

APRENDER PARA EDUCAR CON TECNOLOGÍA

REVISTA DIGITAL DE SUSCRIPCIÓN GRATUITA

INSTITUTO NACIONAL
SUPERIOR DEL
PROFESORADO
TÉCNICO

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
NACIONAL (UTN)
ISSN 2344-9659



HOUSE OF CARDS
LOST
MAD MEN
TWIN PEAKS
BREAKING BAD

APRENDIZAJE MÓVIL:
ACTIVANDO EL APRENDIZAJE
MÓVIL (página 14)

LA NUBE EDUCATIVA 2.0:
TIMERIME (página 19)

EL ORGULLO DE LIDERAR
LA TRANSFORMACIÓN
EDUCATIVA (página 24)

INVESTIGACIÓN:
EL CURRÍCULUM BIMODAL
(página 26)

MAYO 2015 EDICIÓN N° 11
Buenos Aires | Argentina



INSTITUTO NACIONAL
SUPERIOR DEL
PROFESORADO TÉCNICO



e-DUCADORES.COM
Educación y TIC

CLASES FUERA DE SERIE

(página 4)



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°11
MAYO 2015**

AUTORIDADES INSTITUCIONALES

DIRECTOR Ing. Héctor René González

SECRETARIO ACADÉMICO Ing. Carlos Capella

SECRETARIO DE PLANEAMIENTO A/C

Ing. Emilio Vetta

DIRECTORA ACADÉMICA Prof. Graciela Ripio

DIRECTORA DE RECURSOS HUMANOS

Arq. Mónica Basso

DIRECTOR DE ADMINISTRACIÓN

Prof. José Luis Vázquez

COORDINADORES ACADÉMICOS

Lic. Jorge Arias // Lic. Carlos Gustavo Lovallo

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

Mariana Maggio // Gabriela M. Iglesias

Claudia Rodríguez // Paola Dellepiane // Joan Calvo

Juan Diego Polo // Jimena Jacobovich // Pere Marqués

Rosa Kaufman // Alfonso Pazo // Iván Arceo

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

Clases fuera de serie,
por Mariana Maggio.

NOTAS

TE PRESENTO MI BLOG

Desde Mendel hasta las moléculas.

04

DIVERSIDAD Y TECNOLOGÍA

¡Volvamos con nuevas ideas!

10
12

APRENDIZAJE MÓVIL

Activando el aprendizaje móvil.

14

DECÁLOGO

Ser mejor educador cada día.

16

LA NUBE EDUCATIVA 2.0

Timerime, líneas de tiempo interactivas.

19

APRENDIENDO TELECOLABORATIVAMENTE

Proyecto "Un mundo de juegos".

20

RINCÓN GEEK

Experiencia, lo que la tecnología no puede ofrecer.

23

REDES EDUCATIVAS

El orgullo de liderar la transformación educativa.

24

INVESTIGACIÓN

¿Qué es el currículum bimodal?

26

HERRAMIENTAS Y RECURSOS TIC

Pintar al estilo de... y otros ejercicios de arte visual.

30

PROYECTOS ESCOLARES

La experiencia del uso de dispositivos móviles.

32

CONGRESOS

III Congreso Interfaces en Palermo

34

SER MEJORES EDUCADORES CADA DÍA

Si nuestros alumnos se retiran de nuestra clase sin haber aprendido nada nuevo o sin modificar de alguna forma su conducta o su actitud frente al aprendizaje, ¿podemos decir que hemos desarrollado nuestra tarea pedagógica en la forma correcta? Ya conocemos la respuesta a esta pregunta.

Si a partir de hoy, nos proponemos ser mejores educadores cada día y desarrollar en nosotros aquellas capacidades o habilidades que valoran nuestros estudiantes, estaremos dando enormes pasos hacia lograr el cambio necesario.

Una de esas capacidades es la autoestima, la posibilidad de valorarnos positivamente a nosotros mismos. Este es el punto más importante en el que debemos trabajar los docentes frente al cambio que provoca la incorporación y apropiación de la tecnología en nuestra vida pedagógica: desarrollar y afianzar la confianza basada en el conocimiento real de nuestras habilidades, potencialidades, fortalezas y debilidades.

Cuanto mayor sea nuestra autoestima, mayor será nuestra creatividad profesional, y viceversa.

JAMÁS pensemos que no podremos hacerlo sin haberlo intentado.

JAMÁS pensemos que no podremos lograrlo si lo intentamos solo una vez sin obtener el resultado esperado.

Ya hablamos en ediciones anteriores del largo y sinuoso camino por recorrer. Tengamos en cuenta que una vez que hemos comenzado a transitarlo, ya no podremos abandonarlo. Disfrutaremos de cada paso por pequeño que sea, aprenderemos con cada tropiezo, saltaremos los obstáculos, elegiremos las mejores alternativas, conoceremos otros colegas viajeros, aprenderemos de ellos y finalmente sumaremos al viaje a nuestros alumnos.

Viajemos juntos y nunca dejemos de aprender para educar porque allí está el secreto del éxito en nuestra tarea cotidiana.

Prof. Cristina Velázquez
Editora General
programaeducadores@gmail.com

CLASES FUERA DE SERIE

POR MARIANA MAGGIO

Tengo un sueño. Quiero que los alumnos estén deseando que las clases empiecen, que cuenten los minutos que faltan para empezar a sentir la magia, que apuren el paso mientras se acercan al aula emocionados porque saben que lo que allí suceda los transformará y los conmoverá. Sé que comparto este deseo con mis colegas docentes. Queremos que nuestras clases sean clases que sorprendan, contagien la pasión por el conocimiento y alienten el deseo de saber, pero nos duele reconocer que eso no siempre sucede. Nuestros alumnos y nosotros mismos queremos clases fuera de serie, a diario.

Debo aclarar que mientras escribo este trabajo siento ese tipo de deseo por un objeto que no es una clase. Hoy es 28 de febrero de 2015. Ayer Netflix¹ lanzó a nivel mundial la tercera temporada de la serie *House of Cards*. Trece nuevos capítulos sobre la historia de la lucha por el poder de Frank y Claire Underwood en el seno de Washington D.C. Entre ayer y hoy vi los dos primeros capítulos y de no ser por los compromisos de trabajo seguiría viendo sin parar hasta finalizar la temporada. No voy a estar en paz hasta que no lo logre.

PREVIAMENTE EN NUESTRAS CLASES

A menudo recordamos a nuestros maestros memorables. También esas clases maravillosas que alguna vez damos. Situaciones de las cuales ya sea como alumnos o como docentes emergimos distintos, mejores. Eso que denomino enseñanza poderosa deja marcas en nuestras formas de ser y conocer. Reconocemos en las prácticas que tienen ese carácter una serie de rasgos que nos ayudan a analizarlas e, idealmente, a generar propuestas que resulten ricas y complejas (Maggio, 2012).

Sin embargo, con preocupación reconozco que esas prácticas son escasas y los sesgos de la didáctica clásica siguen siendo predominantes en nuestras aulas. La cadencia explicación, aplicación y verificación a través de la evaluación se repite al infinito en una carrera a toda marcha para cubrir la mayor parte posible de contenidos curriculares tratados lineal y secuencialmente. Solamente se consideran exitosos los alumnos que pueden seguir ese ritmo de marcha y, sabemos que no todos podrán. Mientras esas escenas se repiten tomamos conciencia de que lo que en ellas se enseña y aprende ya a casi nadie le interesa. Serres (2013) atrapa este aire de

Las series nos permiten recrear nuestras prácticas de la enseñanza en pos del diseño de otras diferentes, que promuevan el deseo de crear y conocer en los modos complejos que requiere la sociedad actual.

época en metáforas potentes y también devastadoras cuando sostiene que Pulgarcita, que representa a los alumnos de esta generación, está decapitada. Sabe que lo que se quiere que aprenda y sepa no tiene que estar en su cabeza porque está en cualquiera de los dispositivos tecnológicos a los que tiene acceso.



A diferencia de aquellas propuestas escolares que agotan y empobrecen el tratamiento del contenido en secuencias lineales simples, *Lost* presenta una trama compleja que nos atrapa, conmueve y alienta nuestros deseos de comprender. La complejidad requiere colaborar y nos constituye en colectivo inteligente que trabaja incansablemente en las redes.

Entonces, la clase de la “página-fuente” que oraliza lo escrito no le interesa. Y el murmullo crece en las aulas.

HOY PRESENTAMOS

En la historia del siglo XX diversas propuestas lograron capturar el interés de las diferentes generaciones: los folletines por entregas, la radionovela, el cine hollywoodense, la telenovela. Fenómenos de la cultura popular que supieron articular lo local y global y sostuvieron formas de la construcción de la subjetividad en el marco de una cultura de masas. Desde hace unos años ese espacio empezó a ser ocupado por las series de televisión que, reinventadas, cada vez más expanden su fuerza narrativa como motores del drama contemporáneo ocupando el espacio de representación que durante la segunda mitad del siglo XX monopolizara el cine de Hollywood (Carríon, 2011). Las elijo como tema de este trabajo no solamente porque encarnan mis propios deseos como fan sino porque considero que son uno de los objetos que mejor dan cuenta de las formas de conocer, comprender y colaborar en la cultura contemporánea.

Las series que crean situaciones inmersivas y junto a los juegos en línea son,

probablemente, uno de los fenómenos de los que más podemos aprender a la hora de recrear nuestras prácticas de la enseñanza en pos del diseño de otras diferentes, que promuevan el deseo de crear y conocer en los modos complejos que requiere la sociedad actual. Me interesan porque muestran cabalmente decisiones explícitas de innovar en términos del formato y esto es, ni más ni menos, una de las cuestiones que considero centrales para la educación de hoy.

Este recorrido incluye solamente series que he visto o miro actualmente. Series de las que soy fan pero que seleccioné pensando en su potencia a la hora de inspirar el recorrido de formatos alternativos desde una perspectiva didáctica. He visto otras que no menciono porque no le encuentro tal potencial. Y no incluyo algunas que, si bien creo que pueden tenerlo a partir de los análisis especializados, no he visto... todavía. Puesto en términos de análisis didáctico diría que no puedo enseñar aquello de lo que no puedo dar cuenta de un modo profundo. En todo caso queda aquí planteada una invitación para seguir buscando y encontrar objetos que, como educadores, puedan apasionarnos e inspirarnos, series

de televisión u otros muy distintos, en tanto nos interpelen a la hora de crear.

LO QUE LAS SERIES NOS ENSEÑAN

Quienes vieron *Twin Peaks* siempre recuerdan la pregunta que sostenía el deseo de seguir mirando capítulo a capítulo: “¿Quién mató a Laura Palmer?”. Más allá de ser reconocida como punto de inflexión del género (Manzotti, 2014), bajo la magistral dirección de David Lynch, *Twin Peaks* revela la fuerza de la pregunta. Una pregunta sin respuesta simple, con una fuerza que le permite sostener una trama a lo largo del tiempo, con una complejidad que le permite abrir muchos otros interrogantes e interpretaciones alternativas y que deja dudas, aun cuando es contestada. Nuestras propuestas de enseñanza necesitan preguntas que reúnan esos rasgos. Preguntas que queden abiertas en el tiempo y que todos sepamos que se requiere un trabajo interpretativo arduo y largo para ir dilucidándolas.

En mi vida personal la serie que marcó el inicio como fan de las series de televisión contemporáneas fue, sin lugar a dudas, *Lost*. Como sostuve hace tiempo (Maggio, 2012) *Lost* alentó nuestro deseo de saber no solamente como



Mad Men permite entender el surgimiento de las agencias de publicidad en Estados Unidos en la década de 1960, y junto a ello una época y en ella, un campo profesional. Además, alienta a pensar en la complejidad como objeto y a realizar tratamientos que eviten, a toda costa, la simplificación.

individuos sino como comunidad. En sus seis temporadas nos exigió volver a pensar en los grandes temas de la humanidad mientras tratábamos de entender la situación de ese grupo de personas que apareció en una isla tropical desierta luego de un accidente aéreo. Ningún suceso allí era fácil de entender, desde el humo a la presencia de osos polares o desde la escotilla a los restos de estatuas monumentales. *Lost* man tuvo a una comunidad mundial tratando de entender durante años y haciendo de la colaboración en la web una necesidad. Dio lugar a desarrollos extensos que incluyen una *Lostpedia*², *LostUniversity* e innumerables trabajos de análisis de diversas especialidades³. En la complejidad de su construcción también jugó a confirmarnos las intertextualidades supuestas, que nos habían llevado a releer con ansias *La invención de Morel* en busca de más pistas.

En compleja construcción narrativa de *Lost* hay otro rasgo que me interesa resaltar: el tratamiento del tiempo. Como búsqueda compartida con otras series contemporáneas (*Mad Men*, *True Detective*, *Better call Saul*) *Lost* basó gran parte de su construcción de las primeras temporadas en *flashbacks* en los que la

acción transcurría en el pasado. Hasta que nos tomó por sorpresa (y en mi caso personal me provocó una felicidad intensa) con el primer e inesperado *flash-forward*⁴ en el que los sucesos ocurrían en el futuro. La trama nos llevó por una complejidad creciente entre saltos temporales y tiempos paralelos aguzando la comprensión de los fans que, como parte de su titánica tarea en las redes, contribuyeron ofreciendo diagramas complejos que ayudaban los procesos de interpretación de los espectadores. A diferencia de aquellas propuestas escolares que agotan y empobrecen el tratamiento del contenido en secuencias lineales simples *Lost* presenta una trama compleja que nos atrapa, conmueve y alienta nuestros deseos de comprender. La complejidad requiere colaborar y nos constituye en colectivo inteligente que trabaja incansablemente en las redes. ¿Cuáles son los relatos de relevancia curricular que podríamos abordar para generar movimientos educativos semejantes?

Otras series también ofrecen ejemplos importantes a la hora de pensar el tiempo. En *Prison Break* el protagonista Michael Schofield lleva un enorme tatuaje en su cuerpo, en el que oculta los pla-

nos de la cárcel de la que se propone sacar a su hermano preso. El tatuaje incluye secretos para sobrevivir al escape y su sentido se va recorriendo a lo largo de dos temporadas. *Prison Break* da cátedra de anticipación y nos ayuda a pensar en la importancia de ofrecer indicios que ayuden a nuestros alumnos a saber hacia dónde se va desde una perspectiva temática en un plazo largo.

Persiguen la innovación en términos del formato y esto es, ni más ni menos, una de las cuestiones que considero centrales para la educación de hoy.

Por su lado la serie *24* simula el tiempo real. Mientras Jack Bauer perseguía terroristas, *24* prefiguraba el liderazgo de Barack Obama y lo explicaba televisivamente a la masa en la figura de David Palmer (Carrión, 2011). A nosotros nos recuerda la importancia del tiempo y el desafío de recuperar el tiempo real en la enseñanza. No ese tiempo escolar en el que el único apuro que parece contar es aquel poco creíble por pasar al tema siguiente sino el tiempo del más allá del aula. Aquel que, por ejemplo, supone urgencia en la resolución de problemas comunitarios graves o lentitud en el abordaje de otros asuntos sociales para los cuales el conocimiento construido se revela insuficiente. Las series nos inspiran para pensar en el tema del tiempo desde perspectivas más ricas y para empezar a generar búsquedas donde su abordaje desde formas narrativas que admitan su alteración dé lugar a comprensiones disciplinarias más profundas.

Por su lado la ya mencionada *Mad Men*, en el transcurso de sus seis primeras temporadas, nos permitió entender el surgimiento de las agencias de publici-



Breaking Bad deja en evidencia la fuerza del dilema moral como motor que sostiene el relato, y genera interrogantes que permiten abrir el debate sobre la agenda pública actual. Como educadores nos permite reflexionar sobre nuestras prácticas y recrearlas a partir de la búsqueda de dilemas humanos que alienten nuestra pasión por comprender a los otros y la complejidad de sus decisiones.

dad en Estados Unidos en la década de 1960. Junto a ello nos ayudó a comprender una época y en ella, un campo profesional. La trama entrelaza los avatares de la política en sucesos que vemos a través de las pantallas de televisión al mismo tiempo que los protagonistas de la serie.

Mad Men reavivó el amor por los años sesenta, recreó sus tendencias incluyendo el lanzamiento de colecciones inspiradas en su estilo en tiendas de ropa e hizo de su protagonista, Don Draper, un ícono que alcanzó tanto las revistas literarias⁵ como la portada de Rolling Stone⁶. Junto a otras series como la inglesa *Downton Abbey*, *Mad Men* ofrece una construcción que nos alerta sobre la complejidad y, a la vez, el valor de reconstruir una época. Desde el diseño a los temas de género (Maas, 2012), pasando por el arte y la política, el mundo del trabajo desde la perspectiva de grupos sociales diversos, las instituciones sociales (la escuela, el barrio, el club, la iglesia), las diferencias entre ciudades y las costumbres en todas sus expresiones no hay prácticamente aspecto del que *Mad Men* deje sin recorrer al plantear el marco en el que se desarrollan las vidas personales y las relaciones. *Mad Men* nos alienta a pensar en

la complejidad como objeto y a realizar tratamientos que eviten, a toda costa, la simplificación.

Si Don Draper nos enfrenta al dilema de querer y admirar a un personaje difícil, este rasgo es llevado al extremo por la serie considerada por muchos (Manzotti, 2014) como perfecta: *Breaking Bad*. Walter White es un profesor de química a quien le diagnostican cáncer y, en el marco de una situación económica precaria para encarar el tratamiento, empieza a producir ("cocinar") y vender metanfetaminas hasta convertirse en Heisenberg (*"the one who knocks"*). El personaje de Walter encarna a la perfección nuestros dilemas morales cuando queremos que se salve y hasta que triunfe, si bien sabemos que se ha convertido en un delinquente implacable. *"Desde el primer capítulo quisimos, amamos a Walter White. Aunque su accionar fue, en ascenso, despreciable"*. (Manzotti, 2014, pág. 62).

Breaking Bad deja en evidencia la fuerza del dilema moral como motor que sostiene el relato. Los interrogantes que abre pueden dar lugar a los debates más profundos sobre temas relevantes en la agenda pública actual. Como educadores nos permite reflexionar sobre

nuestras prácticas y recrearlas a partir de la búsqueda de dilemas humanos (Wasserman, 1999) que alienten nuestra pasión por comprender a los otros y la complejidad de sus decisiones y entenderlos, también, a nosotros mismos.

Desde *House of Cards*, Frank Underwood, el personaje encarnado magistralmente por Kevin Spacey, mira a cámara (nos mira) y cuenta cómo analiza lo que está sucediendo en medio de una reunión o nos explica la decisión que acaba de tomar. El tiempo se suspende en ese instante en términos de la acción principal y luego sigue su curso. Esa apelación al extrañamiento brechtiano no es habitual en una serie. Tampoco lo es en clase si bien hace ya décadas Edith Litwin (1997) lo recuperaba con fuerza para el meta-análisis de la clase. Poner en suspenso la clase, mirarla desde otro nivel de análisis y dar cuenta de las decisiones didácticas que se tomaron configura una práctica que favorece comprensiones más profundas. Como estrategia requiere disciplina y convicción metodológica. Una vez más las series pueden ayudarnos a revisar formatos y Frank Underwood, en este sentido, resulta un gran ejemplo.

¿Qué sucede cuando sistematizamos



Prison Break recuerda la importancia del tiempo y el desafío de recuperar el tiempo real en la enseñanza. Aquel que, por ejemplo, supone urgencia en la resolución de problemas comunitarios graves o lentitud en el abordaje de otros asuntos sociales para los cuales el conocimiento construido se revela insuficiente.

estos rasgos que reconocemos en las series de televisión que nos atrapan? Propongo efectuar aquí una revisión de lo que señalé hasta aquí:

- Preguntas sin respuestas simples o evidentes que permiten sostener búsquedas y comprensiones de largo plazo.
- Alteraciones en torno del tiempo incluyendo reconstrucciones hacia adelante y atrás, simulaciones del tiempo real, anticipaciones, suspensiones y paralelismos.
- Ricas recreaciones de época y estilos.
- Dilemas morales como motores de la narración, encarnados en la figura de los protagonistas.
- El distanciamiento o extrañamiento que permite mirar en otro plano de análisis una situación para integrar otros contenidos, transparentar criterios o justificar decisiones.

Estas son solamente algunas de las posibilidades que me interesa tener en cuenta desde una perspectiva didáctica. Pueden ser enmarcadas otras características más genéricas sobre los fenómenos inmersivos desde una perspectiva cultural. Rose (2011) destaca, entre otros aspectos, que las personas quieren ser parte de una historia, habitarla, sentirse emocionalmente involu-

crados y, muy especialmente, volver a contarla y hacerla propia. Además de encarnar esos rasgos las series ponen en juego esas emociones en millones de personas que interactúan en las redes en la formulación de construcciones interpretativas sofisticadas, encarnando de modo cada vez más evidente esas formas de la inteligencia colectiva que Lévy (1990) anticipaba hace décadas.

"Todos somos fans. Todos somos microcríticos. (...) La energía que nutre de información y de arte el universo teleshakesperiano". (Carrión, 2011, pág. 29).

Tengo la convicción de que es posible generar movimientos semejantes en el ámbito educativo. Como punto de partida necesitamos construir relatos y problemas que tengan la capacidad de conmovernos, liberarnos del hastío de la pedagogía clásica y ponernos a trabajar como colectivo que construye conocimiento en red.

Pensemos, entonces, esas clases fuera de serie que podemos concebir recuperando la fuerza la narrativa para la enseñanza, abriendo preguntas tan complejas que requieran de la inteligencia colectiva para ser abordadas y dando lugar a alteraciones de la secuencia lineal explicativa. Clases en las que se promuevan interpretaciones críticas y

que hagan explotar los servicios de redes sociales con ideas originales. Clases que favorezcan las ganas de todos, docentes y alumnos, de estar en ellas para poder entender e intervenir. Clases que nos enfrenten como colectivo a los grandes problemas de la humanidad a la vez que desarrollamos nuestra autonomía como sujetos y nos formamos como ciudadanos. Clases de las que podemos distanciarnos para mirarlas en otro plano y reconstruirlas como perspectiva de trabajo cotidiano que nos permita generar un conocimiento más profundo sobre las prácticas que llevamos adelante y, en perspectiva, mejorarlas.

FINALE

Este subtítulo como otros que integran el presente trabajo es tomado del lenguaje que acompaña la expansión de las series. Me parece importante mencionarlo, en primer lugar, porque es necesario también entender ese lenguaje para poder bucear en este fenómeno. Pero, además, porque da cuenta de la explosión de las series como tema de culto, de la creación de un campo de interés y del desarrollo de saberes asociados. Mientras lo menciono pienso en la deuda que tiene la didáctica contemporánea con una realización semejante. Si revisamos, muchos de los términos que se usan para hablar de la educación actual en ambientes de alta disposición tecnológica refieren o bien a los aparatos y/o aplicaciones tecnológicas o bien al ámbito del aprendizaje. Este reconocimiento, expresado con preocupación, pone en evidencia la imperiosa necesidad de recrear prácticas de la enseñanza y convertirlas en objeto de análisis para la construcción de una didáctica original, propia de los tiempos en los que nos toca educar. Otro punto interesante para aprender de las series de televisión. Su re-invención en el siglo XXI puede ser inspiradora para muchas otras áreas.

Este final indica que llegó la hora de librarnos de los sesgos de la didáctica clásica que no nos permiten favorecer los modos contemporáneos de construcción del conocimiento. Para ello no alcanza con acceder a dispositivos tecnológicos, los que en muchas ocasiones solamente se usan para reproducir o profundizar esos sesgos. Recrear las prácticas de la enseñanza nos exige entender profun-

Como punto de partida debemos construir relatos y problemas que tengan la capacidad de conmovernos, liberarnos del hastío de la pedagogía clásica y ponernos a trabajar como colectivo que crea conocimiento en red.

damente esas formas. Las series ofrecen una vía de reflexión, entre muchas otras. Los docentes podemos elegir esta u otras pero debemos, necesariamente, recorrer algunas. Plantear una clase fuera de serie no es fruto del azar sino una creación compleja que requiere una búsqueda constante, saberes y reconstrucciones sucesivas. También es fruto de la participación activa y crítica en fenómenos culturales contemporáneos. Una participación que nos inspire para crear, imaginar y diseñar. También para reconocer aquello que tiene escaso sentido en términos pedagógicos y que necesita ser revisado, descartado o reconstruido acorde con lo relevante desde una perspectiva local y en el marco de las finalidades educativas.

Con esta invitación planteada dejo aquí. Imagino que ya pueden suponer lo que haré a continuación. ●

REFERENCIAS

¹ Netflix se presenta como la cadena de televisión líder en el mundo de Internet con más de 57 millones de miembros en casi 50 países. Los usuarios pueden acceder a dos mil millones de horas de programas de televisión y películas

por mes, incluyendo películas series originales y documentales.

² Veáse <http://es.lostpedia.wikia.com/wiki/Portada>

³ Destacamos Lostología (Piscitelli y otros, 2011).

⁴ Fue en el episodio Throughthelookingglass del año 2007 en el cierre de la tercera temporada.

⁵ Véase http://www.revistaenie.clarin.com/escenarios/television/Mad-Men-quinta-temporada_0_689931210.html

⁶ Véase <http://www.rollingstone.com/movies/news/on-the-cover-mad-mens-don-draper-exposed-20130326>

BIBLIOGRAFÍA

- Bruner, J.** (2003) *La fábrica de historias. Derecho, literatura y vida.* Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Bruner, J.** (1997) *La educación: puerta de la cultura.* Madrid: Visor.
- Carrión, J.** (2011) *Teleshakespeare.* Madrid: Errata Natura.
- Lévy, P.** (1990) *Les Technologies de l'intelligence; l'Avenir de la pensée à l'ère informatique.* París: La Découverte. Edición en castellano: Lévy, P. (2004) *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio.* Washington D.C.: Organización Panamericana de la Salud.
- Litwin, E.** (1997) *Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la enseñanza superior.* Buenos Aires: Paidós.
- Maggio, M.** (2012). *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad.* Buenos Aires: Paidós.
- Manzotti, P.** (2014) *Seriemanía.* Buenos Aires: Reservoirbooks.
- Mass, J.** (2012) *MadWomen, la otra cara de la vida de Madison Avenue* Barcelona: Editorial Lumen.
- Piscitelli, A.; Scolari, C.** y Maguregui, C. (2011) *Lostología.* Buenos Aires: Editorial Cinema.
- Rose, F.** (2011) *The Art of Immersion: How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories.* Nueva York: W. W. Norton & Company.
- Serres, M.** (2013) *Pulgarcita.* Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Wasserman, S.** (1999) *El estudio de casos como método de enseñanza.* Buenos Aires: Amorrortu.

LA AUTORA

MARIANA MAGGIO



Licenciada en Ciencias de la Educación, Especialista y Magíster en Didáctica de la Universidad de Buenos Aires.

Directora de la Maestría y Carrera de Especialización en Tecnología Educativa, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires. Profesora Adjunta Regular de Tecnología Educativa y Directora del proyecto de investigación “Las prácticas de la enseñanza recreadas en los escenarios de alta disposición tecnológica”, subsidio UBACYT 2013-2016, en la misma facultad. Responsable de Programas Académicos para Microsoft Latinoamérica. Ha publicado Enriquecer la enseñanza. Los ambientes de alta disposición tecnológica como oportunidad. (2012) Buenos Aires: Paidós, entre otras publicaciones de la especialidad.

UN CREADOR PARA TENER EN CUENTA: DAN HARMON

El trabajo que aquí presento recorre los desarrollos en materia de dramas, donde se produjo el principal movimiento de renovación. Pero no quiero dejar de mencionar la obra de Dan Harmon, creador de la comedia *Community* y co-creador de la serie animada *Rick and Morty*. La complejidad en la construcción de ambas series parece configurar los momentos más altos en la televisión actual. Los capítulos “*Remedial Chaos Theory*” (*Community*, 2011) y “*Rixty Minutes*” (*Rick and Morty*, 2014) exploran el concepto de realidades alternativas desde el punto de vista de los personajes y respecto de la propia vida. Las posibilidades que ofrecen para el trabajo interpretativo y la puesta en juego del postulado perspectivista (Bruner, 1997) son enormes. Un ejemplo del que aprender.

DESDE MENDEL HASTA LAS MOLÉCULAS

POR GABRIELA M. IGLESIAS

Este blog nació en verdad como resultado de la evaluación de un curso que tomé, denominado “La web 2.0: descentrar para volver a centralizar”, organizado por el Centro Blas Pascal I+DTE-Ignisis y dictado por la Licenciada Ana María Andrada, con quien había tomado mi primer curso de educación a distancia (http://www.blaspascal.net/i_gru.htm).

El curso tuvo como objetivo el uso de herramientas para repensar la Web como un espacio de comunicación y aprendizaje, en el cual la interactividad adopta por primera vez, la forma del lenguaje humano.

Como tarea para aprobar dicho curso, nació la primera página de este blog (<http://geneticamoleculargiglesias.blogspot.com.ar/>). Más adelante lo renombré “Desde Mendel hasta las moléculas”, (<http://genmolecular.com/>) al trasladarme a la plataforma Wordpress. El mismo es un blog especializado en educación en Genética y Biología Molecular.

El blog empezó como una entrada y luego siguió como un proyecto personal. Mi idea fue la de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de mis alumnos de la Universidad de Buenos Aires (UBA) por ese entonces, como jefa de trabajos prácticos. Yo dictaba Genética en la carrera de Veterinaria de la UBA y siempre



creí que les iba a facilitar la comprensión de ciertos conceptos complejos y abstractos. A los alumnos de Veterinaria no les gusta demasiado este tipo de materias y les cuesta interpretar algunos conceptos sin poder visualizarlos. Se les dificulta además, verle la aplicación directa a su futura vida profesional. Con el objetivo de agilizarles algunas de estas cuestiones, me decidí a emprender este proyecto.

Durante los años 2008 y 2009, el blog empezó a crecer, no sólo por mi trabajo gradual, sino también por los lectores o la gente que simplemente pasaban a copiar una imagen o texto. A medida que pasaba el tiempo, iba agregando pági-

nas al blog. Este aspecto en particular, es más similar a la Web 1.0, porque en cada página me decidí a tratar cada una de las Unidades Didácticas de mi materia, como por ejemplo: leyes de Mendel, biología molecular, replicación y transcripción del ADN, entre otras. Cuando las unidades se modifican, no se les notifica a los usuarios, ni se publica como un artículo, que es lo más relativo a la Web 2.0.

Mi idea fue la de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de mis alumnos de la Universidad como jefa de trabajos prácticos.

Es decir que el blog contiene ambos diseños u orientaciones (Web 1.0 y 2.0). Páginas con temas clásicos y artículos de interés en genética o relativos al blog o cosas personales. Los artículos son escritos tanto por mí como por otros, siempre haciendo referencia a las fuentes. En cambio, el contenido de cada página es escrito por mí.



bla
bla
bla

blog
blog
blog

El blog contiene páginas con temas clásicos y artículos sobre genética, relativos al blog o cosas personales.

Los artículos son escritos tanto por mí como por otros, mientras que el contenido de cada página es escrito por mí.

Para explicar esto con más detalle, podría decir que las páginas web más antiguas (1.0) eran estáticas, siempre tenían el mismo contenido y raramente se podía contactar al creador o a la gente del grupo de trabajo. En este blog, en cambio, el diseño es parecido, pero en cada página voy cambiando el contenido levemente o modificando gráficos y videos. Hay un espacio donde la gente puede dejar comentarios y preguntas, que yo contesto. Éste es un estilo propio de la Web 2.0 que se centra en compartir.

Los blogs más “puros” tienen a lo sumo una página estática, y en el resto solo se publican artículos que se suelen ver en orden cronológico (los más recientes en primer lugar). Este blog tiene ambos estilos, el de páginas y el de artículos.

El objetivo de este blog es principalmente, el de lograr que todos aquellos que tengan alguna base de biología, puedan comprender mejor algunos aspectos de la genética, usando nuevas herramientas pedagógicas, como el uso de hipertexto, imágenes y animaciones o videos. Las imágenes y videos que aclaraban conceptos eran pocos o ninguno en castellano, en ese momento. Había más disponibilidad de imágenes, pero muchas de ellas debían modificarse, y los

videos, traducirse. Como se imaginarán, soy médica veterinaria y magíster en Biotecnología, así que manejar imágenes o traducir videos, no es mi especialidad. De todas formas y como se suele decir, el que busca... encuentra y todo se aprende si el interés es grande ¿verdad?

Así que por el método de ensayo y error, traté de leer foros sobre blogs, aprender a manejar imágenes y a ponerles las leyendas en castellano. Me hubiera gustado usar imágenes propias, pero no soy buena diseñando ni dibujando, así que traté de recolectar las fuentes de los sitios de donde las obtenía, para no incurrir en violaciones de derechos de autor; tarea que demanda mucho tiempo.

El objetivo de este blog es el de lograr que todos aquellos que tengan alguna base de biología, comprendan mejor algunos aspectos de la genética, a partir del uso de nuevas herramientas pedagógicas, como videos, hipertexto, imágenes o animaciones.

Lo mismo ocurrió con los videos. Tuve que aprender a subtítular o ponerle mi voz, traducir y tratar de ajustar la velocidad del relato para que coincidan con el original. Ustedes verán lo que resultó de este intento.

Siempre he sostenido que el conocimiento hay que compartirlo, aunque esto sea un miedo para muchos, en especial

LA AUTORA

GABRIELA IGLESIAS



Medica Veterinaria y Magíster en Biotecnología de la UBA. Profesora Asociada Regular de Genética en la Escuela de Veterinaria Univ. Nacional de Río Negro. (UNRN).

Autora del Blog educativo: Desde Mendel hasta las moléculas de genética clásica y Molecular (genmolecular.com) ganador del 1^{er} Premio a la divulgación de contenidos educativos en medios periodísticos nacionales.
Categoría: Individual y Nivel: Superior.
Edición 2012. 2^{da} mención - Edición 2013. 2^{da} mención - Edición 2014.

en Ciencia. Es cierto que existen personas que copian y se adjudican el trabajo ajeno. Pero yo me pregunto, habiendo visto docentes que copian sin poner las fuentes, cómo buscaremos que los alumnos no lo hagan. Tenemos que dar el ejemplo.

Para acercar a los alumnos a las posibles aplicaciones de los temas en su futura profesión, hay contenidos que hablan acerca de cómo la biología molecular promete ser la solución a una gran cantidad de problemas: enfermedades hereditarias y metabólicas, terapia génica, vacunas más eficientes, diagnósticos rápidos de distintos tipos de enfermedades por PCR, aplicación al control epidemiológico de enfermedades infecciosas (es decir, determinar el origen de una cepa viral o bacteriana y cómo la misma ingresó en una región), control de contaminaciones alimenticias (detección de bacterias como la del síndrome urémico hemolítico), mejoramiento de especies vegetales y animales, entre otros.

Siempre he aspirado a que, más que informar, el blog permita formar el pensamiento crítico de los alumnos que lo visiten, así como el de otros que quieran informarse sobre los procesos biológicos.

Espero les guste y gracias por leerlo. ●

¡VOLVAMOS CON NUEVAS IDEAS!

POR CLAUDIA RODRIGUEZ

Mucho se ha expuesto en otros artículos sobre las ventajas del uso de las TIC en las aulas con estudiantes con discapacidad. Podemos resumirlo diciendo que: la utilización de TIC ayuda a superar barreras, mejora la comunicación y el lenguaje, permite mayor atención y motivación, brinda acceso al “ocio creativo”, permite conectarse con amigos y familiares y se pueden realizar adaptaciones personalizadas a las necesidades de cada persona.

También se ha expuesto en varios artículos de la revista, la diferencia entre hardware y software acordes para cada usuario, momento y necesidad.

Hoy realizaremos un breve recorrido para evaluar diferentes recursos que pueden potenciar las clases.

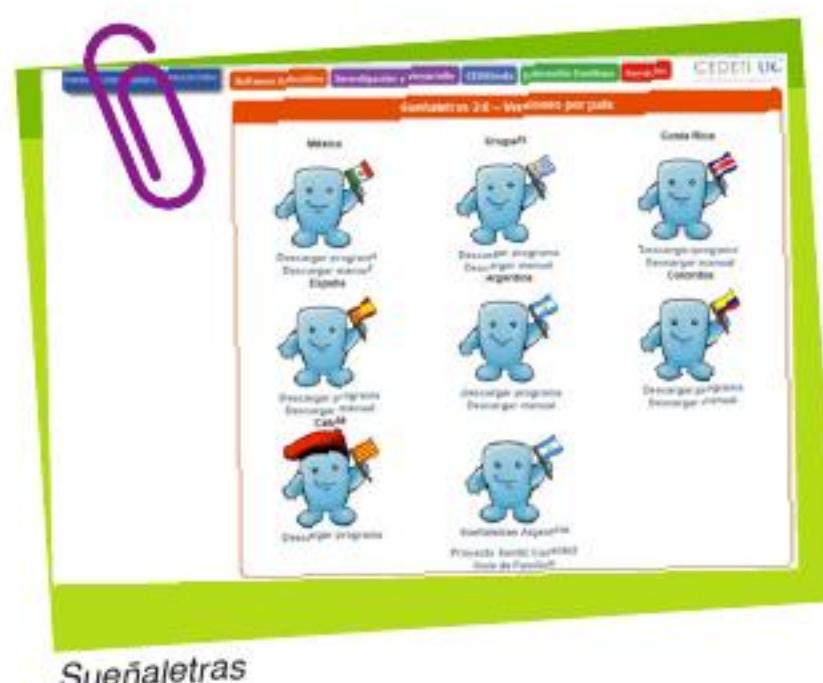
ALUMNOS CON SORDERA E HIPOACUSIA

SUEÑALETRAS

Es un software diseñado para el apoyo del aprendizaje de la lectura y la escritura de niños con déficit auditivo parcial (hipoacúsico) o total (sordo). Incluye mediación del aprendizaje de la lectura por tres medios:

- Lengua de señas
- Alfabeto dactilológico
- Lectura labial

Sueñaletras permite un intercambio de medios (videos, imágenes, textos) de



Sueñaletras

una manera sencilla y transparente, y se puede traducir fácilmente a diversas lenguas de señas, permitiendo que diferentes comunidades cuenten con una nueva herramienta pedagógica.

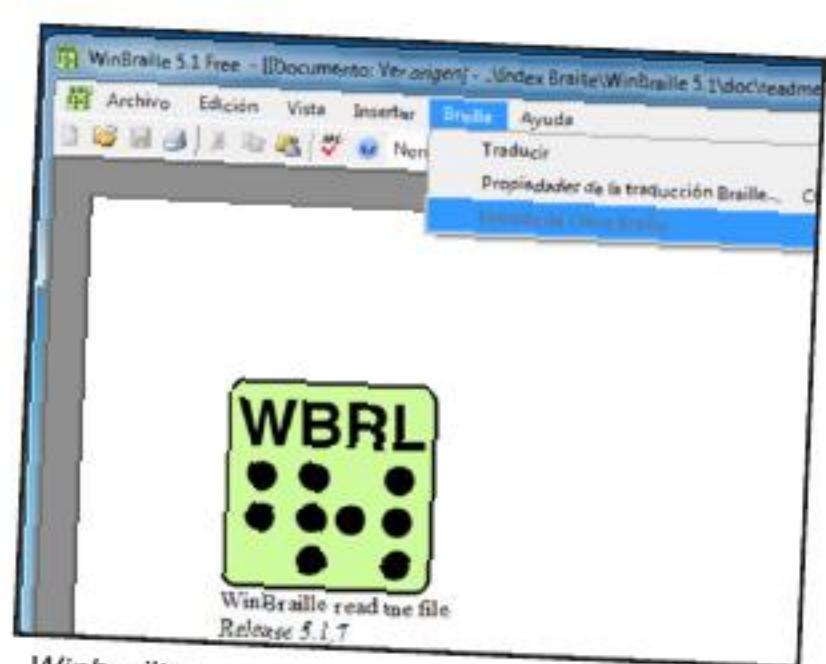


CANALES

Canales es una asociación civil en la que personas sordas y oyentes trabajan por el acceso a educación de calidad de niños y adolescentes sordos. Desarrollan desde 2011 el proyecto Videolibros virtuales en lengua de señas Argentina

(LSA), que tiene como objetivo superar las barreras de la exclusión lingüística y promover un acceso igualitario a bienes y servicios intelectuales, informacionales y formativos, a través de la promoción de la lectura en LSA.

ALUMNOS CON DISCAPACIDAD VISUAL



Winbraille

WINBRAILLE

WinBraille Free es un editor gratuito de textos Braille. WinBraille abre los documentos más comunes y los prepara para su impresión en relieve.

El editor de WinBraille Free es muy sencillo, pero puede abrir archivos DOC, DOCX y PDF. Sirve únicamente para cargar los documentos origen, esto es, los archivos que serán impresos en Braille.

Para convertir el archivo, debe hacerse clic en “Braille > Traducir”, o pulsar el atajo “Control+T”. Al cabo de unos se-

gundos, *WinBraille* mostrará las hojas traducidas al código para impresoras Braille.

DSPEECH

Se trata de un excelente trasladador gratuito de texto a voz.



DSpeech

Algunas de sus características son:

- Permite guardar los textos en formato MP3, WAV y Ogg.
- La calidad del audio, la velocidad, el tono y el volumen de la voz pueden personalizarse.
- Soporta los formatos TXT, DOC.
- Es recomendable anexar la "voz de Isabel" (<http://goo.gl/jzEOqK>).

TIFOLIBROS

Un espacio a considerar para preparar las clases, que posee una cantidad importante de libros parlantes.



Tifolibros

ALUMNOS CON DISCAPACIDAD MOTRIZ

JCLIC

Las actividades se pueden crear con este software (sopa de letras, búsqueda término a término, rompecabezas, historias, etc.) o bien utilizar las que otros profesionales han diseñado. Las mismas pueden ser acompañadas de joysticks, headmouse, pulsadores etc.

ALUMNOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

EDUCALIM

Un portal con una nutrida biblioteca en línea y muchas actividades.

Ventajas:

- No es necesario instalar nada en el ordenador.
- Accesibilidad inmediata desde Internet.
- Independiente del sistema operativo, hardware y navegador web.
- Tecnología Macromedia Flash, de contrastada fiabilidad y seguridad.
- Entorno abierto, basado en el formato XML.



Educalim

Desde el punto de vista educativo:

- Entorno agradable.
- Facilidad de uso para los alumnos y el profesorado.
- Actividades atractivas.
- Posibilidad de control de progresos.
- Evaluación de los ejercicios.
- No hay que preparar los ordenadores, es un recurso fácil de manejar.
- Posibilidad de utilización con ordenadores, PDA y Pizarras Digitales Interactivas.
- Creación de actividades en forma sencilla.

LIM precisa para su funcionamiento el plug-in flash.

PROYECTO APRENDER

<http://recursostic.educacion.es/aeduc/aprender/web/>

El Proyecto de Necesidades Educativas Especiales (Proyecto APRENDER) va dirigido a alumnos/as con dificultades de aprendizaje, cualquiera sea su causa u origen. Considerar como principales beneficiarios de este Proyecto a tales niños y niñas se debe a que, pensados desde una visión integradora,

LA AUTORA

CLAUDIA RODRIGUEZ



Profesora Especializada en Discapacitados Mentaless y Sociales.

Docente en Educación Especial en la Provincia de Buenos Aires. Colabora con el equipo de asesoramiento pedagógico de Intel® Educación en Argentina. Formadora nacional e internacional y líder pedagógica en programas de TIC y educación. Consultora pedagógica en la temática de educación especial. Referente regional de Tecnología específica para personas con discapacidad motora y miembro del Proyecto "Apoyo a las Escuelas Especiales" dependiente del Ministerio de Cultura y Educación de la Nación.



Proyecto Aprender

tienen necesidades educativas especiales, es decir, precisan determinadas ayudas pedagógicas para el logro de sus fines educativos.

Al seleccionar un software, es importante valorar que el recurso tenga un fuerte componente de lo buscado, por ejemplo sonido o imágenes, la posibilidad de soportar joysticks y/o pulsadores, etc; como así también que favorezca la autonomía, la motivación y permita reiterar la actividad. ●

ACTIVANDO EL APRENDIZAJE MÓVIL

POR PAOLA DELLEPIANE



El concepto de “aprendizaje móvil” (en inglés *m-learning*) está asociado a una metodología de enseñanza y aprendizaje que se sustenta en el uso de pequeños y manejables dispositivos, tales como laptops, celulares, agendas electrónicas, tabletas PC, *pocket PC*, iPads; y cualquier dispositivo de mano que tenga alguna forma de conectividad inalámbrica (Wikipedia).

Así, el dispositivo móvil es el medio disponible más idóneo para la comunicación e intercambio entre personas, en particular, por su gran portabilidad y ubicuidad.

En este contexto, muchas aplicaciones y herramientas de los dispositivos móviles se están convirtiendo en elementos clave para el aprendizaje de los estudiantes y... ¿qué es lo que los atrae? Sin dudas la conectividad, en cualquier lugar y momento, lo que nos lleva a pensar en un aprendizaje que tiene lugar tanto dentro como fuera del aula.

A partir del uso de los dispositivos móviles, el aprendizaje se ha vuelto ubicuo. La incorporación de aplicaciones o apps educativas, comienza a ser realidad y adquirir protagonismo.

Actualmente, el desarrollo de la tecnología móvil va de la mano de ciertos hábitos y prácticas de uso que han logrado convertirse en verdaderas "prótesis" personales y profesionales (Tiscar Lara, 2013).

De esta manera, la característica "móvil" tiene que ver más con la "movilidad" del usuario que con la propiedad móvil del dispositivo.

Si nos remilitamos al uso que hacen los estudiantes, el móvil es la única tecnología que tienen permanentemente dentro y fuera del aula, convirtiéndose en verdaderos mediadores entre contextos escolares y extraescolares.

El aprendizaje contextualizado a través de dispositivos móviles es una tendencia emergente, tanto si consideramos los factores tecnológicos como los factores que hacen al aprendizaje personalizado. El informe **Horizon Report** (www.nmc.org/publication-type/horizon-report/), que cada año realiza una prospectiva sobre las tecnologías de mayor impacto en el campo educativo, incluye desde 2010 a los dispositivos móviles como una de las principales tendencias, escalando puestos a través de los años.

En el último informe que contempla el periodo 2015-2020, tendencias como flipped classroom, mezcla de aprendizaje formal e informal, o BYOD ("trae tu propio dispositivo"), sitúan sin discusión a la tecnología móvil en un lugar destacado.

Retomando el ámbito educativo, la integración del m-learning continúa generando una serie de mitos o "falsas creencias", como lo denomina Tiscar Lara, que dificultan su inclusión.

Algunas de ellas son:

- Los dispositivos móviles tienen pantallas demasiado pequeñas para permitir el aprendizaje.
- Los dispositivos no son adecuados para el aprendizaje porque suponen una distracción.
- El aprendizaje móvil significa simplemente "aprender en tránsito" y el contenido se distribuye en pequeñas dosis.

El informe **Activando el aprendizaje móvil en América Latina**, publicado por la UNESCO (2012), ofrece un panorama general sobre las iniciativas de aprendizaje móvil a nivel América Latina. Examina las políticas e iniciativas vinculadas con el uso educativo de los teléfonos móviles. Si bien el aprendizaje móvil abarca diversas tecnologías, las iniciativas que se identifican en este trabajo implican solo el uso de teléfonos celulares. En tanto el uso de teléfonos móviles en América Latina está creciendo rápidamente, las iniciativas de aprendizaje móvil se encuentran aún en niveles iniciales de desarrollo.

En el informe se concluye que "la mayoría de los programas son proyectos piloto, impulsados por organizaciones sin fines de lucro o universidades, que típicamente se dirigen a pequeños grupos y focalizan en necesidades particulares o locales".

Todos los soportes (celulares, tabletas, portátiles) son útiles para aprender, y no solo en el aula. Así, el aprendizaje se ha vuelto ubicuo. El uso de aplicaciones o apps educativas como complemento, comienza a ser realidad y adquirir protagonismo. Se calcula que actualmente están disponibles más de 80.000 apps educativas gratuitas y que ayudan a me-

LA AUTORA

PAOLA
DELLEPIANE



Profesora en Matemática
y Licenciada en Tecnología educativa.

Especialista en TICs aplicadas a la educación y formación docente.

jorar la motivación, sin embargo vienen por "fuera del aula" y llegan al aula a través de los propios dispositivos, pero ¿los docentes insisten en su utilidad?

Un hecho que también sitúa al m-learning en el epicentro de los procesos educativos actuales, es la irrupción de tecnologías emergentes asociadas, como la geolocalización, los códigos QR, la realidad aumentada o las simulaciones; junto con la proliferación de numerosas aplicaciones educativas.

Luego de haber hecho un rápido recorrido por el concepto de tecnología móvil y su situación actual, como síntesis comparto algunos interrogantes:

¿Cómo podemos introducir nuevas fórmulas y herramientas de aprendizaje en nuestras prácticas educativas, atendiendo a las condiciones actuales en las que se desarrollan? ¿Cómo podemos pasar de las grandes líneas de innovación que plantean los expertos y las políticas educativas, a acciones concretas en nuestras escuelas?

Apuesto a que podemos conseguir que nuestras iniciativas de innovación tengan un impacto directo, sostenido y significativo en la mejora del aprendizaje. ■

REFERENCIAS

Lugo M. T., Schurmann S. (2012).
Elaborado para la UNESCO.
Activando el aprendizaje móvil en América Latina.
<http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002160/216080s.pdf>

Tiscar Lara (2013) - #MLEARNING:
Cuando el Caballo de Troya entró en el aula.
<http://tiscar.com/2013/06/20/mlearning-cuando-el-caballo-de-troya-entro-en-el-aula/>

SER UN MEJOR EDUCADOR

POR CRISTINA VELÁZQUEZ

Si cada mañana despertáramos con la premisa de educar mejor... ¿Qué cambiariamos de nuestra práctica cotidiana? ¿Qué habilidades, aptitudes y competencias buscaríamos desarrollar o afianzar? ¿Cuáles son las que más valoran nuestros estudiantes?

Si cada uno de nosotros realizara su propia lista de prioridades para luego compararla con la de otros educadores de diferentes regiones geográficas y culturas, nos sorprenderíamos gratamente al descubrir un gran número de coincidencias, que se dan aun sobre la base de todas nuestras diferencias: entornos educativos, posibilidades pedagógicas, características personales, formación, áreas y niveles educativos en los que nos desempeñamos.

Y esto es así porque, en definitiva, todos los educadores del mundo que estamos predisuestos al cambio buscamos lo mismo: **mejorar el aprendizaje de nuestros alumnos**.

Y como esta sección de la revista se denomina “decálogo” (y solo por ello), vayamos por las diez capacidades o habilidades que cualquiera de nosotros podría desarrollar independientemente del lugar del mundo en el que nos encontremos.

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.

1

LA INICIATIVA
NOS PERMITE
IDEAR Y
EMPRENDER
NUEVAS
IDEAS.

Iniciativa

Capacidad para idear, inventar o emprender nuevas propuestas pedagógicas interesantes y motivadoras para nuestros alumnos y lo más importante, compartirlas con otros educadores.

2

Creatividad

Una persona creativa es aquella que puede procesar de maneras diferentes y novedosas la información que dispone. Y esta habilidad debemos utilizarla para desarrollar e implementar nuevas y mejores soluciones para que nuestros estudiantes aprendan mejor, y podamos ser motores de un proceso donde **la creatividad fluya hacia adentro y afuera del aula**.

Proactividad

La proactividad es sinónimo de **alta iniciativa**. Una persona proactiva puede anticiparse a las situaciones o requerimientos, crear oportunidades y promover ideas innovadoras.

Un docente proactivo suele ser considerado, por sus pares, como un referente o modelo a seguir y seguramente será reconocido y recordado por sus alumnos en el tiempo.

3

ALEGRÍA

Un profesor empático genera simpatía y aceptación y desarrolla naturalmente esta capacidad en cada uno de sus alumnos y en sus pares, propiciando en ellos, sentimientos de superación y de autoestima.

4

EMPATÍA

5

Generosidad

Ante todo, enseñar es un acto de generosidad y para llevarlo adelante es fundamental amar nuestra profesión, estar dispuestos a **dar y ofrecer ayuda**, a nuestros estudiantes y también a todos los que integran la comunidad educativa, que hoy ha atravesado las paredes de la escuela y es global.

6

Si observamos a los estudiantes en situaciones de aprendizaje no formal (el manejo de un nuevo dispositivo electrónico, las reglas de un videojuego, la producción de material empleando recursos digitales y otros temas que resultan de interés para ellos) nos llamará la atención el grado de concentración, la perseverancia para alcanzar las metas, la pasión por aprender y la alegría. Entonces...

¿Por qué no intentar **enseñar con alegría** y contagiarlos para que ellos puedan vivir **la alegría de aprender?**

7

Positividad

Con un **liderazgo y gestión positivos** se consigue una mejora en el clima escolar y en consecuencia, en los resultados del aprendizaje del alumnado.

Entre sus beneficios se pueden mencionar mejoras en la relación con los estudiantes, reducción del estrés y una mayor eficacia en el proceso de enseñanza al estimular la atención y la creatividad.

APERTURA

Los educadores que poseen apertura a la experiencia son personas con mentes flexibles y abiertas, con una gran cantidad de intereses diferentes y variados, son imaginativas, tienen ideas originales y les gusta tener experiencias variadas.

8

Curiosidad

Mantener viva la curiosidad, es fundamental para no perder el deseo de superarnos cada día personal y profesionalmente. Y como inevitablemente transmitimos lo que sentimos a nuestros estudiantes, les estaremos enseñando a ser curiosos y los acompañaremos en la búsqueda de aquello que los apasiona y motiva.

Perseverancia

Esta es una de las cualidades que caracteriza a las personas exitosas, que no se dan por vencidas en la lucha por alcanzar sus metas.

Debemos transmitir esto a nuestros estudiantes, la perseverancia en la búsqueda de superar cualquier obstáculo que se pueda cruzar en el camino por **conseguir nuestros objetivos**.

10

9

Debemos animarnos a educar mejor desarrollando todas estas habilidades que nos permitirán enriquecer y “re-crear” nuestras prácticas cotidianas.

Si aceptamos el reto diario, estamos predisuestos al cambio y somos perseverantes, si tenemos iniciativa, somos creativos y proactivos, empáticos y generosos, vivimos con positividad y apertura, no perdemos nunca la curiosidad y enseñamos con alegría, seremos cada día mejores educadores y en definitiva, mejores personas.●

TIMERIME

LÍNEAS DE TIEMPO INTERACTIVAS

POR JOAN CALVO



Para la presente edición queremos compartir una herramienta Web 2.0 gratuita llamada Timerime, que permite la creación de líneas de tiempo interactivas. Existen varias herramientas parecidas (*Dipity*, *Timetoast* o *Line.do*) pero finalmente nos hemos decantado por Timerime por ser más completa y una excelente alternativa para los docentes de habla hispana, ya que es la única de su tipo que podemos encontrar en español, sin vernos en la necesidad de omitir ciertos caracteres propios de nuestra lengua.

Como características más destacables podemos reseñar: posibilita imprimir las líneas del tiempo, permite el trabajo colaborativo entre varios usuarios, facilita insertar nuestra línea del tiempo en una página web (blog, *Moodle* o página HTML); y además permite añadir recursos como textos, audios, videos de *Youtube*, mapas de *Google Maps*, imágenes y dibujos.

De todos los recursos didácticos que pueden ayudar a nuestros alumnos en la construcción del conocimiento histórico, las líneas de tiempo ocupan un posición destacada como organizadores temporales de la información, ya que permiten ordenar una secuencia de eventos y exponerlos de una forma clara. Se trata de un recurso didáctico muy interesante, ya que los entornos visuales favorecen el aprendizaje significativo: <http://timerime.com/>

**GUÍAS TÉCNICAS
(TUTORIALES Y VIDEO-TUTORIALES)**
http://youtu.be/4DF_Uf1Go6Q

<http://www.catedu.es/facilystic/wp-content/uploads/2013/10/Tutorial-TimeRime.pdf>
<http://youtu.be/Xy8WfE75ZQk>

EJEMPLOS Y OBJETOS DE APRENDIZAJE

Historia de la ciencia y tecnología:
http://timerime.com/es/linea_de_tiempo/797201/La+Historia+de+La+Ciencia+y+Tecnologia/

Historia de la química:

http://timerime.com/es/linea_de_tiempo/786836/Historia+de+la+Quimica/

Historia de la computadora:

<http://timerime.com/en/timeline/58461/Linea+de+Tiempo+de+la+Histroia+de+la+Computadora/>

PROPUESTAS DIDÁCTICAS

- Crear trabajos de recopilación de imágenes, audios y vídeos, según su cronología.
- Elaborar secuencias en el tiempo sobre noticias de actualidad.
- Realizar biografías de personajes importantes relacionados con los contenidos de clase.
- Ordenar la información disponible sobre un tema elegido, de forma cronológica.
- Crear líneas de tiempo de una empresa, artista o proyecto.

AL DOCENTE LE PUEDE SER ÚTIL PARA:

- Realizar trabajos de exposición cronológica sobre cualquier tema de los contenidos de sus materias: líneas de tiempo de épocas de la historia, cronologías de diferentes corrientes literarias, líneas de tiempo de la evolución de estilos musicales,

EL AUTOR

JOAN
CALVO



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

Postgrado de "Informática para Enseñantes" por la Universidad de Barcelona.

Especialista en la aplicación didáctica de las Herramientas Web 2.0.

cronología de la historia del arte, etc.

- Imprimir las líneas de tiempo o proyectarlas en la Pizarra Digital Interactiva (PDI), aprovechando su compatibilidad.
- Crear eventos en los cuales la organización del tiempo sea fundamental: organizar tareas, temas aprendidos, deberes para casa, entre otros.
- Crear líneas de tiempo relacionadas con los acontecimientos educativos de nuestra clase: temas aprendidos, actividades resueltas, exposiciones realizadas, fechas a recordar (festivales, excursiones), etc.

"Lo maravilloso de aprender algo, es que nadie puede arrebatárnoslo" B.B. King (1925-?). Guitarrista y compositor estadounidense. ●



POR CRISTINA VELÁZQUEZ

La Red telemática internacional iEARN Latina es una organización, que se conformó durante la Conferencia Internacional desarrollada en Doha, Qatar, en el año 2013 y que forma parte de la Red Global iEARN (www.iearn.org). En esa oportunidad, representantes de España, USA, Brasil y Argentina decidimos crear una nueva agrupación a través de la cual generar y coordinar nuevos proyectos educativos telecolaborativos en idioma español.

Una nueva iniciativa acaba de nacer en el marco de iEARN Latina: el proyecto telecolaborativo internacional “Un Mundo de Juegos” (www.unmundodejuegos.net) al que ya se sumaron escuelas de España, Taiwán, USA, Colombia,

Puerto Rico y Argentina. La siguiente es su formulación completa.

FUNDAMENTACIÓN

Jugar es el modo en el que conocemos el mundo desde que nacemos.

Jugar es el lenguaje universal a través del cual podemos comunicarnos sin palabras.

Jugar es el espacio y el tiempo no dirigido en el que podemos ser otros.

Jugar es el desarrollo del potencial creativo, imaginativo y artístico.

Jugar es el protagonismo positivo en situaciones adversas.

Jugar es darle lugar a la imaginación y recrearla en un diálogo entre distintas generaciones.

Jugar es el momento en el que atravesamos fronteras sin importar donde es-

temos físicamente.

Jugar es el derecho que todas las personas tenemos a lo largo de nuestra vida.

Jugar es la apertura de posibilidades expresivas integradoras y transformadoras de vínculos afectivos, inteligencias múltiples y creatividad a partir de las cuales emergen distintas combinaciones para construir por ejemplo, objetos lúdicos.

¿JUGAR? Si, por todas las razones expuestas y más. Porque a medida que crecemos vamos perdiendo la capacidad lúdica en el intercambio de las obligaciones para vivir como adultos y eso nos quita espontaneidad, flexibilidad, identidad, diálogo entre generaciones, capacidad de adaptación. Jugar no es entretenerte, es un Derecho y un hábito

de vida, es conseguir una disponibilidad lúdica que nos posibilita ir más allá, tomar riesgos y aprender reglas para medir consecuencias.

Jugar no es entretenerse, es un derecho y un hábito de vida, es conseguir una disponibilidad lúdica que nos posibilita ir más allá, tomar riesgos y aprender reglas para medir consecuencias.

OBJETIVOS

- Promover la apertura a la diversidad cultural y el aprecio al conocimiento entre los pueblos, a través de la comunicación y el intercambio de información, teniendo como eje la revalorización del juego como una actividad socializadora fundamental para el desarrollo humano.
- Comprender la utilidad de las herramientas informáticas y los recursos de la Web 2.0 y utilizarlos responsablemente, no sólo como fuentes de información, sino como generadores de espacios de creación y colaboración, para socializar y construir conocimiento en forma colectiva.
- Aprender a comunicar conocimientos y adecuar las explicaciones a los destinatarios.
- Experimentar una forma de trabajo colaborativo con alumnos de otras escuelas, valorando sus aportes y respetando las propuestas y opiniones ajenas.
- Desarrollar un grado de compromiso y responsabilidad, tomando decisiones a partir de la información que se ofrece.
- Desarrollar la creatividad.

ACTIVIDADES

Paso 1. Nos presentamos.

Cada Institución Educativa participante se presentará en el foro del grupo de interés correspondiente al proyecto, creando dentro del espacio de colaboración de iEARN. Allí compartirá: cómo está

integrado el grupo participante, sus características y su ubicación geográfica (ciudad y país de origen).

Realizará además una presentación creativa a través de una entrada en el Blog del proyecto, un espacio que nos permitirá socializar, con la comunidad en general, el desarrollo de las actividades propuestas y las producciones de todos los grupos participantes.

Paso 2. Dónde estamos ubicados geográficamente.

En un mapa colaborativo interactivo, generado con un servidor de aplicaciones de mapas en la Web (Google Maps, Bing Maps, o similar), el grupo clase participante ubicará su escuela e incluirá información general sobre la misma.

Paso 3. ¡Vamos a jugar!

Cada grupo seleccionará al menos dos de las propuestas lúdicas presentadas por otros grupos y jugará a ellas, registrando la actividad a través de fotos o videos.

Paso 4. Te contamos nuestra experiencia.

El grupo desarrollará una entrada en el blog del proyecto en la cual compartirán, con el resto de los participantes, cómo vivenciaron la experiencia lúdica, incluyendo los registros digitales obtenidos. Además, dejarán comentarios en las páginas correspondientes a los juegos seleccionados, indicando si en sus regiones geográficas se denominan de una manera diferente o si sufren modificaciones en su reglamento. Podrán sugerir nuevas ideas para obtener otras variantes creativas y divertidas de dichos juegos.

Paso 5: Te enseñamos a jugar.

Cada grupo clase o subgrupo seleccionará un juego popular, tradicional, o creará uno nuevo y desarrollará material informativo digital (texto e imágenes en un documento o presentación multimedia o video) acerca de cómo se juega, su reglamento, si se debe utilizar un ambiente especial, qué materiales son necesarios y toda la información que se requiera para desarrollar con éxito la propuesta lúdica.

Nota: Es muy importante incluir imágenes de los elementos necesarios para poder jugar, por ejemplo: el modelo de un tablero o de un mazo de cartas especiales o cualquier otro recurso requerido

para desarrollar la actividad.

TE MOSTRAMOS ALGUNOS EJEMPLOS:

La gallinita ciega

Colegio Sant Andreu
Badalona, Cataluña, España
(<http://goo.gl/n482b1>)

El baile de la silla

Abuelos joviales TIC
Escuela Laboral N° 4
Ángel Custodio Sosa
Realicó, La Pampa, Argentina
(<http://goo.gl/oXVXrY>)

Shadow Tag

Darien High School
Darien, Connecticut, USA.
(<http://goo.gl/cID905>)

Las chapas

CPR Alcolea-Fondón,
Alcolea, Almería, España
(<http://goo.gl/iOiiZH>)

Paso 6: Colaboramos en la creación de "Los Juegos del Mundo".

La propuesta para esta actividad es generar, entre todos los grupos del proyecto, un juego en forma colaborativa.

Este proyecto fomenta una forma de trabajo colaborativo con alumnos de otras escuelas, valorando sus aportes y respetando las opiniones ajenas.

Los participantes investigarán acerca de diferentes propuestas lúdicas correspondientes a diferentes regiones geográficas y generarán las consignas de cómo se juega a ellas.

Para trabajar en esta actividad utilizaremos el campus virtual "Los Juegos del Mundo" (<http://goo.gl/RIF9VE>) desarrollado en Moodle.

<http://proyectounmundodejuegos.blogspot.com.ar/>

Los alumnos desarrollarán un grado de compromiso y responsabilidad, tomando decisiones a partir de la información que se ofrece.

Paso 7: Colaboramos en la creación de nuestro museo virtual

"Juguetes, historias entre todos". Entre todos los participantes armaremos en forma colaborativa un museo virtual de juguetes antiguos (y no tanto) y compartiremos sus historias.

<http://mimuseodejuegos.blogspot.com.ar/>

Paso 8: Entrenamos nuestra creatividad.

A modo de cierre del proyecto, el grupo seleccionará una de las actividades optativas y demostrará lo creativos que pueden ser.

Las actividades optativas son:

- Inventar un juego con materiales desechables.
- Les proponemos crear un nuevo juego que incluya al menos 5 de los materiales desechables sugeridos en una lista. Podrán además, agregar otros que no se encuentren mencionados.
- Crear un acróstico con la palabra "Juegos creativos". Un acróstico es una composición poética que contiene letras (al inicio, en medio o al final de sus versos) con las que se puede formar una palabra o una frase.
- Realizar entrevistas: entrevistar a personas mayores e investigar cómo jugaban cuando eran niños: cuáles eran sus juegos preferidos, dónde jugaban y con qué elementos lo hacían.
- Inventar una trivia: desarrollar una trivia cuyo eje central sea arte, ciencia, deporte u algún otro tema de interés general.

RESULTADOS ESPERADOS

La producción de material digitalizado (videos, documentos, folletos informativos, presentaciones multimedia, sitios

Web, producciones realizadas con diferentes recursos de la Web 2.0.) que brindan información sobre diferentes propuestas lúdicas.

Al finalizar el proyecto los alumnos habrán logrado:

- Participar de una actividad de aprendizaje lúdica, junto a sus pares.
- Desarrollar material informativo.
- Seleccionar el medio digital más adecuado acorde al mensaje que se desea transmitir.
- Incorporar elementos multimedia de diferente tipo, para fortalecer las ideas que se transmiten y ayudar a su comprensión.
- Estructurar la información de forma clara aprovechando las posibilidades del soporte digital elegido.
- Indicar las fuentes web de las cuales se extraen los recursos multimedia, citándolas siguiendo el protocolo establecido (título, autor, URL, fecha de consulta).
- Redactar y presentar los materiales con claridad y orden.
- Desarrollar una actitud cooperativa en el trabajo en equipo al planificar y regular las tareas a realizar, al temporalizar el trabajo, así como al cumplir con las responsabilidades y compromisos asumidos para conseguir un buen resultado del trabajo grupal.
- Desarrollar la creatividad.

COMUNICACIÓN E INTERCAMBIO

Durante todo el desarrollo del proyecto los grupos de estudiantes, junto a sus docentes, se comunicarán a través del espacio de colaboración de iEARN.

Creadoras y facilitadoras del proyecto:

Elsie Aubert, Cristina Velázquez.

Edición gráfica:

Antonella Di Benedetto.

Colaboradoras:

Adela Bini, Laura Golubovic, Kristin Brown, Enid Figueroa, Silvana Carnicero, Nelda Racig.

E-mail del proyecto:

proyectounmundodejuegos@gmail.com

Destinatarios:

Todos los niveles: Inicial, primario, medio, terciario y adultos.

Nota: El proyecto "Un mundo de jugos" le da un lugar especial a grupos de futuros docentes para que puedan experimentar entre ellos lo que significa

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.

participar en un proyecto colaborativo interinstitucional.

Blog central: <http://goo.gl/zKagRc>

Idiomas: Español.

Próximamente, versión en inglés.

Para inscribirse en el proyecto se debe completar una ficha de inscripción con los siguientes datos:

- Nombre de la Institución Educativa
- Domicilio
- Ciudad
- Provincia
- País
- E-mail
- Nombre del docente coordinador
- E-mail
- Grado o nivel de los estudiantes
- Edad
- Número de participantes
- Área/s involucrada/s
- E-mail para el proyecto

Y enviar dichos datos a proyectounmundodejuegos@gmail.com con copia a cristinavdls@gmail.com

La inscripción y la participación en esta edición permanecerán abiertas durante todo el año. ¡Los invitamos a sumarse! ●

EXPERIENCIA

LO QUE LA TECNOLOGÍA NO PUEDE OFRECER

POR JUAN DIEGO POLO

Apavorados por el hecho de que los adolescentes de hoy saben más de tecnología que los profesores, muchos profesionales se refugian en las charlas de hace 20 años para ocultar tanto su ignorancia como su rechazo a las nuevas tendencias.

Cuando entendemos lo que es Snapchat, aparece Tinder, cuando conocemos Mostinder, hablan de Telegram, cuando finalmente sabemos lo que es Telegram, ya hay 5 nuevas "tendencias" de las que todos los alumnos hablan en los pasillos.

Es importante que conozcamos herramientas que ayudan a ser más productivos, pero es más importante conocer los límites que cada plataforma ofrece, porque solo así los alumnos respetarán nuestra opinión.

Es cierto que no tenemos ni el tiempo ni la energía para absorber tanta información, pero también es cierto que somos dueños de algo mucho más valioso y que puede ser de gran valor en el día

a día de nuestras clases: nuestra experiencia.

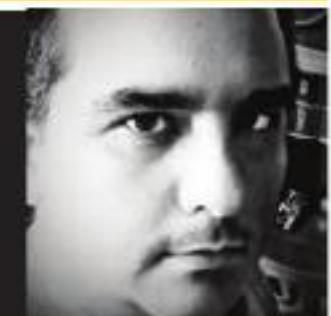
Algunos de nosotros sabemos cómo cambió el mundo con la televisión en color, sabemos el boom que representó la telefonía, sabemos lo que es trabajar sin ordenadores (ni que decir tiene que sabemos lo que es no tener móvil)... tenemos que recuperar esas experiencias para que los alumnos entiendan que están viviendo una revolución, sí, pero no una diferente a la que vivimos nosotros, o a la que se vivió con el primer coche, o a la que comenzó Johannes Gutenberg.

Trabajo con tecnología 24 horas al día, tengo que estar constantemente actualizado en tendencias, aplicaciones, hardware, tabletas, móviles... sé mucho más de redes sociales, privacidad, software y gadgets que mis hijas (algo que acabarán odiando), pero no es ese conocimiento lo que más impresiona a mis alumnos. Cuando se quedan con la boca abierta es cuando explico cómo todo esto es posible, para qué sirve realmente la tecnología, para qué debe usarse... cuando intento hacerles entender que no es bueno obsesionarse con "últimos modelos" y para que sepan detectar algo útil de algo "que está de moda".

Intentar hacer entender a los alumnos de que un móvil de 100 dólares puede ser igual de útil en su día a día que un nuevo lanzamiento de 750 dólares, cuando enseñamos lo que es consumo responsable, cuando explicamos el concepto de privacidad en el software y hablamos de los problemas que empresas como Snapchat o Apple han tenido con "fotos y datos filtrados", estaremos mostrando algo que ellos aún no entienden, ya que estamos basando nuestra explicación en la experiencia,

EL AUTOR

JUAN
DIEGO
POLO



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

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

en la enorme perspectiva histórica que tenemos.

Es importante que conozcamos herramientas que ayudan a ser más productivos y saber lo que hacen las aplicaciones que se instalan nuestros alumnos (sin entrar en detalles), pero es más importante conocer los límites (inferiores y superiores) que cada plataforma ofrece, porque solo así los alumnos respetarán nuestra opinión, solo así dejarán de hablar del profesorado como "esos que solo saben lo que hay en los libros".

Hablemos de lo que hemos vivido, hablemos de historia reciente, del nacimiento de Microsoft, de cómo Apple renació entre las cenizas, de su relación con Pixar... entender de tecnología no significa saber lo que Evernote puede o no puede hacer, saber de tecnología significa entender su relación con el mundo, y de eso sabemos mucho más de lo que pensamos. ●

DOCENTES INNOVADORES

ESCUELAS INNOVADORAS 2015 MICROSOFT

EL ORGULLO DE LIDERAR LA TRANSFORMACIÓN EDUCATIVA

POR JIMENA JACUBOVICH

Como cada año, en 2014 convocamos a los docentes de toda Latinoamérica a compartir sus historias de innovación educativa con tecnología. Nuevamente, muchos educadores decidieron hacer públicas las historias de trabajo y pasión que suceden en sus aulas. Cientos de docentes participaron de la convocatoria “Los Educadores Expertos de Latinoamérica cuentan su historia”, que se enmarca en el “Programa Educador Experto” de Microsoft. Una vez más, nos conmovieron con sus experiencias, que son el claro ejemplo de lo que puede lograrse desde las aulas.

EDUCADORES EXPERTOS LATINOAMERICANOS FORO VIRTUAL REGIONAL

El mes de octubre de 2014 fue el escenario virtual del encuentro de más de 130 educadores de toda la región, que celebraron con entusiasmo las producciones cotidianas con sus estudiantes. Procedentes de diferentes países, especialistas en variadas disciplinas dieron a conocer con orgullo su actividad diaria. El Foro Virtual Regional del 30 de octubre fue la excusa. Allí, jurados especialistas escucharon las experiencias de los docentes, y compartieron impresiones y propuestas de mejora. Los colegas conocieron las realidades de otros profesores y establecieron vínculos que aún permanecen.

Argentina y Uruguay estuvieron muy bien representados por docentes de diferentes provincias: Ana Luz Serra (IPEMYT N°280 Agustín Tosco), Ana María Cuccia (Escuela Pública Digital Einstein), Eriko Nieto (Escuela Pública Digital Newton), Gabriela Cáceres (Escuela Parroquial Pablo Apostol), Graciana Mabel Goicoecheandia (Escuela Bilingüe Dante Allighieri), Jennifer Verschoor (St Mathews Olivos), Laura Jourdan (Escuela Pública Digital Einstein), Letizia Lopez (Ejército del Norte N°5029, Salta), Manuel Cardozo (Colegio Provincial N°1

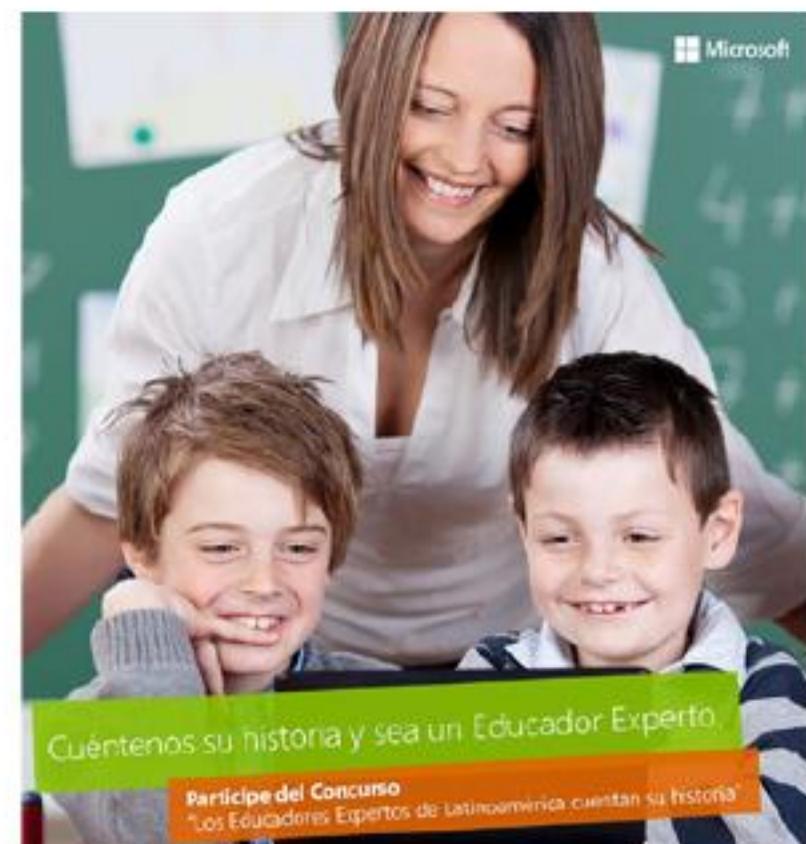
Chimbas), María Luciana Silvestri (Escuela Tomás Alva Edison, Mendoza), María Santa Randazzo (Escuela N° 3 D.E. 21 “Cristobal Colón”, CABA), Mariana Rougier (Northfield School), Martín Barrios (Escuela Normal 5 de San Ignacio, Misiones), Melina Ignazzi (Escuela Normal Superior N°4), Pablo Leon (Northfield School), Paola Murad (Northfield School), Paula Gabriela Ale Levin (Escuela Instituto Nicolás Avellaneda, Tucumán), Ricardo Quintana (Colegio Secundario N° 5178 Combate de Las Piedras), Rocío Herrera (Colegio Beth), Susana Slomit Petroni (E.E.S.O.P.I. N° 8224. Santa Fe), Valeria Serres (Northfield School); Marylina Torres (Montevideo Uruguay), Alejandra Gonzalez (Colegio Pío IX, Montevideo).

Sus experiencias educativas son en Ciencia, Arte, Estudios Sociales, Historia e Inglés, entre otras disciplinas. Todas destacaron por la posibilidad que brindan a sus estudiantes para desarrollar las habilidades del siglo XXI, a través de propuestas valiosas que integran tecnologías. Para conocer más acerca de los educadores seleccionados y sus actividades de aprendizaje te invitamos a la Microsoft Educator Network: www.educatornetwork.com/profile/search

Todos los docentes han sido reconocidos como **Educadores Expertos de Microsoft 2015**, y tienen la posibilidad de acceder a capacitaciones exclusivas y establecer vínculos con Educadores Expertos de todo el mundo. Además podrán contar con una suscripción a Office 365 y certificarse como Educadores Expertos a través del Microsoft Certified Educator Exam (MCE).

LAS ESCUELAS MÁS INNOVADORAS EN RED

Las instituciones educativas también tienen su lugar de encuentro. Se trata de la **Red de Escuelas Mentoras de Latinoamérica**. Esta comunidad de aprendizaje, está integrada por escuelas que lide-



ran procesos de innovación pedagógica en el país. Las mismas han desarrollado proyectos donde las nuevas prácticas pedagógicas se complementaron con la tecnología. Nuestras escuelas representantes de Argentina son: Escuela Pública Digital Isaac Newton (San Luis), Escuela Técnica ORT (Ciudad de Buenos Aires), Escuela Técnica Roberto Rocca (Buenos Aires). Ésta última también fue destacada como Escuela Showcase. (E²)= la mejor fórmula

El (E²) o Encuentro Mundial de Educadores de Microsoft (Microsoft in Education Global Educator Exchange) es el mejor plan que puede tener un docente innovador, curioso y apasionado para el próximo 28 de abril de 2015. Ese día comenzará el evento que reunirá a los docentes más innovadores del mundo, por cuatro intensos días. Las Educadoras Expertas Jennifer Verschoor, Graciana Goicoecheandia y Alejandra Gonzalez serán nuestras representantes en la sede de Microsoft en Redmond (Washington, Estados Unidos). ¡Felicitaciones!

Allí el intercambio será moneda corriente y las emociones estarán a flor de piel, cuando cientos de profesores de todo el mundo compartan, trabajen y creen juntos. Sin duda, esa la mejor fórmula para crear y seguir imaginando la educación con tecnologías. ●

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

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

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

Microsoft IT Academy Program

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



Impacto
real para
una mejor
educación.



<http://www.microsoft.com/es-xl/educacion/default.aspx>



@alianzaxlaeduc



alianzaporlaeducacionmicrosoft

¿QUÉ ES EL CURRICULUM BIMODAL?

POR PERE MARQUÈS

La organización del currículum ha diferenciando lo que los alumnos **deben saber hacer** (desarrollo competencial) y lo que **deben memorizar** (vocabulario y otros conocimientos teóricos).



ACTIVIDADES PARA APRENDER DE MEMORIA

Conceptos y otras informaciones que los alumnos deberán: comprender, usar y explicar. Los exámenes de conceptos se harán **SIN apuntes**.

ACTIVIDADES PARA APRENDER A HACER COSAS

Adquirir competencias y desarrollo personal. En ellas los alumnos podrán **usar siempre sus apuntes** (incluso en los exámenes), y si el profesor lo cree oportuno también Internet y otras fuentes de información.

Se puede aplicar en aulas **con TIC o sin TIC**, con el apoyo de libros de texto (en papel o digitales) o sin ellos.

PRINCIPIOS BÁSICOS DEL CURRICULUM BIMODAL

CADA ALUMNO CREA SUS APUNTES-VADEMECUM

(memoria externa) donde reúne de manera ordenada y con esquemas todo lo que crea útil (fórmulas, problemas tipo, ejemplos, conceptos...) **para realizar las actividades prácticas** de la asignatura.

LOS ALUMNOS USAN SIEMPRE APUNTES.

Cuando el profesor lo indique usarán además otras fuentes de información (Internet...). En los proyectos en grupo, podrán utilizar todo tipo de fuentes de información y presentarán el resultado públicamente en clase (corrección entre todos).

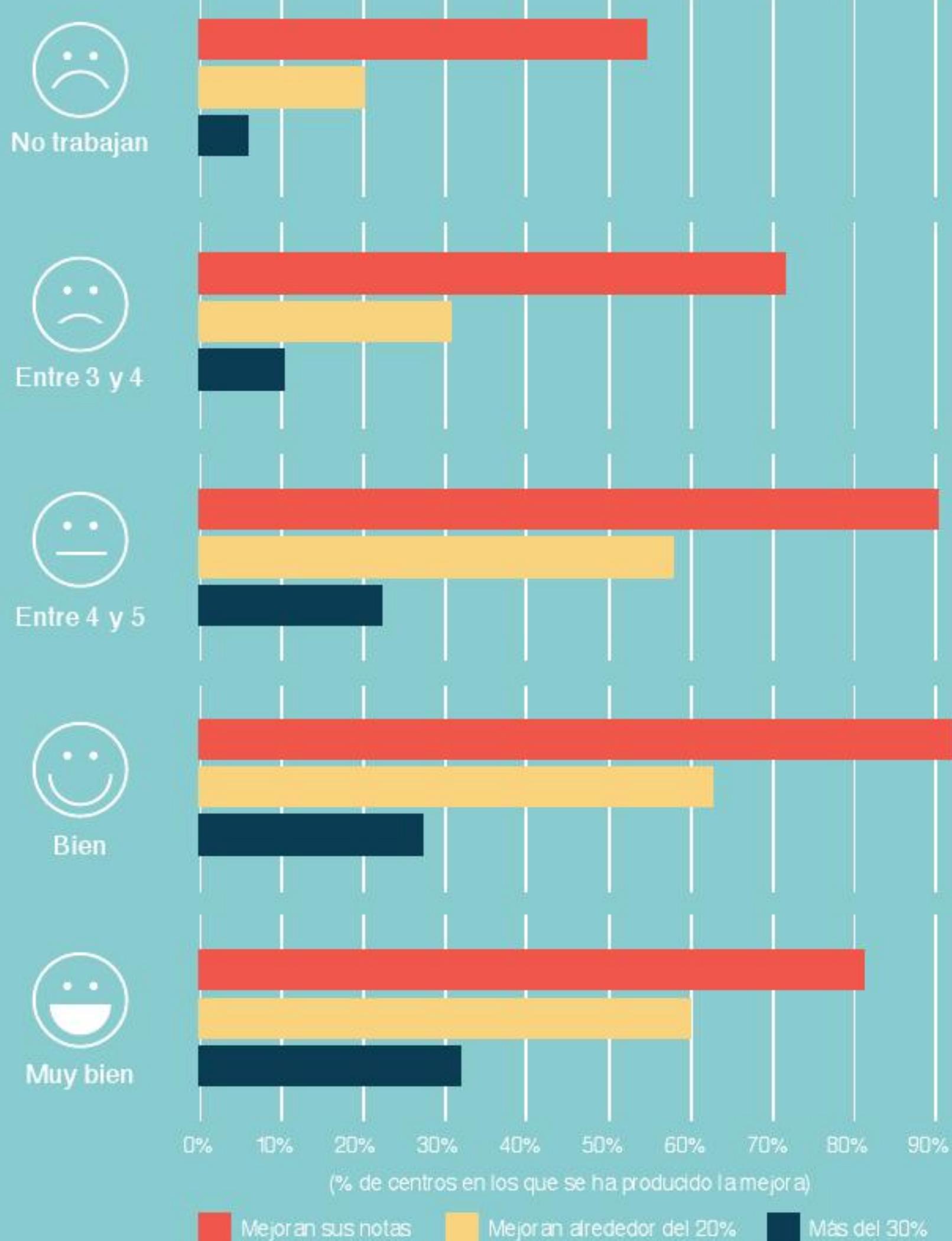
CADA ALUMNO ELABORA UN GLOSARIO BÁSICO

donde incluye los conceptos y datos que el profesor considere **imprescindibles** que memorice o por lo menos conozca y utilice. También es conveniente añadir un **resumen de cada tema**.

Y si se hacen **EXAMENES MEMORÍSTICOS SOBRE EL GLOSARIO** (que se harán sin apuntes), el 70 % de las preguntas se referirán al contenido del glosario.



MEJORAS EN LAS NOTAS CUANDO SE APLICA EL CURRICULUM BIMODAL



OTRA RECOMENDACIONES

REALIZAR MUCHOS EJERCICIOS SIGNIFICATIVOS y proyectos (reales, útiles), individuales y en grupo colaborativo, donde los alumnos/actores desarrollen diversos roles: profesor, periodista, buscador/creador de recursos

CADA DÍA: LEER, BUSCAR INFORMACIÓN, CREAR Y EXPRESARSE. Hacer actividades que exijan: leer, escuchar, buscar información (Internet, libros), tomar apuntes, redactar y esquematizar, crear e interpretar tablas y gráficos, manejar números y magnitudes, exponer y argumentar, dialogar y debatir...

EVALUACIÓN CONTINUA CON APOYO DE LOS ALUMNOS (aprendizaje servicio en la escuela): autoevaluación, corrección entre alumnos, presentación y corrección pública en la pizarra digital, portafolio, compañeros tutores... y exámenes-control periódicos del profesor.

TUTORÍA. Detección precoz de dificultades. Motivar y apoyar. Orientar el desarrollo integral considerando: autoconocimiento, autoestima, emociones, inteligencias múltiples, autoconfianza...

USO INTENSIVO DE LAS TIC (según nivel educativo, asignaturas y dotaciones): para facilitar los aprendizajes y que los alumnos desarrollen su competencia digital.

{ ¿POR QUÉ CON EL CURRICULUM BIMODAL LOS ALUMNOS APRENDEN MÁS Y MEJORAN LAS NOTAS? }

Desde el primer día los alumnos saben el glosario que es “imprescindible” aprender de memoria.

Quienes tienen dificultades para memorizar se centran en estudiar lo “imprescindible”.

Crean, participan activamente en construir las mejores definiciones para los términos del glosario, y aprenden a “crear definiciones” a partir de sus recuerdos sobre los mismos.

Hacen ejercicios de aplicación del glosario y también sobre las actividades prácticas usando los apuntes.

La evaluación continua y colaborar en la tutoría y corrección de los trabajos de sus compañeros les permite aprender de sus errores. Y los exámenes-control facilitan el seguimiento de los aprendizajes.

Aprenden a hacer apuntes que les ayudan a estructurar los conocimientos y reforzar sus esquemas mentales.

Usar esos apuntes en los trabajos y exámenes prácticos, les hace más autónomos al concentrar su esfuerzo en “saber hacer”. Y evita suspensos por no recordar fórmulas, datos...

Los alumnos con dificultades para memorizar, ahora están más motivados; ahora si “saben hacer” y pueden aprobar.

Pintar al estilo de...

Y OTROS EJERCICIOS DE ARTE VISUAL

POR ROSA KAUFMAN

Las Nuevas Tecnologías han hecho un aporte importante en lo que al aprendizaje del Arte visual se refiere. Desde museos virtuales y sitios con aplicaciones para la exploración hasta recursos gráficos – sencillos o profesionales-, existen en la actualidad innumerables herramientas digitales para complementar y estimular la sensibilidad por lo estético, el diseño y la pintura artística.

Por otro lado, además de muchos creadores relacionados con lo multimedial, contamos con nuevas áreas del campo artístico en las que se unen y combinan lo visual y el pensamiento lógico-matemático (a través de la Programación de computadoras) y cuyos productos son entre otros el desarrollo y diseño de los videojuegos.

Sin duda, la utilización de herramientas de dibujo, pintura y graficación formarían parte de un nuevo currículo de “Ciencias de la Computación”, si en algún momento lográramos concebir alguno (!).

UN POCO DE HISTORIA (INEVITABLE...)

Desde mis inicios en *Logo* me gustó crear programas que emulaban los trazos o algún cuadro de determinado artista, y buscaba programar patrones matemáticos cuyo realismo pudiera imitar el aparente “lado opuesto” de nuestra habilidad computacional: lo artístico.

Así fue cómo propuse a mis alumnos generar procedimientos (en *Logo*, *Micromundos*, *Scratch*, etc.) para crear cuadros “geométricos” de Paul Klee, Malevich, Kandinsky, etc. Y hoy sigo proponiendo ideas similares por la riqueza conceptual que brinda este acento en lo interdisciplinario y por la creatividad que incentiva este tipo de ejercicios.

Durante un tiempo estudié un lenguaje de programación creado por el investigador de MIT y artista, John Maeda, cuyas obras y diseños son tan originales que “inventó su propio idioma de Computa-

ción” para crear muchos de ellos. Fue un aprendizaje que si bien no trasladé en forma directa al alumnado, me permitió consolidar mi idea de que el “Arte digital” es una verdadera amalgama entre el Arte visual y la Programación.

Pero en Arte digital incluyo productos como los videojuegos, no sólo por las impactantes pantallas y personajes que puedan incluir, sino por considerarlos el resultado de aplicar nociones matemáticas, físicas y principalmente computacionales a la “vida real” de los mismos.

Cuando comencé a programar en Actionscript (Flash), obviamente no quedaría afuera mi necesidad de producir aplicaciones para experimentar con el Arte. Así surgieron los collage interactivos (con fotografías e imágenes que se pueden desplazar, y además cambian su nivel de transparencia en forma aleatoria), o las aplicaciones como Van Gogh 1 y 2, la primera de las cuales nos permite explorar con los más de 16 millones de colores que tiene el sistema RGB (como resultado de las combinaciones de Red, Green y Blue), reinventando el famoso cuadro -presentado con un dibujo de líneas- de la habitación de Vincent Van Gogh. La segunda consiste en intervenir el cuadro al darle un nuevo significado al dormitorio, decorándolo con una serie de clip art disponibles en la app.



Aplicación Van Gogh 1.

OTROS RECURSOS WEB

Hace unos años preparé un programa de TV para FORO 21, en Canal 7, so-

bre “Pintar al estilo de...” (<https://www.youtube.com/watch?v=ehmKXfPmSb0>), que me gusta especialmente y que recomiendo ver para conocer algunas aplicaciones Web e ideas para pintar al estilo de algunos pintores –la mayoría del siglo XX- como Jackson Pollock o Piet Mondrian, o crear tarjetas diseñando al estilo de Pablo Picasso y luego enviarlas por mail, firmadas con una caligrafía que imita también la del famoso pintor.



Pintar al estilo de Pollock, online.

Existe gran número de aplicaciones y sitios en la Web de esta naturaleza que permiten interactuar con el Arte, de los cuales quiero destacar THE ART ZONE, de la National Gallery of Art (<http://www.nga.gov/kids/kids.htm>), por su gran belleza, donde los niños pueden producir un Rousseau con detalles increíbles, hacer cambios en pinturas famosas con sofisticados clip, explorar con pinceles sutiles y originales creando asombrosos efectos, construir móviles digitales, collages y muchos otros.

Asimismo contamos con diversidad de programas gráficos que incluyen pinceles con trazos “al estilo de...” (Monet, Van Gogh, Seraut, etc.), con los que los alumnos pueden “completar” cuadros presentados en imágenes e intervenirlos de maneras creativas. Al respecto nombraré el trabajo que hicimos con Daniel Sforzini hace unos años para la publicación “Science News for Kids” sobre Arte digital para niños, titulado “No sólo se trata de arruinar fotos” que se puede descargar de <http://www.rosakaufman>.



Casas+casas, aplicación para explorar colores generados en forma aleatoria.

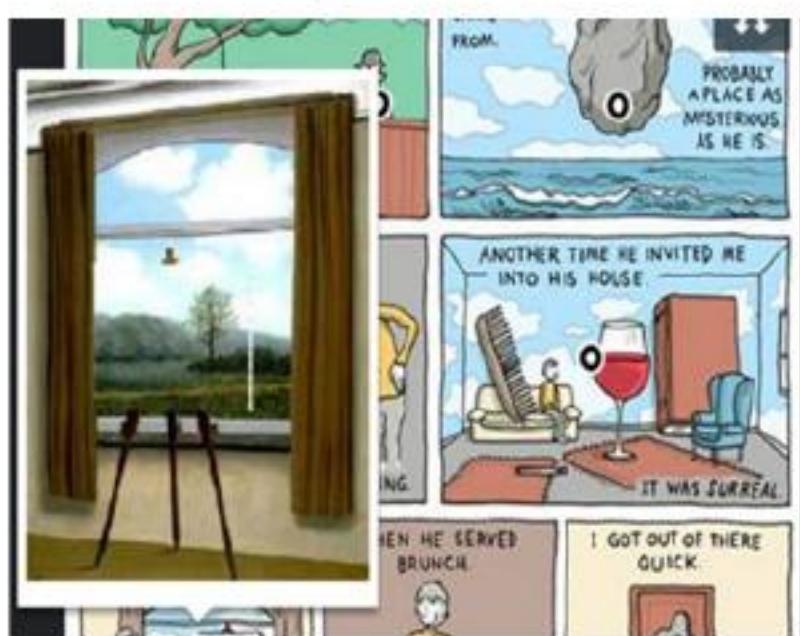
com.ar/arte-digital.php, donde describimos muchas técnicas para imitar cuadros famosos utilizando herramientas informáticas variadas, que puede ser de inspiración para muchos docentes no sólo de Arte.

IDEAS DIDÁCTICAS PARA APLICAR CON TUS ALUMNOS

- Crear distintas versiones del cuadro usando: colores brillantes, ocres, pasteles, de una determinada gama, tipo Pantone, etc.

2. Capturar alguna de las versiones para que forme parte de otro proyecto, por ejemplo de un cuento ilustrado. Incorporarle clips transparentes para los personajes del cuento: por ejemplo un fantasma deambulando por un barrio sombrío...

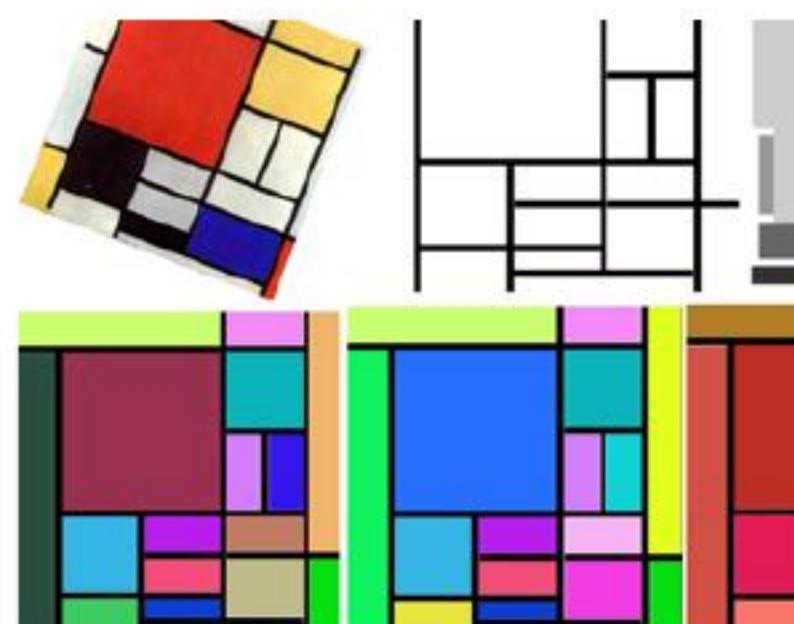
3. Armar carteleras con las producciones de varios alumnos, haciendo un supercuadro, al estilo de los de Andy Warhol.



Hiper Comic sobre René Magritte.

Con el recurso web 2.0 THINGLINK, y aprovechando un comic de Grant Snider sobre René Magritte, que encontré en la Web, preparé un "hiperComic" (<http://www.rosakaufman.blogspot.com.ar/2013/12/blog-post.html>), en el cual, al clickear cada viñeta aparece la imagen del cuadro –proveniente de otro sitio o museo virtual– al que el autor del comic

hace referencia en la historieta. Este ejercicio es un buen ejemplo de búsqueda en la Web, orientada y concisa, destinada a la creación de un nuevo objeto web 2.0 (¿una mini página?) en homenaje al artista, que luego puede ser insertado en el blog del curso o escuela.



Reproducir o recrear el cuadro de Piet Mondrian.

Como no podía faltar un recurso para crear cuadros de Mondrian (hay muchas apps interactivas como la que comenté en el programa de televisión mencionado antes), preparé uno en Flash (<http://www.rosakaufman.com.ar/material-flash-mondrian.php>), en el que propongo recrear uno de los cuadros del pintor. ¡Es interesante lo bien que quedan las versiones "Pop" que se pueden derivar de esta propuesta!

CONCLUSIÓN

Actividades como las comentadas en esta nota y también otros juegos digitales con el Arte –en muchos museos virtuales los hay– pueden convertirse en una fuente de inspiración y también de conocimiento para entender el lenguaje visual.

Por otro lado, la creación artística mediante un lenguaje de Programación constituye quizás la forma más difícil de alcanzar pero, tal vez sea también, la más completa para un verdadero acercamiento al Arte mediante las TICs. ●

BIBLIOGRAFÍA

John Maeda, "Design By Numbers", 1999 Massachusetts Institute of Technology. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, USA.

James Clayson, Visual Modeling with LOGO, 1988 Massachusetts Institute of Technology. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, USA.

Laura H. Chapman, "Adventures in Art", 1994 Davis Publications, Inc. Worcester, Massachusetts, USA.

LA AUTORA

ROSA KAUFMAN



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

Autora de un Método de enseñanza con nuevas tecnologías y de Microdocumentales sobre Alfabetización Digital, para docentes, para la Televisión abierta, Canal 7. Autora de la Sección Informática del Libro escolar de Revista Genios. Asesora en Tecnología educativa Reconocimiento obtenido por WHO'S WHO IN THE WORLD, 2008.

Edmund Burke Feldman, "Varieties of Visual Experience", 1992 Harry N. Abrams, Inc. N.Y. USA (Library of Congress Cataloging-in-Publication Data).

Rosa Kaufman, "Del Procesador @ la Web", Propuestas didácticas para la escuela, Ediciones Marymar 1997, Buenos Aires, Argentina.

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

Rosa Kaufman, Serie "Soñar despierto", Laboratorio de Computación 2002-2004, Buenos Aires, Argentina.

Rosa Kaufman
Aplicaciones educativas en Flash (2012- 2014)
<http://www.rosakaufman.com.ar/material-de-informatica-para-usar-en-clase.php>

Rosa Kaufman, Foro 21
"Pintar al estilo de..." y otros
Microprogramas sobre "Alfabetización digital para docentes",
Canal 7 Argentina: (2006-2009)
<http://www.youtube.com/dsforzini09>.

Rosa Kaufman
"No sólo se trata de arruinar fotos (digitales)", Science News for Kids, 2004, USA. <http://es.scribd.com/doc/50042861/ARTE-DIGITAL-PARA-NINOS#scribd>.

LA EXPERIENCIA DEL USO DE DISPOSITIVOS MÓVILES

POR ALFONSO PAZO E IVÁN ARCEO
COLEGIO "JUVENTUD", SANTIAGO DE COMPOSTELA, ESPAÑA



En este curso hemos puesto en práctica el desarrollo de la guía que elaboramos para introducir los dispositivos móviles en el aula. Desde Educación Infantil hasta 6º de primaria en diferentes grados de utilización y de una forma escalonada estamos utilizando con normalidad los dispositivos móviles como una herramienta más que forma parte del aprendizaje de nuestros alumnos.

Esta guía tiene como objetivo principal introducir los dispositivos móviles en el día a día de nuestras aulas y para dar respuesta a una necesidad generada en nuestro centro.

Los términos de elaboración de la guía fueron los siguientes:

POR QUÉ LA ELABORACIÓN DE ESTA GUÍA

Lo que pretendemos con esta guía es dar respuesta a una **necesidad** generada en nuestro centro.

Comenzamos haciendo un estudio sobre cuantos de nuestros alumnos disponían de alguno de los dispositivos, y descubrimos que prácticamente la totalidad de los alumnos a partir del tercer curso de primaria tenía uno o varios de estos dispositivos. Además en este pequeño estudio descubrimos también que los utilizaban como una consola más, es decir, que los usaban para jugar.

Tras el estudio, descubrimos también que nuestros alumnos tenían diferentes dispositivos, tablets, netbooks, portátiles, phablets,... de diferentes tipos y con sistemas operativos distintos, y esto deberíamos tenerlo en cuenta a la hora de elaborar esta guía, para encontrar **compatibilidad** entre todos.



Los dispositivos se utilizan desde Educación Infantil hasta 6º año.

En cuanto a los profesores, teníamos una inquietud general por trabajar con dispositivos móviles, y entendíamos que era necesario disponer de un protocolo que nos sirviese como guía.

CUÁL ES EL OBJETIVO

Esta guía tiene como **objetivo principal** introducir los dispositivos móviles en el día a día de nuestras aulas y para dar respuesta a una necesidad generada en nuestro centro. Pretendemos tener un pequeño manual que nos ayude a comenzar, por lo que recogemos solo una parte de las múltiples posibilidades que tiene la utilización de los dispositivos en el ámbito académico.



Se utilizan aplicaciones gratuitas y compatibles con diferentes sistemas operativos.

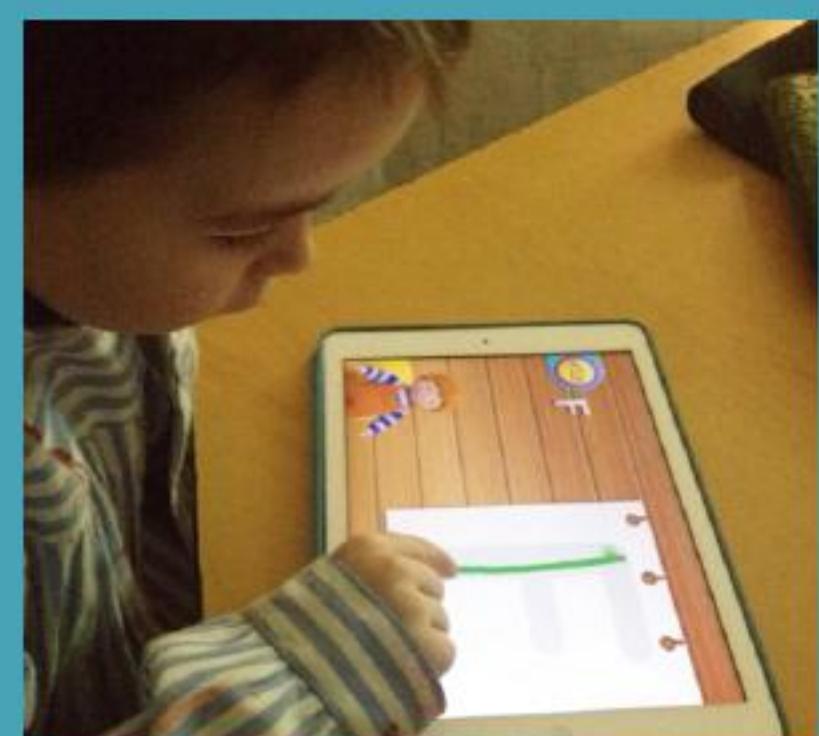
CONSIDERACIONES PREVIAS

Guía viva, inacabada. Dada la velocidad a la que avanza el desarrollo tecnológico tanto a nivel de dispositivos como el desarrollo de software y aplicaciones, debemos actualizarla con cierta regularidad.

Implicación de todos los miembros de la comunidad educativa. La participación de los padres a la hora de crear las cuentas de correo electrónico, descarga de aplicaciones y control y seguimiento es clave para la implantación del

proyecto. Al igual que la coordinación del profesorado entre si y con los padres.

Trabajar en un entorno seguro. Es otra de las consideraciones importantes. Pensamos en utilizar un *software MDM*, para asegurar, administrar y monitorear los dispositivos móviles.



Dispositivos móviles en nuestras aulas.

PRINCIPIOS BÁSICOS

Compatibilidad con sistemas operativos. Las aplicaciones que planteamos en la guía son gratuitas y compatibles con los sistemas operativos ANDROID e iOS. De esta forma podrían convivir en el aula diferentes dispositivos trabajando con herramientas idénticas.

Las aplicaciones son compatibles con varios sistemas, y están diseñadas para educación infantil y primaria.

Diseñada para Educación Infantil y primaria. Por este motivo no incluimos las redes sociales y sus posibilidades educativas.

EL PROCESO DE INTRODUCCIÓN

UNO. Formación de nuestro profesorado.
DOS. Implicar a las familias y formación de padres.

TRES. Preparar a los alumnos y preparar los dispositivos descargando las aplicaciones educativas que vamos a utilizar.

CUATRO. Diseñar y seleccionar las tareas y actividades en los que los vamos a utilizar, así como definir el tiempo de uso. ●

III CONGRESO INTERFACES EN PALERMO

El Congreso de Creatividad, Diseño y Comunicación para Profesores y Autoridades de Nivel Medio Interfaces en Palermo es un evento de carácter académico y gratuito, organizado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

La tercera edición, que se realiza los días 20 y 21 de mayo de 2015 en Buenos Aires, cuenta con el auspicio del Ministerio de Educación de la Nación, el Ministerio de Cultura del Gobierno de la Ciudad, la Comisión Nacional Argentina de Cooperación con la UNESCO y la Organización de Estados Iberoamericanos – OEI.



Comisión Proyectos institucionales,
Espacio Colegios.

Interfaces en Palermo es el espacio de encuentro para instituciones, supervisores, directivos, profesores, orientadores vocacionales y profesionales de nivel medio y superior, donde se analiza y reflexiona acerca de las tendencias que impactan en el ámbito educativo en todos los campos de la creatividad, el diseño y las comunicaciones.

Las propuestas, que se desarrollan en comisiones, ofrecen un marco teórico-

práctico para la comprensión de los nuevos enfoques pedagógicos que resultan de los cambios socio-culturales experimentados en el ámbito de la enseñanza del nivel medio y superior.



Comisión Comunicación institucional.

Estas comisiones se conforman en torno a los siguientes ejes temáticos:

1. NUEVAS TECNOLOGÍAS:

Experiencias pedagógicas en entornos digitales;

2. NUEVOS LENGUAJES:

Lenguajes audiovisuales y escénicos. Metodología del diseño;

3. CREATIVIDAD EN EL AULA:

De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica;

4. RECORRIDO VOCACIONAL:

Nuevos campos profesionales. Emprendimientos creativos. Espacios de aprendizaje preuniversitarios;

5. COMUNICACIÓN INSTITUCIONAL:

Desarrollo de la identidad institucional;

6. ESPACIO COLEGIOS:

Proyectos Institucionales.

Todas las actividades del Congreso, sus expositores y ponencias son difundidas a través de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación

[ISSN: 1668-1673] publicación académica, teórica y semestral de alcance latinoamericano que se edita ininterrumpidamente desde el año 2000. Reflexión Académica en Diseño y Comunicación tiene Comité Editorial y de Arbitraje internacional, está en el Directorio y Catálogo Latindex, donde fue evaluada con 1 (nivel superior de excelencia) por CAICYT – Centro Argentino de Información Científica y Tecnológica / CONICET. ●

Envío de ponencias:
www.palermo.edu/interfaces

Consultas:
interfaces@palermo.edu

El Congreso Interfaces se desarrolla en el marco del Programa Colegios DC. A través del Programa Colegios DC, la Facultad de Diseño y Comunicación, diseña y organiza Seminarios Preuniversitarios en Diseño y Comunicación para Nivel Medio y desarrolla talleres de inmersión y aproximación disciplinar para estudiantes de nivel medio en etapa de desarrollo vocacional [Escuela Preuniversitaria DC].

Seminarios Preuniversitarios organizados para colegios de CABA y GBA:

Cine Impacto / Tips para hacer un corto / Comunicación de marcas / Comunicación publicitaria / Creatividad publicitaria / Diseño de Indumentaria / Diseño de Interiores / Diseño Industrial / Diseño de Packaging / Diseño Gráfico / Diseño objetal / Fotografía / FotoModa / Arquitectura, (entre otros).

Contacto:
monofr@palermo.edu
5199 4500 int. 1526

interfaces 3

EN PALERMO

**CONGRESO DE CREATIVIDAD,
DISEÑO Y COMUNICACIÓN PARA
DOCENTES, AUTORIDADES Y
PROFESIONALES DE NIVEL
MEDIO Y SUPERIOR**

+100

actividades gratuitas

- Nuevas tecnologías
- Creatividad en el aula
- Nuevos lenguajes
- Recorrido vocacional
- Comunicación Institucional
- Espacio Colegios

- INSCRIPCIÓN LIBRE Y GRATUITA -
**TERCERA
EDICIÓN
20 Y 21 MAYO
2015**
- palermo.edu/interfaces -



* La inscripción y participación a todas sus actividades es gratuita para docentes, autoridades, asociaciones, editoriales, y profesionales vinculados al nivel Medio y Superior
* Se entregarán certificados

/colegiosdc.palermo
 interfaces@palermo.edu
 palermo.edu/interfaces

Facultad de Diseño
y Comunicación

UP
Universidad
de Palermo



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

