un camino “real” de un correo. Si tuviéramos la posibilidad -así como lo hizo Blum- de seguirle el rastro a nuestros cables/tubos y llegar a los principales data centers de nuestra zona, de nuestra provincia, o del país, seguramente aprenderíamos mucho, tanto alumnos como docentes, y encontraríamos muchas más razones para dejar de decirle la nube a Internet. ●

Más información:
Viaje al fondo de Internet:
900.000 km de cable submarino
<http://youtu.be/vSLp-0ZEZIA>
Mapa interactivo de los cables submarinos del Mundo:
<http://cablemap.info/>
Mapa interactivo de cables submarinos de Telegeography:
<http://submarine-cable-map-2014.telegeography.com/>



LÍNEAS DE TIEMPO WEB 2.0

POR ROSA KAUFMAN

Las líneas de tiempo recobran protagonismo en nuestras clases gracias a la posibilidad de incorporar elementos multimedia (texto, video, imagen, enlaces, audio, mapas, etc.) a través del uso de recursos Web 2.0. Y también gracias a la posibilidad de insertar estos objetos dentro de nuestros blogs o páginas web.

DIPITY: UN RECURSO ATRACTIVO Y DINÁMICO

Una herramienta muy atractiva para trabajar con líneas de tiempo (timelines) es **DIPITY** (www.dipity.com/) cuya ventaja son las cuatro formas de visualización de la sucesión de eventos:

a. Línea de tiempo (Timeline)



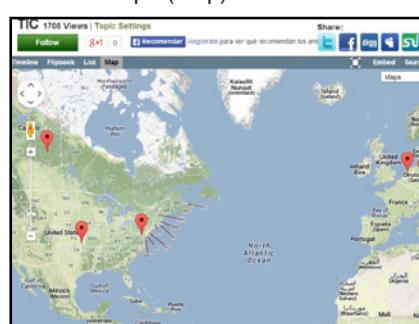
b. Modo libro (Flipbook)



c. Formato lista (List)



d. Modo mapa (Map)



A través de estas diferentes maneras de presentar la línea de tiempo, este recurso se aproxima al concepto de **base de datos**, permitiendo a los alumnos la organización de la información de cada evento –como **registro** de la base–, y completando los diferentes ítems –**campos** de la base– para cada uno.

Por otro lado, nos permite obtener el **listado** de todos los eventos, así como la representación de los mismos en un **mapa**, resaltando visualmente ideas como la frecuencia de eventos en un mismo continente (y en un determinado período), que puede dar lugar a futuras

investigaciones por parte de los alumnos.

RECURSO WEB 2.0

Como la mayoría de las aplicaciones Web 2.0, **DIPITY** nos permite además de crear las líneas de tiempo insertando material de video, imagen, etc., compartir y también aprovechar líneas de tiempo que hacen otros alumnos, escribir y recibir comentarios, etc.



EJEMPLO DE ACTIVIDAD DIDÁCTICA

¿Cuál o cuáles de los inventos tecnológicos de esta línea de tiempo fracasó?

UNO. Investigá y averiguá cuál (o cuáles) de los inventos relacionados con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) que incluimos en la línea de tiempo TIC www.dipity.com/rosakufman/TIC/ no prosperó y por qué.



LÍNEA DE VÍDEO

1956: LA VIDEOCAMARA CAPAZ DE GRABAR IMAGENES Y SONIDO FUE CREADA Y PRESENTADA POR PRIMERA VEZ EL 14 DE ABRIL DE 1956 POR RAY DOLBY. CHARLES GINSBERG Y CHARLES ANDERSON. ESTADOS UNIDOS.

1975: LA PRIMERA PATENTE DE TARJETA INTELIGENTE FUE DEL INVENTOR ARIBURA. ALFREDO ARIBURA, UN ASESOR DE ABBEY, OBTIENE LAS LICENCIAS DE TODAS LAS TARJETAS INTELIGENTES QUE SE FABRICAN EN JAPÓN. EL INGENIERO FRANCÉS ROLAND MOREAU DESARROLLÓ EN 1974 LA TARJETA INTELIGENTE, FUNDANDO LA EMPRESA INNOVATRON, QUE PERFECCIONÓ LA MISMA.

1971: LA PRIMERA CALCULADORA DE BOLSILLO FÁCILMENTE TRANSPORTABLE SALIÓ EN 1971. EMPLEABA CIRCUITOS TRANSISTORIZADOS Y PESABA UN POCO MÁS DE 1 KG. ADENAS DE TENER UN PRECIO 150 DÓLARES. EN LOS AÑOS SIGUIENTES BAJARON DE MANERA ESPECTACULAR TANTO EL PRECIO COMO EL PESO.

1975: COMPUTADORA PERSONAL

Sugerencia: Creá una tabla para volver la información que encuentres sobre cada uno de los inventos.

Invento	Fecha	País	Síntesis
...			
DVD			
Celular			

RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN

Invento que fracasó:

.....

Motivos probables por los que no logró el éxito anunciado:

.....

Otros inventos que no tuvieron éxito relacionados con las TICs:

.....

DOS. Creá tu propia línea de tiempo con inventos tecno, del siglo XXI, utilizando una Planilla de cálculo, en papel o con una aplicación de este tipo.



Las líneas de tiempo recobran protagonismo gracias a la posibilidad de sumar elementos multimedia (texto, video, imágenes, enlaces, mapas, etc.) a través del uso de los recursos Web 2.0.

OTRAS IDEAS PARA TRABAJAR CON LÍNEAS DE TIEMPO

Como se podrá deducir del ejemplo didáctico propuesto, consideramos ventajoso que la línea de tiempo –en este caso– llegue a los alumnos ya comenzada y ellos pongan el énfasis en la tarea de **recabar información en la Web y otras fuentes, leerla, comprenderla y analizarla**, para obtener resultados.

Una vez familiarizados con el concepto de **línea de tiempo**, los mismos alumnos pueden comenzar a diseñar sus propios proyectos, sobre diferentes temas, como por ejemplo:

- Crear líneas de tiempo autobiográficas.
- Diseñar un Curriculum Vitae mediante un recurso de este estilo.
- Representar tramas literarias.
- Graficar eventos históricos.
- Relatar un viaje o experiencia.

En ocasiones se puede utilizar también una **Planilla de cálculo** para cualquiera de estos proyectos, principalmente los más sencillos (para alumnos de los primeros grados), como en este ejemplo en el que usamos Comentarios para crear y mostrar los carteles con cada evento:

La historia de mi vida



LA AUTORA

ROSA KAUFMAN



Especialista Universitario en Informática Educativa (UNED, España) y profesora de Matemática y Matemática Aplicada (INSPt, Universidad Tecnológica Nacional, Argentina).

Autora de un método de enseñanza con nuevas tecnologías, integrado por numerosos libros, CD y materiales didácticos para docentes y alumnos, sobre diversos temas como Didáctica de Micromundos, Aplicaciones curriculares de Office (Procesador, Planilla, Bases de datos), Propuestas en Arte Digital, Sistemas de Información Geográfica para la escuela, etc.

Autora de microdocumentales sobre Alfabetización Digital, orientado a docentes, para la Televisión abierta, Canal 7, Argentina.

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 desde 1983.

Reconocimiento obtenido por Who's who in the world (Quién es quién en el mundo), a través de la inclusión de la Biografía, Edición 2008-2010.

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 *Soñar despierto*, Laboratorio de Computación 2002-2004, Buenos Aires, Argentina.

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

Videos educativos para televisión, sobre Bases de datos en la escuela (2006-2009), www.youtube.com/dsforzini09.

La calidad de los trayectos formativos EN LA ERA DEL APRENDIZAJE EN RED

POR SUSANA TRABALDO



Celebramos el **día de Internet**, agradeciendo las grandes posibilidades que el acceso, hoy, nos da y visionando horizontes de grandes oportunidades para el aprendizaje y un futuro que apenas podemos imaginar.

“¡Increíble! Puedo escribir un correo electrónico y contactarme en segundos con una persona que está del otro lado del globo. Esto cambiará nuestras vidas.”

Ese fue el momento de la visión, en los 90, antes de que fundara a **Net-Learning** en 2002, empresa educativa que dirijo desde entonces. Y el cambio no fue lento, fue un cambio radical, cambio del que no hay vuelta atrás. ¿Cómo produciremos conocimiento? ¿Qué cambios generaremos en educación? ¿Cómo viviremos? ¿Cómo aprenderemos? ¿Cómo trabajaremos? ¿Cómo nos relacionaremos? Hoy tenemos algunas respuestas y muchas más preguntas.

Se observa una creciente necesidad de **integrar el mundo del estudio con el del trabajo, para disminuir la brecha existente entre la educación formal y la práctica profesional**, mejorando la transferencia de habilidades, actitudes y conocimientos. En este complejo contexto, las tecnologías de la información y la comunicación irrumpen en la educación, en el lugar de trabajo y en la vida cotidiana.

El aprendizaje en ambientes virtuales es mi objeto de estudio permanente; y mi ocupación diaria se centra en cómo avanzar en la mejora continua de las propuestas formativas logrando que los

participantes efectivamente adquieran las competencias para aplicarlas en su vida, en sus profesiones, en sus puestos de trabajo. Es así como, los cambios que se están produciendo nos exigen repensar el modo de asegurar la calidad de la formación virtual.

Las teorías de aprendizaje siempre han buscado explicar cómo se aprende para ofrecer estrategias sobre cómo enseñar; buscando también la sistematización de ambos procesos. Hoy, estos procesos revisten características más cercanas, transformándose en el aprender a aprender de todos y en forma continua, donde **el docente o tutor cumple un rol diferente, ya que es el puente por el que cada integrante del grupo transita para involucrarse en la tarea y con el grupo**. El tutor es quien facilita con actitud proactiva el camino para que los integrantes del grupo logren la pertenencia y la pertinencia. Podemos entonces mencionar tres funciones clave del tutor: **contener, sostener y retener**. Contener

La tecnología amplia el acceso de los estudiantes a la educación y mejora la calidad de los trayectos formativos a través de la incorporación de niveles de aprendizaje más elevados.

para generar autonomía, sostener para promover buenas prácticas y retener para generar pertenencia.

Aprender con otros y de otros implica no sólo interactuar con los demás intercambiando y confrontando ideas dentro del aula virtual, sino también la posibilidad de la apertura de estos espacios a nuevos lugares que traspasan las paredes del aula. El aula virtual es un espacio que se transforma en medio para la navegación de Internet como su mejor aliado, que permite a los estudiantes visitar o conocer otros recursos en la red relacionados con los contenidos del curso. (Ampliando el horizonte del aula, nuevas modalidades de tutoría. 10 años de vivencias en educación virtual. Susana Trabaldo et al. Net-Learning. 2012).

Hablamos del aula conectada, en red, del aula aumentada, en la que el estudiante sale al encuentro de su entorno personal de aprendizaje en la red para volver a ingresar, a socializar con el grupo sus propios aportes convirtiendo esta interacción en una experiencia de gran riqueza para todos los integrantes.

Las tecnologías, las redes y el mundo digital que nos ofrece la sociedad del conocimiento tienen el potencial de **ampliar el acceso de nuevos estudiantes a la educación, aumentar la flexibilidad para los estudiantes “tradicionales” y mejorar la calidad de los trayectos formativos mediante la consecución de niveles de aprendizaje más elevados**, como el análisis, la síntesis, la resolución de problemas y la toma de decisiones. Ahora bien, la disponibilidad de la tecnología por sí misma

no mejora necesariamente los procedimientos de enseñanza y aprendizaje y, en consecuencia, los resultados que se puedan esperar de ellos. Los mayores y mejores esfuerzos deben ponerse en el proceso educativo en sí mismo.

Estos cambios que se están produciendo en todo el mundo acerca de qué enseñar y cómo enseñar, conducen a que los conocimientos, actitudes y habilidades que preparan a los estudiantes para el siglo XXI se logren a través de un aprendizaje:

- **Complejo**, porque el estudiante necesita integrar conocimientos, habilidades y actitudes para alcanzar diferentes competencias profesionales, según diversas circunstancias y situaciones.
- **Flexible** respecto, no sólo del tiempo y el lugar físico en que ocurre (aprendizaje “*just-in-time*”), sino también de las necesidades específicas del estudiante (educación “*just for me*”).
- **Dual**, pues por un lado se busca desarrollar actitudes, habilidades y conocimientos vinculados con las competencias académicas y sociales, y por el otro, disminuir la brecha entre la educación formal y la práctica profesional. Integrated E-learning. Wim Jochems, Jeroen van Merriënboer y Rob Koper. RoutledgeFalmer (2005).

Estos nuevos conocimientos, habilidades y actitudes constituyen las nuevas competencias que los estudiantes deberán desarrollar para desempeñarse en la sociedad del siglo XXI, una sociedad en red, en la que los vínculos que creemos comienzan a ser el motor en nuestra forma de aprender.

Frente a este panorama, resulta fundamental repensar el modo de abordar la mejora continua de los trayectos formativos virtuales dado que:

- Cada vez existen más instituciones educativas y empresas dedicadas a la capacitación en estos entornos, con propuestas diferentes entre sí, lo cual dificulta la definición de indicadores de calidad comunes.
- La sociedad exige a estas organizaciones efectividad, y lo hace desde distintas perspectivas con sus subjetividades, particularidades y necesidades.
- La calidad educativa se asocia cada vez más, en general, al “saber hacer” y a la empleabilidad de las personas.
- La formación ha pasado a ser una actividad constante y continua en las vidas de las personas.

LA AUTORA

SUSANA TRABALDO



Licenciada en Administración de Educación Superior (UNLM), Diploma de Postgrado en Educación a Distancia (CAECE), Master en Enseñanza y Aprendizaje Abiertos y a Distancia (UNED, España).

Socia fundadora y Directora de Net-Learning, Soluciones para E-learning.

Directora de la Diplomatura en Diseño, Gestión y Evaluación de Proyectos de e-learning y Formación Virtual, de la EEN de la Universidad Nacional de San Martín y del Experto Universitario en Diseño Didáctico Instruccional para E-learning (UTN-FRBA), entre otros. Colaboradora de la Cátedra UNESCO de Educación a Distancia.

Así, la educación virtual como modalidad de estudio se ubica en este nuevo escenario con nuevas exigencias y para verificar su calidad se hace necesario definir un modelo que sirva de referencia para evaluar y mejorar. Necesitamos definir dónde estamos y adónde queremos llegar.

Será necesario observar algunos aspectos de los trayectos formativos virtuales para asegurarnos que alcancen las metas que se han propuesto. Existen distintos enfoques para definir ese modelo de referencia. Algunos con formas más directas y tradicionales para medir la calidad en la educación virtual tomando en cuenta las variables más importantes. Otros son modelos con visiones más amplias que, con un enfoque sistémico, incorporan con mayor intensidad indicadores sobre competencias adquiridas e inserción laboral de los egresados.

Hoy, es necesario reunir la experiencia de todos estos años para, apoyándose sobre ella, la investigación y los modelos de calidad ya existentes, definir un nuevo modelo tan flexible que permita avanzar seguros en la mejora continua, acompañando estos cambios y los que vendrán. ●

LAS DIEZ AMENAZAS

MÁS PELIGROSAS DE INTERNET.

POR CRISTINA VELÁZQUEZ

El Programa Nacional **Con Vos en la Web** (<http://www.convosenlaweb.gob.ar/>) es una iniciativa de la Dirección Nacional de Protección de Datos Personales dependiente del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos de la Nación Argentina. Surgió de la necesidad de crear un espacio para la comunicación, la información, el asesoramiento y la participación de la población en temas vinculados con las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), la protección de los datos personales, de la intimidad y de la privacidad.

Para alcanzar sus objetivos, el Programa desarrolla, entre otras iniciativas, la producción de distintos tipos de materiales útiles tanto para jóvenes como para adultos, que se encuentran disponibles en su sitio web: guías, manuales, videos tutoriales, consejos, glosarios, juegos y videos ficcionados.

En base a su “**Guía de amenazas - Las diez amenazas más peligrosas de Internet**” disponible en <http://www.convosenlaweb.gob.ar/media/1204493/guia-deamenazas.pdf> desarrollamos hoy este artículo que advierte acerca de aquellos peligros de la Red de los que tenemos que proteger nuestros equipos. En el artículo original encontrarán consejos acerca de cómo prevenir cada una de estas amenazas.

LA AUTORA

CRISTINA VELAZQUEZ



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

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

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

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

UN BOTNET ES
UN CONJUNTO
O RED DE
ROBOTS
INFORMÁTICOS

Se ejecutan de manera autónoma y automática, pudiendo controlar todas las computadoras/servidores infectados de forma remota y convertirlos en “zombis” que propagan virus y generan spam que envían a direcciones de correo electrónico para la descarga de ficheros que ocupan mucho espacio y consumen gran ancho de banda.

1



2

Un **gusano informático** (también llamado IWorm por su apócope en inglés, I de Internet, Worm de gusano) es un malware que tiene la propiedad de duplicarse a sí mismo. Utiliza las partes automáticas de un sistema operativo y se propaga de computadora en computadora, sin la ayuda del usuario, enviando cientos o miles de copias de sí mismo y creando un efecto devastador a gran escala.

3



UN ROOTKIT ES UN PROGRAMA QUE PERMITE UN ACCESO DE PRIVILEGIO CONTINUO A UNA COMPUTADORA

KEYLOGGER,
DERIVADO DEL INGLÉS:
KEY (TECLA) Y LOGGER
(REGISTRADOR)

Es un tipo de software que se encarga de registrar las pulsaciones que se realizan en el teclado, para posteriormente almacenarlas en un archivo o enviarlas a través de Internet. Permite a quien utiliza esta herramienta tener acceso a información importante de otros usuarios: contraseñas, números de una tarjeta de crédito u otro tipo de información privada que se desee obtener.

4

Se denomina **pharming** al aprovechamiento de una vulnerabilidad en el software del equipo de un usuario y permite redirigir un nombre de dominio a otra computadora diferente, haciendo creer al usuario que el sitio visitado es el original cuando en realidad es una copia del mismo.

5

El **phishing** es el término que se utiliza para denominar a un tipo de delito, encuadrado dentro del ámbito de las estafas cibernéticas, que se comete mediante el intento de adquirir información confidencial de forma fraudulenta. Lo que se extrae puede ser una contraseña o información detallada sobre tarjetas de crédito u otra información bancaria.

Sin embargo, mantiene su presencia oculta y corrompe el funcionamiento normal del sistema operativo o de otras aplicaciones. Se apropia de los recursos o roba contraseñas sin el conocimiento del usuario del sistema afectado.

6

7

El sidejacking suele darse en aeropuertos, confiterías, bares, restaurants y en todo lugar público donde se comparta la misma red de wi-fi.

Se trata de una técnica que tiene lugar cuando se copia la información contenida en las cookies de un dispositivo conectado a una misma red (generalmente sucede en redes Wi-Fi públicas) para poder acceder a las cuentas de la víctima y robar su información.

8

Password:



9

Los **troyanos** están diseñados para permitir a un individuo el acceso remoto a un sistema y una vez ejecutado puede acceder al mismo de manera remota y realizar diferentes acciones sin necesitar ninguna autorización. Como es invisible, puede estar ejecutándose en una computadora durante meses sin que sea percibido por el usuario.

UN TROYANO SE PRESENTA COMO UN PROGRAMA APARENTEMENTE LEGÍTIMO E INOFENSIVO PERO AL EJECUTARLO OCASIONA DAÑOS SEVEROS.

El **tabjacking** opera sobre las pestañas de los navegadores web, espera a que pase un tiempo de inactividad sobre una pestaña que queda abierta y la cambia por otra página falsa con apariencia del sitio web que se está utilizando como Facebook, Twitter, Gmail, etc. Mientras el usuario está concentrado en otro sitio un código escrito en JavaScript detecta ese intervalo y cambia el ícono y el contenido por el de otro sitio fraudulento, con la intención de robar información confidencial de los usuarios.

10

Un **virus** tienen por objeto alterar el normal funcionamiento de una computadora, sin el permiso o el conocimiento del usuario. Habitualmente reemplaza a un archivo ejecutable por otro infectado y puede destruir, de manera intencionada, los datos almacenados en una computadora aunque también existen otros más inofensivos, que solo se caracterizan por ser molestos y entorpecer el normal funcionamiento de un equipo.●

FORO GLOBAL MICROSOFT EN EDUCACIÓN BARCELONA 2014

DONDE LA EDUCACIÓN Y LA TECNOLOGÍA
SE ENCUENTRAN CON LA INNOVACIÓN

POR JIMENA JACUBOVICH

Entre el 11 y 14 de marzo, se celebró en la ciudad de Barcelona el **Foro Global de Microsoft en Educación**. Con más de 1200 asistentes, el evento fue una oportunidad única para reunir a 250 Educadores Expertos de todo el mundo; 300 líderes de Escuelas Innovadoras que son reconocidos por su liderazgo en la adopción de tecnología en el aula y en las escuelas.

La novena edición del **Foro Global de Microsoft en Educación** fue una excelente ocasión para que directivos de las **Escuelas Mentoras**, y los maestros de Argentina y Uruguay reconocidos como **Educadores Expertos** compartieran las experiencias educativas destacadas que llevan adelante en sus instituciones.

DOCENTES QUE INSPIRAN

Aquellos que Inspiran amor por el conocimiento, fomentan la transformación social, alientan la creación, enseñan en múltiples lenguajes, se apasionan con la tarea cotidiana. Ellos son los reconocidos por Microsoft a través de su **Programa Educador Experto**. Porque, a través de las tecnologías, potencian sus proyectos y generan verdaderas transformaciones.

Los docentes que inspiran y nos representaron en el **Foro Global del Microsoft**:

Irina Busowsky (Tierra del Fuego, Argentina) con su proyecto ARTómico, donde los estudiantes construyeron una tabla periódica personalizada e interactiva que integra las producciones artísticas de los jóvenes y favorece la indagación sobre los elementos químicos.

Olga Toledo (Córdoba, Argentina), a través de su proyecto Alfabetización in-

formática de la Tercera Edad, permitió que sus estudiantes redujeran la brecha digital y la generacional, a partir de la enseñanza de Informática y nociones tecnológicas a los adultos mayores de la comunidad.

Marylina Torres (Montevideo, Uruguay) realizó animaciones con niños donde los pequeños integran nociones de arte y contenidos disciplinarios en sus producciones personales.

Daniel Yesuron (Mendoza, Argentina) desarrolló con sus estudiantes Aplicaciones en Windows 8 en una propuesta de programación para jóvenes que reconocen las necesidades de su comunidad.

Su participación en el Programa Educador Experto se inició en el Foro Global de Microsoft y continuará durante un año generando nuevas oportunidades de capacitación y trabajo con pares.

INSTITUCIONES QUE SE TRANSFORMAN

Las instituciones educativas hoy se ven frente al desafío que plantean los cambios y los nuevos escenarios tecnológicos y culturales. Microsoft, a través del Programa Escuelas Innovadoras, reconoce y alienta la transformación a través de las **Escuelas Mentoras**. La Escuela Pública Digital “Albert Einstein” de San Luis ha iniciado este camino, y a través de las propuestas de asesoramiento y seguimiento de la compañía que se iniciaron durante el Foro Global, los acompañamos en este camino.

UNA MARATÓN DE APRENDIZAJE, COLABORACIÓN E INNOVACIÓN

Para coronar un evento que lo tuvo todo, durante 24 horas se llevó a cabo el *Learn-a-thon* donde los Educadores

LA AUTORA

JIMENA
JACUBOVICH



Licenciada en Ciencias de la Educación (UBA).

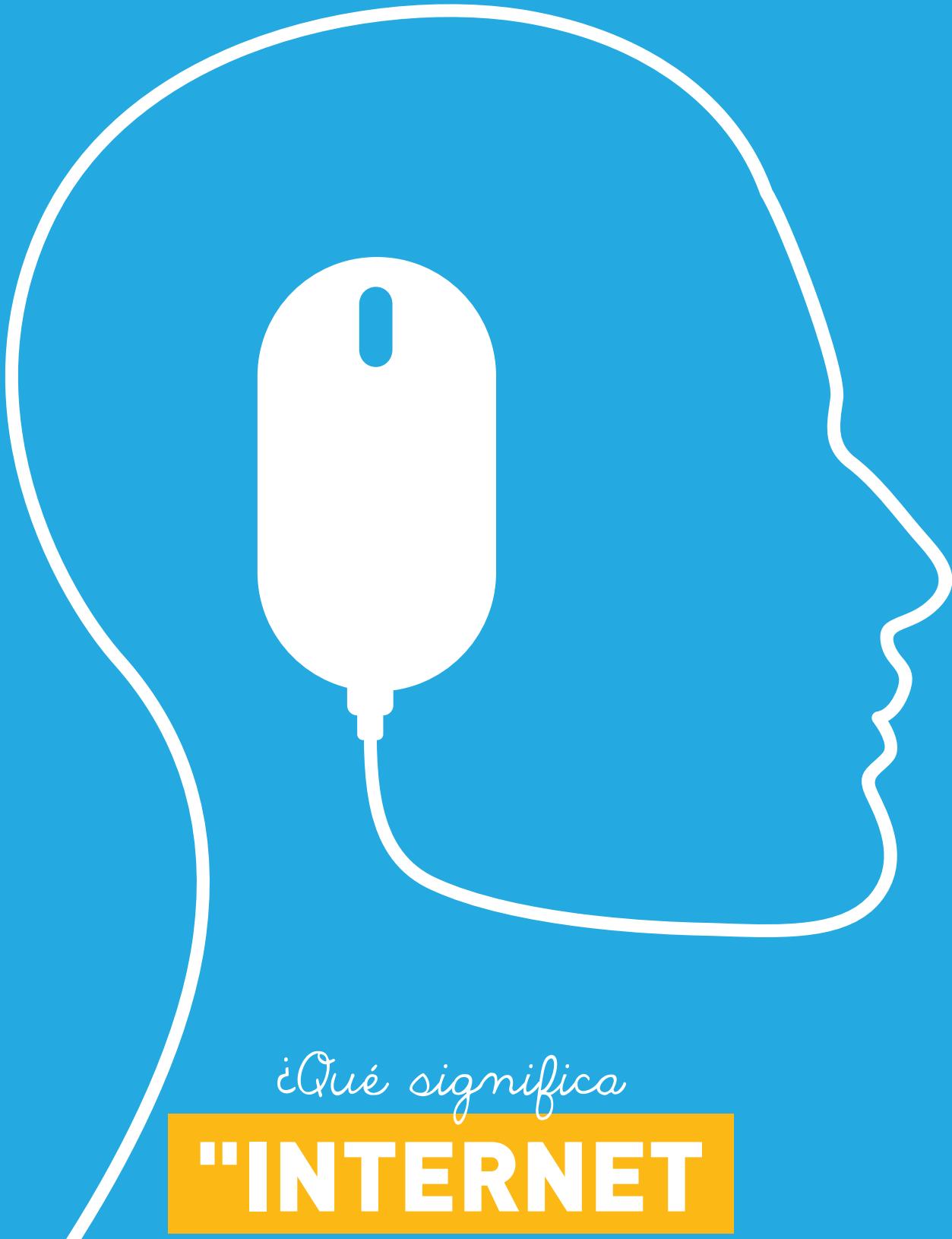
Gerente de programas educativos en Microsoft para Argentina y Uruguay. Responsable del Programa “Partners in Learning”.

Expertos se reunieron con colegas de diferentes países para desarrollar un proyecto innovador usando la tecnología. Considerando uno de los ocho objetivos de desarrollo presentados por la ONU, los docentes seleccionaron entre los siguientes temas: Sustentabilidad, Igualdad de Género y Pobreza.

Irina Busowsky de Argentina, junto a maestros de Indonesia, Kenia, Francia, Eslovaquia y Canadá, presentaron la actividad “La nueva Toy Story”, resultando los ganadores para la categoría Igualdad de género. Proponen explorar acerca de las problemáticas de género y su indagación a través de los juguetes de niños y niñas en los seis países.

PUENTES Y MÁS CAMINOS POR ANDAR

Los diferentes idiomas y culturas, las diferentes disciplinas de *expertise* lejos de ser barreras, se convirtieron en puentes para la construcción, para la comunicación y el trabajo conjunto. Las conmovedoras escenas de intercambio en árabe, indio, polaco e inglés confluieron en el mismo lenguaje: el de comprender la potencia que las tecnologías nos ofrecen para favorecer nuevos, profundos y genuinos aprendizajes. ●



¿Qué significa

"INTERNET EN LA EDUCACIÓN"?

POR JUAN DIEGO POLO

Me pidieron dar una charla sobre **Internet en la educación**, algo que podría parecer sencillo. Sencillo porque son tantos los recursos educativos que podemos encontrar en la red de redes que podríamos estar hablando sobre ellos varios días sin parar ni para respirar, pero... ¿es eso realmente lo que quiero hacer?, ¿es eso lo que los profesores quieren escuchar?

Educar es ofrecer recursos y experiencias para que crezca un sentido crítico en cada individuo que permita diferenciar los emisores que son fuente de interés objetivo, de los que no lo son.

Hablar hoy en día sobre internet en la Educación es como hablar hace treinta años sobre los libros en la educación... No tiene sentido...

Hay libros buenos, libros excelentes y libros pésimos, hay libros que educan y libros que manipulan, libros que ayudan y libros que deprimen, libros objetivos y libros que pueden ser interpretados de mil formas diferentes, y es por eso por lo que es necesaria la figura del profesor, para ayudar a digerir la información, para ayudar a que en el futuro cada uno tenga una digestión personalizada.

Internet es un **canal de comunicación donde hay personas que emiten y personas que reciben**, sería muy ingenuo de nuestra parte pensar que todos los emisores son fuentes de interés objetivo desde un punto de vista educativo, sería perjudicial omitir el hecho de que en la web hay más mentiras que verdades (basta navegar un poco por **Yahoo Answer** para verificarlo); pero eso no es algo particular de la web, eso es una característica del mundo en el que vivimos, donde las leyendas y la información manipulada forman parte

de nuestro día a día, donde las medias verdades se transforman en verdades absolutas y las mentiras pueden vivir siglos hasta ser descubiertas.

Y eso es educar, ayudar a convivir con esa realidad, **ofrecer recursos y experiencias para que crezca un sentido crítico en cada individuo que permita diferenciar la verdad de la mentira**, o a descubrir que no existen ni verdades absolutas ni mentiras absurdas.

Podría hablar, en la charla, de cómo miles de profesores en todo el mundo usan **Twitter** para simular la vida de personajes famosos de nuestro pasado, o de cómo perfiles falsos de figuras relevantes en **Facebook** ayudan a entender una biografía de forma atractiva y entretenida, o de cómo se usa **Edmodo** para comunicar comunidades de profesores y alumnos, o de cómo utilizar un **sistema de mensajería** para agilizar la resolución de dudas, o de cómo aprovechar **Evernote** para construir una base de datos de apuntes entre todos, o del uso que se da a la **Wikipedia** dentro de las clases, o de la utilidad de **entrar en contacto con especialistas** de diferentes áreas para alimentar trabajos escolares con opiniones profesionales, o del uso de **blogs privados** por alumno para presentar el desarrollo del trabajo... pero no lo haré, porque estamos hablando de educación, no de conocimiento.

Quiero educar a mis hijas para que aprendan a aprender, para que respeten opiniones, para que sean críticas, para que sepan discutir de forma racional, para que sepan obtener datos e interpretarlos, para que vean más allá de una foto y puedan leer de forma natural entre líneas, y para eso Internet es un laboratorio perfecto.

Podemos pasarnos horas seleccionando vídeos con informaciones contradictorias sobre cualquier tema, podemos capturar artículos y crear "periódicos" que muestren la misma información desde puntos de vista tan diferentes que parezcan estar hablando de temas completamente distintos, podemos entender posiciones políticas y religiosas y defenderlas de forma equilibrada vistiendo la piel de quien emite la información... podemos hacer filosofía, algo que parece que hace décadas que se ha extinguido, y mostrar a nuestros alumnos la importancia de opinar, de

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.

Internet es un enorme reflejo del mundo, una ventana que podemos usar dentro de nuestra clase para enseñar cómo funciona el flujo de información y aprendan a reaccionar de forma inteligente ante el mismo.

dudar, de ser algo más que un simple espectador.

Sí, Internet sirve para educar, pero no son los recursos que allí existen, ni las plataformas, ni los artículos, ni las aplicaciones, ni los especialistas los que nos ayudarán con esa tarea. Internet es un enorme reflejo del mundo, una ventana que podemos usar dentro de nuestra clase para que niños y adolescentes entiendan cómo funciona el flujo de información y aprendan a reaccionar de forma inteligente ante el mismo. ●

INCORPORACIÓN DE LA TECNOLOGÍA EN EL AULA:

Aprendemos nuestros derechos

JUGANDO

POR MARÍA GABRIELA GALLI



El jugar como técnica de aprendizaje se utiliza desde tiempos remotos: desde Platón, Comenio y Aristóteles encontramos la inclusión del juego en los procesos educativos. **Johan Huizinga** (1938), en **Homo Ludens**, indica que el juego es una **condición primaria, de y para la generación de cultura**. El juego es una actividad propia del ser humano, en la que se realiza una transformación simbólica o imaginaria de la realidad, que permite incorporar, interpretar y asimilar mejor el mundo, adquiriendo distintas formas en función del contexto sociocultural. La inclusión de aspectos lúdicos en el aprendizaje permite transferir conocimientos, desarrollar habilidades, planificar secuencias, comunicarnos, participar, entretenernos, investigar, descubrir y explorar nuevos temas, trabajar en equipo y desarrollar la sociabilidad.

Desde hace más de treinta años, los cambios tecnológicos, económicos, políticos y sociales que se están viviendo, han transformado el entorno y la forma de comunicarse, lo que conlleva un replanteo en la forma de enseñar: niños y jóvenes nacidos en la sociedad de la información deben aprender de una manera distinta a la tradicional, pasar de ser receptores memorísticos de contenidos a ser sujetos activos constructores de conocimientos en forma colaborativa, adquiriendo las habilidades necesarias para manejarse en la sociedad de red.

Los videojuegos configurados como objetos lúdicos específicos, emergentes de la tecnología hipermedial de nuestros tiempos (Esnaola, Graciela) han evolucionado gradualmente, aplicándose en diferentes ámbitos, y son objeto de investigación de pedagogos en la

profundización de sus potenciales relacionados con el aprendizaje.

El aprendizaje basado en juegos digitales, consiste en su uso con fines educativos para lograr **aprendizajes significativos**. Estos por sí solos no hacen a la transformación del proceso de enseñanza, es el docente el encargado de guiar y orientar en cuanto a su aplicación para obtener los objetivos que se han propuesto.

Trabajar con videojuegos en el aula posibilita mejorar las habilidades comunicacionales y colaborativas, la gestión de información, el planteo y resolución de problemas; fomenta la creatividad y el pensamiento crítico; permite atender a la diversidad, trabajar con el error y desarrollar el autoaprendizaje; y, sobre todo, disminuir la brecha entre lo que el alumno aprende informalmente en

su casa y formalmente en la escuela, extrapolando aprendizajes en distintos órdenes de su vida.

EXPERIENCIA

En la experiencia realizada en el Instituto **Tomás Devoto** (CABA, Argentina), se ha trabajado con videojuegos en la asignatura **Educación Cívica**, con alumnos de primer año, sobre la temática “**Ciudadanía, participación y derechos**”. Los contenidos abordados fueron: ley, norma y ciudadanía, derechos, tipos de normas, la Constitución Nacional Argentina, poderes del Estado, Ley de protección de los derechos de las niñas, niños y adolescentes.

Los videojuegos trabajados en el aula disminuyen la brecha entre lo que el alumno aprende en su casa y en la escuela, extrapolando aprendizajes en distintos órdenes de su vida.

La propuesta fue guiada por una **Web-quest** y los contenidos abordados dieron sustento pedagógico a la propuesta, en la que se buscó la construcción de conocimientos y argumentaciones ético-políticos que formaran críticamente al alumno en un marco de sujeto de derecho.

Inicialmente, el grupo clase jugó con videojuegos: de los sitios web de UNICEF, rayuela.org y Consejo de los derechos de los niñas, niños y adolescentes (CABA). El objetivo fue la familiarización con las situaciones que aquellos planteaban en torno a la temática de los derechos de los niños, niñas y adolescentes, de modo tal que los alumnos pudieran acceder a los contenidos a partir de la experimentación de situaciones prácticas. Esta actividad se complementó con la lectura digital de la Ley de protección integral de los derechos de los niños, niñas y adolescentes (Nº26061) y el libro de texto de referen-

cia de la asignatura, para que pudieran fundamentar sus experiencias. Posteriormente, se les planteó a los alumnos la creación de su propio juego: una trivia, en la que debían formular preguntas de aplicación práctica de todo lo aprendido. Ellos pudieron optar por utilizar una planilla sencilla de Eduplay o bien Minecraft.

Para realizar la actividad se establecieron acuerdos, se delimitaron roles y funciones dentro de cada equipo, tuvieron la necesidad de ampliar las fuentes para enriquecer su trabajo y se evidenció el uso de distintas estrategias comunicativas: oral, foros de discusión, mail, chat, documentos compartidos y videoconferencias.

En la experiencia se desarrollaron diferentes competencias:

Formación ciudadana: comprensión del concepto de ciudadanía como construcción socio-histórica, diferenciación entre ley y norma para ejercitárlas y aplicarlas en la vida cotidiana, valoración reflexiva sobre la ley de protección de los derechos de los niños, niñas y adolescentes.

Pensamiento crítico: se evidenció un análisis de la Constitución Nacional y la ley 26061, en función de su aplicabilidad en situaciones cotidianas.

Trabajo colaborativo: se manifestó entre todos los actores, como también el acrecentamiento de vínculos entre alumnos y docentes.

Construcción del conocimiento: interpretación y análisis de documentos, videos, videojuegos y generación de debates para la elaboración de una síntesis explicitada en la creación de su propio juego.

Trabajo autónomo: cada alumno dentro de su grupo, y a su tiempo, exploró e investigó sobre la temática para superar las dificultades y generar un producto.

Planteo y resolución de problemas: en todas las etapas del proyecto, en forma colaborativa, los alumnos resolvieron los problemas que se les iban presentando.

Creatividad: se puso de manifiesto al momento de jugar y crear su propio juego.

LA AUTORA

MARÍA
GABRIELA
GALLI



Licenciada en Gestión Educativa de la Universidad Nacional de Tres de Febrero. Profesora en Disciplinas Industriales, especialidad Matemática, Matemática Aplicada y Técnica Superior en Informática Aplicada, ambas titulaciones otorgadas por Universidad Tecnológica Nacional, Instituto Nacional Superior del Profesorado Técnico.

Está cursando actualmente la especialización en Educación Superior y TIC en el Ministerio de Educación de la Nación Argentina. Colabora con el equipo de investigación de la UNTREF. Profesora y ATP en el laboratorio de informática de INSPT, UTN. Directora de estudios del Colegio Tomás Devoto.

Comunicativas: se desarrolló una comunicación multimodal para la construcción e intercambio de ideas, enriqueciendo la expresión.

El proyecto sobrepasó las expectativas que se tenían al inicio: los alumnos estuvieron muy motivados y comprometidos con la tarea, trabajaron colaborativamente, profundizaron el tema y establecieron otro tipo de vínculo entre sí y con los adultos, incorporando la tecnología a las propuestas áulicas, aprendiendo jugando y creando, con un recurso no tradicional en la escuela. La experiencia de trabajar con docentes y alumnos en la inclusión curricular de TIC podría definirse como “**Prácticas de enseñanza contagiosas**”. “Contagiosas” para los docentes, en tanto que, al ver los resultados obtenidos por colegas en torno a la motivación, creatividad, desarrollo del pensamiento superior y trabajo colaborativo que desarrollan los alumnos, aquellos sintieron el deseo de innovar y crear sus propios productos. “Contagiosas” para los alumnos, ya que desearon seguir aprendiendo con estas metodologías, las cuales potencian sus capacidades y les permiten desenvolverse en la sociedad de la información y del conocimiento. ●



OLOBLOGGER

POR MANOLO SANCHEZ (OLOMAN)

Oloblogger es un espacio dónde puedes encontrar soluciones a esos pequeños -o grandes- problemas que te traen de cabeza cada vez que intentas modificar la estética o la funcionalidad de tu sitio web.

No esperes fórmulas mágicas ni medios magistrales, pero sí suficiente ayuda como para ir entendiendo poco a poco **qué es y cómo crear o modificar eso que llaman link, HTML, gadget, CSS, JavaScript... y sobre todo, cómo cambiar la plantilla de un blog** y cómo ir añadiendo esas cosas que te

gustan o necesitas para ofrecer la información a tus lectores y a ti mismo como túquieres.

Algunos de sus contenidos están orientados específicamente a Blogger -de ahí su nombre- pero la mayoría son válidos para todo tipo de plataformas aunque en ocasiones necesiten pequeñas modificaciones.

Hoy día es un espacio que gracias a los frecuentes comentarios que se publican en él, además de los tutoriales que un servidor escribe, podréis encontrar muchas dudas relacionadas resueltas, así

como otro tipo de aportaciones de los lectores que suelen enriquecer los artículos.

No soy desarrollador, programador, ni nada que se le parezca. Simplemente escribo sobre aquello que he leído, aprendido y practicado y que me parece interesante para mí y para otros que puedan tener parecidas necesidades.

En ocasiones se me va un poco de madre el asunto y ofrezco cosas algo complicadas, pero tranquilos los novatos que no suele pasarme mucho y la mayoría son cosas muy fáciles que



cualquiera con una mínima base podría hacer. Además para ellos en especial hay una sección titulada BPT (Blogger Para Torpes).

Comencé con esto de los blogs supongo que como muchos, sin saber siquiera lo que era una bitácora y por la simple razón de tener un sitio dónde poner ciertas cosas de interés exclusivamente personal y con el ánimo de poder compartir las fácilmente con mis amigos.

Oloblogger brinda recursos para trabajar en la funcionalidad y/o estética de los sitios web.

Muy pronto sentí la necesidad de cambiar la estética de ese espacio y añadir algunos componentes personalizados (gadgets), pero como no tenía ni los conocimientos básicos ni ningún cuñado informático, no tuve más remedio que bucear -con navegar no era suficiente- en Internet con el fin de aprender cómo podía modificar todo ese código que existe detrás de una web y que hace posible que exista, de manera que pudiera adaptarla a mi propio gusto.

Mi memoria, como dicen que ocurre con la de los peces, es muy corta, así que se me ocurrió que podría anotar en ese mismo blog aquello que iba aprendiendo.

Pero no podían ser unos simples apuntes a vuelta pluma por dos razones. Una es que todo eso era público y no era cuestión de escribir ininteligibles anotaciones críticas que muchos podrían ver. La otra era que si lo hacía así, como le ocurría al protagonista de Memento, ni yo mismo entendería esos apuntes, pasado un tiempo.

Así las cosas, redacté esas notas a modo de explicación para un tercero y en poco tiempo comencé a recibir comentarios agradeciendo algunos tutoriales, solicitando variaciones o incluso

proponiendo otras alternativas para conseguir lo mismo con otros sistemas. Fue una grata sorpresa ¡Había otras personas que encontraban mi aguja en el pajar de Internet! Y además lo leían y participaban. Creo que no hay nada más satisfactorio para un bloguero que sentirse leído y aquellos comentarios acreditaban que alguien lo hacía con mi blog.

Poco a poco **Oloblogger** se fue llenando de contenido y aumentando en cuanto a número de lectores, tanto esporádicos como habituales.

Me gustan las matemáticas y las cosas de lógica, así que las letras nunca han sido mi especialidad ni de lejos. Rara vez había escrito algo aparte de la lista de la compra o la carta a los Reyes Magos, pero gracias al blog, a medida que va pasando el tiempo me voy sintiendo más a gusto escribiendo y eso es una de las cosas que más tengo que agradecer al mundo blog.

Y así, burla burlando, ya llevo algo más de siete años redactando entradas en las que explico cómo hacer ciertas cosas, a veces pequeñas, a veces más complejas, para que cada persona que esté interesada en modificar su blog, estética o funcionalmente, pueda hacerlo por sí misma... aún sin tener conocimientos de programación.

La verdad es que la mayoría de las veces lo fácil para mí sería dar explicaciones del tipo "copia este código y lo pegas en tal sitio", pero no me sale. Prefiero explicar el porqué de las cosas para que ese lector interesado en aprender pueda luego hacer eso mismo con su propia y particular versión. Eso, como decía, me cuesta más trabajo pero me compensa al darme cuenta de que sirve de algo para muchos que ni conozco. ●

RECONOCIMIENTOS

2009. Premios 20Blogs.

- 1º Mejor blog del jurado
- 1º Ciencia y tecnología
- 1º Diseño
- 3º Premio del público

2009. Premios Bitácoras.

- 4º Software y seguridad

EL AUTOR

MANOLO
SÁNCHEZ
(OLOMAN)



De Cartagena, España. Curioso, escéptico y continuamente aprendiendo sobre tantas cosas que actualmente se encuentra investigando la manera de obtener horas de 70 minutos para dar cabida a todas sus inquietudes.

Mientras tanto, el mayor porcentaje de su tiempo de ocio lo dedica a construir y editar sitios como: www.oloblogger.com, Blogger para torpes y para no tanto. Un sitio que nos muestra cómo sin conocimientos técnicos sobre lenguajes de programación se puede construir un blog a la medida de cada cual.

www.musicaememorandum.com, recopilatorio de canciones de otro siglo. Aquí redescubrimos esa música que siempre está presente en nuestras vidas por la sencilla razón de que es buena música, aprendiendo algunas curiosidades sobre muchas populares canciones del siglo XX.

www.singenio.com, juego URL riddle en el que el ingenio y la constancia tienen premio en forma de satisfacción personal. Una manera entretenida de adquirir conocimientos mediante la búsqueda de los datos que llevarán a la solución de cada acertijo.

www.blog.singenio.com, su carpeta humanista, dónde encontrarás una buena selección de artículos relacionados con ciencia, naturaleza, historia, tecnología, diseño y sobre todo, mucho arte. Actualmente en pausa.

2010. Premios Bitácoras.

- 13º Tecnología
- 16º Seguridad informática
- 22º Educación

2012. Google. Producto Blogger.

Blog favorito mes de Septiembre

2012. Premios Bitácoras.

- 14º Tecnología
- 18º Blog educación

2013. V Premios web La Verdad.

Finalista en web personal/blogs.

FILIAS Y FOBIAS

*Más cercanas de lo que parecen,
más distanciadas de lo que se perciben.*

POR WALTER TEMPORELLI



Existe la especificidad profesional en TIC y educación?

La economía argentina suele ser una deuda de ciclos complejos que se sostienen en el tiempo: a un proceso de franco crecimiento económico y laboral, se sucede otro de inestabilidad y ruptura de las condiciones y mejoras económico-sociales.



Esto trae como consecuencia -entre otras- la dificultad de encontrar mano de obra especializada y la pérdida de calificaciones profesionales, dado que los períodos de inestabilidad dan paso al debilitamiento de la formación específica, en especial en aquellas áreas vinculadas con tareas novedosas y/o poco instaladas en nuestro medio (Novick, 2004), siendo algunas de las más significativas aquellas vinculadas a la educación y a las nuevas tecnologías. Hoy día no solo en nuestro país, sino en toda la región y me animaría a decir en una gran porción del mundo, el sistema educativo se encuentra impactado con una inyección extra de capitales, provenientes de sectores multinacionales que

tradicionalmente o bien le habían prestado poca atención, o bien lo habían ignorado. Las grandes corporaciones se ven exigidas a girar su mirada hacia el sector educativo, ya que no ignoran que en el apoyo a la formación y capacitación están engendrando futuros usuarios y por consiguiente, consumidores de sus productos. Vale decir que, cuanto más manejo y conocimiento la población tenga de TIC, mayor será la proyección de futuros beneficios.

La docencia es generosa: se abre a que todo el mundo exponga sus puntos de vista como si fueran especialistas.

Pero, ideologías aparte, el sistema educativo puede/debe beneficiarse de esta coyuntura que se antoja que no necesariamente se eternizará. No se trata solamente de inyectar grandes flujos de recursos económicos, aumentar el gasto público en educación, incrementar la asignación de recursos públicos y potenciar la cantidad de equipamiento, sino y básicamente volver más eficientes los sistemas de formación, reorganizándolos y modernizándolos para que se adapten de forma más eficiente a los tiempos que corren.

Acorde a todo lo expuesto, podemos considerar que para experimentar una mayor utilización de las TIC, debe proveerse al incremento del uso, y la mejora de la aplicabilidad que los profesores pueden hacer de ellas, además de enriquecer la cantidad y calidad de las mismas en un contexto de construcción del aprendizaje. Tal como asegura Chen (2010), la expansión y mejora en la significatividad de los usos de la red en educación deben ir de la mano de una especialización técnica docente.

Una de las propuestas convergentes con lo antedicho, la realizan Reynolds, Trehearne y Tripp (2003), quienes convienen en que la mejora de las competencias docentes en nuevas tecnologías redundará en el uso significativo de las mismas dentro del sistema educativo.

Hablamos de que, como aseguran Coll y Monereo (2008), los docentes abandonen progresivamente sus roles tradicionales de transmisores de la información, por el de selectores y gestores de los recursos disponibles, tutores y consultores de las dudas de los alumnos, orientadores y guías en el desarrollo de proyectos, y mediadores en los debates y discusiones que un sitio WBL pueda ofrecer.

LA EDUCACIÓN CON TIC, UN CAMPO DE OPORTUNIDADES

Si bien es cierto que las TIC aplicadas a la educación representan un campo de oportunidades para los alumnos, no es menos cierto que lo es en igual medida para los docentes. Tanto por los niveles de inversión, por la cantidad de cursos de formación y especialización, como por el desarrollo de equipamientos e instalaciones, vivimos una época inédita de expansión de la educación en todos sus ámbitos, y en este sentido, la resignificación del rol docente es una de las principales beneficiadas.

Quienes no aceptan el devenir de los tiempos, no terminan de comprender que no es que su rol se modificará, sino que ya se ha modificado. Para quienes sí lo han comprendido y asimilado, tienen la oportunidad de resignificar su rol jerarquizándose, asumiendo nuevas formas y nuevos paradigmas.

Muchos docentes han podido reciclarse no sólo en su experticia, sino también en su calificación profesional. Desde mi punto de vista, basado en experiencias diversas, pude comprobar que pocos fenómenos como el impacto tecnológico en la educación, ofrece tanto poder de mejora económica y posicionamiento profesional a tan bajo coste. En efecto, el esfuerzo de capacitación que nos exige el uso de la TIC es mínimo en comparación a los beneficios que nos brinda, más teniendo en cuenta la cantidad y diversidad de ofertas, incluso subvencionadas por el Estado. Esto se debe en gran medida, a que, en realidad, el campo de la tecnología aplicado a la educación es sencillo, además de estar diseñado para un uso intuitivo y facilitado por el sentido común.

Un ejemplo de todo lo expresado lo podemos observar cuando la educación con TIC se abre al ingreso de gente proveniente de otros campos, o cuando profesionales que bien habían subestimado y resistido, o bien habían ignorado a las tecnologías, ahora se encuentran inmersos en ellas reposicionándose y conviviendo quasi armónicamente.

Recuerden lo que dije en apartados anteriores...

La docencia es generosa: se abre a que todo el mundo exponga sus puntos de vista como si fueran especialistas.

La docencia es gentil: permite que dichos puntos se expliciten sin réplicas, aceptándolos pasivamente como si fueran ciertos o siempre tuvieran valor académico/científico.

Nos vamos acercando al final de este texto, y resulta necesario ir concluyendo acerca de la importancia de los nuevos roles profesionales en torno a las TIC y la educación, en especial el del diseñador instruccional.

Acorde a las conclusiones arribadas, el diseñador instruccional deberá operativizar en forma explícita y consciente sus concepciones epistemológicas, psicoeducativas y tecnológicas, para lograr un nivel óptimo de aplicación profesional. Puede provenir de distintas áreas (el diseño, la ingeniería, la educación, la psicopedagogía, la arquitectura, entre otras), pero en todos los casos se especializa en metodologías y procesos de desarrollo de sitios web, actuando como consultor y diseñador, con especial atención al ámbito educativo, dentro del cual asesora y brinda apoyo al profesor-experto en la materia bajo estudio.

Asimismo, ofrece sus servicios como puente o mediador entre los profesionales del área educativa, la del diseño y la de ingeniería de proyectos, vehiculizando necesidades y seleccionando las herramientas instruccionales más apropiadas para la creación de material didáctico destinado a la educación multimedia. En definitiva, un perfil profesional necesario para lograr un mejor desarrollo e integración de contenidos, a partir del sustento dialógico entre las diversas áreas implicadas.

Más allá de la amplia gama de oferta formativa en TIC y educación, no existen suficientes propuestas destinadas a conciliar todos los ámbitos implicados en dicho fenómeno (la pedagogía, la ingeniería y el diseño). Es por ello que debido a la creciente demanda de productos multimedia educativos, considere-

ramos fundamental señalar la necesidad de profundizar el rol profesional del diseñador instruccional de softwares educativos y sistemas de educación a distancia.

Pero, por sobre todo, queremos resaltar nuestra propia identidad docente, ya que si los directamente implicados en el trabajo con TIC y educación hacen esfuerzos por analizar y releer críticamente sus prácticas, estarán incidiendo en la transformación de sus propias teorías del aprendizaje y recíprocamente, colaborando en la integración efectiva de las TIC.

La docencia es gentil: acepta todos los puntos de vista como si fueran ciertos o siempre tuvieran valor académico.

Para lograrlo, emergen tres factores:

- Favorecer el uso de programas de ordenador dirigidos al profesor, dado que de esta forma se enriquecerá la utilización de las tecnologías, multiplicando la cantidad de propuestas ofrecidas (Chen, 2010);
- Determinar las posibilidades tecnológicas de un sitio web de apoyo al aprendizaje (Lambert y Gong, 2010);
- Estimular el uso tecnológico cualitativo por sobre el cuantitativo, para lograr resultados positivos y significativos en los hábitos de aprendizaje de los estudiantes (Lei, 2010).

Porque, en definitiva, defender nuestra capacitación y especialización profesional redundará en jerarquizar nuestras prácticas, y con ello, el espacio que ocupamos en la sociedad a partir del respeto por nuestra profesión. ●

REFERENCIAS

- Bonk, C. (2009).** *The World is Open: How Web Technology is Revolutionizing Education.* San Francisco: Jossey-Bass
Coll C. y Martí C. (2001). *La educación escolar ante las nuevas tecnologías*

de la información y la comunicación.
En C. Coll, J. Palacios y A. Marchesi (Comps.) *Desarrollo psicológico y educación Vol. II. (623-651).* Madrid: Alianza.

Coll C. y Monereo C. (2008). *Educación y aprendizaje en el siglo XXI: Nuevas herramientas, nuevos escenarios, nuevas finalidades.* En C. Coll y C. Monereo (Eds.) *Psicología de la educación virtual. (19-53).* Madrid: Morata.

Chen, R.-J. (2010). *Investigating Models for Preservice Teachers' Use of Technology to Support Student-Centered Learning.* *Computers & Education*, 55 (1) pp. 32-42

Churchill, D. (2006). *Teachers' private theories and their design of technology-based learning.* *British Journal of Educational Technology*, 37(4), 559-576

Gajardo, M (1999). *Reformas educativas en América Latina: Balance de una década.* Documento número 15. Santiago: PREAL.

Labarca, G. (2004). *Educación y capacitación para mercados del trabajo cambiantes y para la inserción laboral.* En Jacinto, C. *¿Educar para qué trabajo? Discutiendo rumbos en América Latina.* Buenos Aires: La Crujía.

Lambert, J. y Gong, Y. (2010) *21st Century Paradigms for Pre-Service Teacher Technology Preparation.* *Computers in the Schools*, 27 (1) pp. 54-70.
Lei, J. (2010). *Quantity versus quality: A new approach to examine the relationship between technology use and student outcomes.* *British Journal of Educational Technology*, 41(3), pp. 455–472.

Marqués, Pere (2013). *Qué deberían hacer las administraciones públicas para integrar las TIC en educación.* *Revista Aprender para educar con TIC*, número Marzo 2013.

Novick, M. (2004). *Transformaciones recientes en el mercado del trabajo argentino, y nuevas demandas de formación.* En Jacinto, C. *¿Educar para qué trabajo? Discutiendo rumbos en América Latina.* Buenos Aires: La Crujía.

Ottobre, S. y Temporelli, W. (2010). *Profe, no tengamos recreo. Creatividad y aprendizaje en la era de la desatención.* Buenos Aires: La Crujía.

Park, S.H., y Ertmer, P. A. (2008). *Impact of problem-based learning (PBL) on teachers' beliefs regarding technology use.* *Journal of Research on Technology in Education*, 40(2), 247-267.

Reynolds, D.; Treharne, D. y Tripp, H. (2003). *ICT – zThe hopes and reality.*

EL AUTOR

WALTER TEMPORELLI



Docente, investigador, escritor.

En la actualidad se desempeña en la UNSAM y la UNC de Argentina, en la UAB (España) y en la OEI.

Doctorado Interuniversitario en Psicología de la Educación, DIPE.
Diploma de Estudios Avanzados en Psicología Evolutiva y de la Educación.

Diploma de Estudios Superiores Especializados en Psicología de la Educación.

Universidad Autónoma de Barcelona, Universidad de Barcelona, Universidad Rovira i Virgili (Tarragona), Universidad Ramón Llull, Universidad de Lleida, Universidad de Girona.

Máster en Investigación en Psicología de la Educación.
 Universidad Autónoma de Barcelona.

Máster en Comunicación y Educación
 Universidad Autónoma de Barcelona.

Licenciatura en Psicopedagogía
 Universidad Nacional de Lomas de Zamora, (Argentina).
 Título homologado por la UAB de España.

Dirección Cinematografía
 Escuela Panamericana de Arte, Buenos Aires (Argentina).

British Journal of Educational Technology, 34(2), 151-167.

Ru-De, L. (2010). *Psychological Research in Educational Technology in China.* *British Journal of Educational Technology*. 41 (4) pp. 593-606

She, H. C. (2004). *Fostering Radical conceptual change through Dual Situated Learning Model.* *Journal of Research in Science Teaching*, 41 (2), 142-164.

Stahl, G., Koschmann, T., y Suthers, D. (2006) *Computer-supported collaborative learning: An historical perspective*, en: R. K. Sawyer (Ed) *Cambridge Handbook of the Learning Sciences* Cambridge, UK, Cambridge University Press).

interfaces²

EN PALERMO

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

21 y 22 de Mayo 2014

- **La inscripción y participación Gratuita en todas las actividades del Congreso.**

2 DÍAS - 100 ACTIVIDADES

Capacitación + Actualización + Asesoramiento

- Nuevas Tecnologías • Creatividad en el Aula
- Redes Sociales • Recorrido Vocacional
- Comunicación Institucional • Nuevos Lenguajes

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

www.palermo.edu/interfaces

interfaces@palermo.edu

Teléfono: (54-11) 5199-4509

 /colegiosdc.palermo

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



Con el auspicio de:



 **Buenos Aires Ciudad**

Ministerio de Cultura del Gobierno de la
Ciudad Autónoma de Buenos Aires
Subsecretaría de Gestión Educativa y
Coordinación Pedagógica



Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Con el patrocinio de la
UNESCO y de la Comisión
Nacional Argentina de
Cooperación con la UNESCO

CONFERENCIA INTERNACIONAL DE DOCENTES Y JÓVENES iEARN 2014

Bajo el lema “**Creatividad, innovación y aprendizaje global**” la **Fundación Evolución (FE)**, organizará la **XXI Conferencia Internacional de docentes y XVIII Encuentro de jóvenes iEARN 2014** del **29 de junio al 5 de julio** en Puerto Madryn, Chubut, Argentina. Un evento único en su género que convoca a estudiantes y educadores de todo el mundo para conocer y experimentar, en conferencias y talleres, las nuevas tendencias, estudios e ideas relevantes en materia de **TIC y Educación**, a la vez que ofrece un espacio de encuentro e intercambio de experiencias, atendiendo siempre a la **Diversidad Cultural**. La inscripción se realiza en línea en www.earn2014.org.

El encuentro, que cuenta con el auspicio del **Ministerio de Educación de Argentina**, tiene como destinatarios a educadores de todos los niveles, investigadores de la educación, especialistas en la integración de TIC, administradores escolares y estudiantes de nivel medio de todo el mundo. Han confirmado ya su asistencia participantes de 18 provincias argentinas y de 40 países. Los idiomas oficiales serán el español y el inglés.

iEARN (Red Internacional de Educación y Recursos) es una organización sin fines de lucro compuesta por más de 30.000 escuelas y organizaciones juveniles en más de 140 países que ayuda a docentes y jóvenes a trabajar juntos utilizando Internet y otras tecnologías de la comunicación. Más de 2 millones de estudiantes participan cada día en proyectos colaborativos a nivel global, inspirados por el lema “**Aprendiendo con el mundo, no sólo acerca de él**”. La visión y el propósito de **iEARN** es permitir a los jóvenes emprender proyectos diseñados para hacer una significativa contribución a la salud y el bienestar del planeta y su gente, usando las TIC con fines educativos y de beneficio social.

El **Primer Encuentro Internacional de Docentes Participantes** de esta red fue también organizado, 20 años atrás, por **Fundación Evolución** –institución que auspicia y coordina la **Red TELAR-iEARN Argentina**– en Puerto Madryn; sentando así las bases de la red global

iEARN a través de la escritura y firma de su **Constitución**. Desde entonces, la **Conferencia Internacional de la red** se ha desarrollado cada año en un país diferente; en 2013 se realizó en Doha, Qatar.

Cada jornada de la **Conferencia iEARN 2014** estará dedicada a uno de los ejes centrales del evento: **Creatividad, Innovación y Aprendizaje global**; a través de exposiciones, paneles sobre análisis de casos, galerías de posters, talleres interactivos y la presentación de proyectos de la red. En la última jornada se realizarán talleres de **TIC y Educación** a cargo de educadores y organizaciones tanto del ámbito nacional como internacional.

Por su parte, el **Encuentro de Jóvenes iEARN 2014** unirá a los estudiantes en actividades que los lleven a reflexionar sobre valores comunes a todas las culturas (respeto por las diferencias, participación cívica, lucha por los derechos humanos, cuidado del medio ambiente, amor por la paz, entre otros) y a organizar proyectos colaborativos que aporten un cambio favorable al Planeta, y a favor de causas que ayuden a otros jóvenes.

VOCES DEL MUNDO.

Las conferencias internacionales de iEARN...

“Son conferencias educativas de una gran calidad, que reúnen a docentes y estudiantes dedicados, innovadores, de docenas de países, todos con el objetivo común de hacer del aprendizaje un emprendimiento colaborativo que traspasa fronteras culturales y geográficas. Ellos están convencidos de que pueden cambiar el mundo para mejorarlo.” (Bob Carter y Virginia King, Australia).

“Nos brindan una increíble oportunidad de encontrarnos con nuestros pares de todo el mundo, fortalecer los puentes digitales que construimos para hacer significativo el aprendizaje, para mejorar la efectividad de la enseñanza y para marcar una diferencia. Es un mar de brillantes ideas pedagógicas y metodológicas que se pueden implementar en forma local.” (Rimma Zhukova, Rusia)

“Es donde venimos de diferentes países del mundo llenos de amor, respeto y ex-

¿QUÉ ES?

Fundación Evolución es una organización argentina sin fines de lucro que desde 1989 promueve la integración pedagógica de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en ámbitos educativos. Tiene como visión mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje a través del uso de las TIC, con el fin de promover el desarrollo integral de las personas. En 2006 recibió el Premio Estímulo a la Educación del Harvard Club Argentina.

periencias para compartir entre todos. También tenemos aquí a los jóvenes, lo cual hace que sea tan especial y que los educadores nos demos cuenta por qué nos dedicamos a enseñar. Participar de la conferencia es como renovar nuestro compromiso con el futuro por un mundo mejor.” (Dalia Khalil, Egipto)

“Es un gran evento que reúne las ideas y experiencias educativas multiculturales de todo el mundo. Esta conferencia hace que continúe compartiendo con gente que está interesada o relacionada con la educación, alentándolos a que se unan, ya que es la oportunidad más cálida, feliz e inspiradora para la actualización profesional.” (Sihong Huang, China)

“Es, por un lado, una oportunidad de ofrecer a la comunidad educativa de mi país y la región la posibilidad de vivir una experiencia inolvidable a la que pocas veces se puede acceder por las distancias y los costos. Por el otro, significa el encuentro, y el reencuentro, con colegas de todo el mundo para compartir experiencias, momentos de camaradería y seguir aprendiendo.” (Paula Pérez, directora general de FE, Argentina) ●

Inscripción para Residentes

en Argentina: <http://svy.mk/1f6u4nt>

No residentes (español):

<http://svy.mk/1moPMH1>

No residentes (inglés):

<http://svy.mk/1beHhcN>

Más información: info@iearn2014.org

Twitter: #iEARN2014



CONFERENCIA iEARN

2014

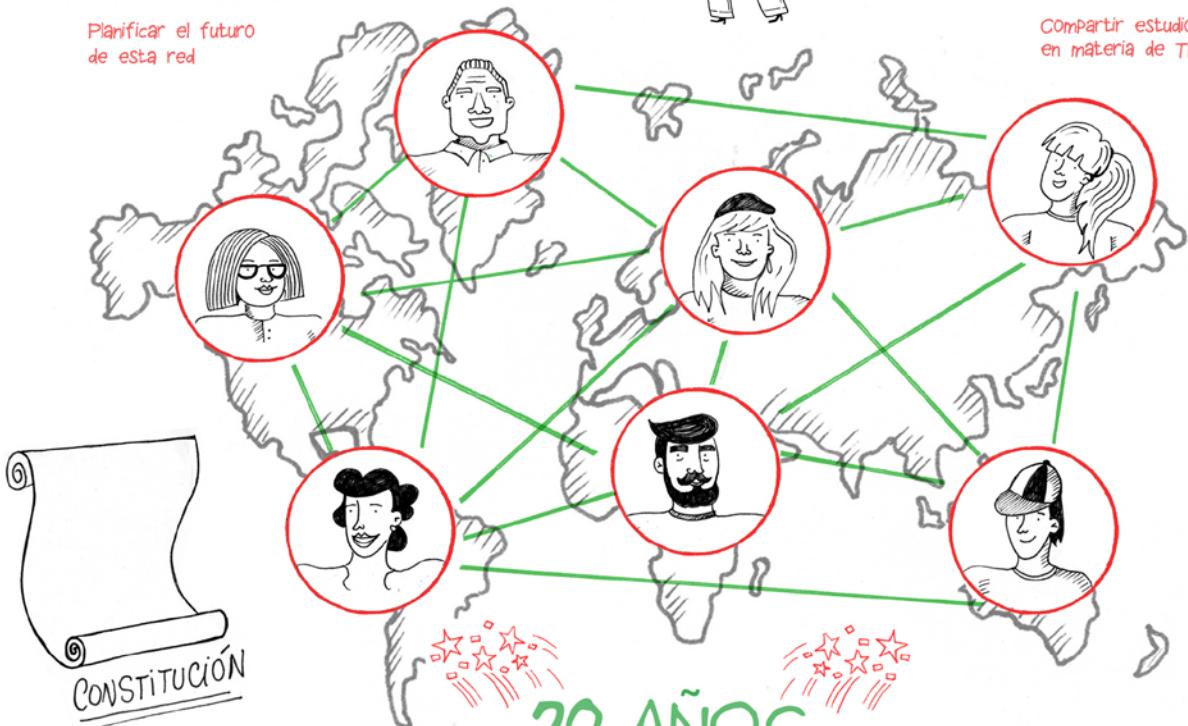
~ creatividad, innovación y aprendizaje global ~



+

Mostrar
nuevas
tendencias

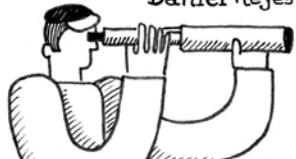
+

Planificar el futuro
de esta redCompartir estudios e ideas relevantes
en materia de TIC y Educación

- 1995 Australia
- 1996 Hungría
- 1997 España
- 1998 USA
- 1999 Puerto Rico
- 2000 China
- 2001 Sudáfrica
- 2002 Rusia
- 2003 Japón
- 2004 Eslovaquia
- 2005 Senegal
- 2006 Holanda
- 2007 Egipto
- 2009 Marruecos
- 2010 Canadá
- 2011 Taiwán
- 2013 Qatar



Daniel Reyes

**1994**

RED iEARN

International Education and Resource Network

Puerto Madryn, Chubut
Patagonia Argentina

Compartimos novedades en Twitter con el hashtag #iEARN2014

Del 29 de junio al 05 de julio de 2014.

¡Sumate! info@iearn2014.org Visita: www.iearn2014.org



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL

INSTITUTO NACIONAL SUPERIOR DEL PROFESORADO TÉCNICO

CARRERAS DE TÉCNICOS SUPERIORES Y PROFESORADOS

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

EXTENSIÓN Y RELACIONES INSTITUCIONALES

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



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

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

infoinst@inspt.utn.edu.ar

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

