

APRENDER PARA EDUCAR CON TECNOLOGÍA

REVISTA DIGITAL DE SUSCRIPCIÓN GRATUITA

INSTITUTO NACIONAL
SUPERIOR DEL
PROFESORADO
TÉCNICO

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
NACIONAL (UTN)

ISSN 2344-9659



EDICIÓN
ESPECIAL

MAYO 2013 EDICIÓN N°04
Buenos Aires | Argentina

LA GRAN RED DE REDES

(página 04)



INSTITUTO NACIONAL SUPERIOR
DEL PROFESORADO TÉCNICO



E-DUCADORES.COM
Educación y TIC



e-ducadores Online

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

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

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

www.e-ducadores.com



INSTITUTO NACIONAL
SUPERIOR DEL
PROFESORADO TÉCNICO
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL

ISSN 2344-9659

APRENDER PARA EDUCAR CON TECNOLOGÍA

*Revista digital
de suscripción gratuita*

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

**EDICIÓN
MAYO 2013**

AUTORIDADES INSTITUCIONALES

DIRECTOR Ing. Héctor René González

SECRETARIO ACADÉMICO Ing. Carlos M. Manili

SECRETARIO DE PLANEAMIENTO A/C Ing. Emilio Vetta

DIRECTORA ACADÉMICA Prof. Graciela Ripio

DIRECTORA DE RECURSOS HUMANOS

Arq. Mónica Basso

DIRECTOR DE ADMINISTRACIÓN Prof. José Luis Vázquez

COORDINADORES ACADÉMICOS

Lic. Jorge Arias // Lic. Carlos Gustavo 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

Rosa Kaufman // Adela Bini // Susana Alcaraz

Natalia López // Pepa Asencio // Javier Merchante

María Cristina Martínez // Vanesa Schwarzbach

Celestino Arteta Iribarren // Pablo Bongiovanni

Cristián Rizzi // Javier F. Pollán //

Diego Sobrino López // Jimena Jacobovich

Juan Diego Polo // María Lorena Paz

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

INTERNET Y EDUCACIÓN

NOTAS

APRENDIENDO TELECOLABORATIVAMENTE

La Red TELAR // Connecting Classrooms

04

TE PRESENTO A MI BLOG

La Hostería del Laurel

08

UNIVERSIDAD 2.0

Universidad 2.0 en el siglo XXI

10

CONGRESO INTERFACES

Congreso de creatividad, diseño y comunicación

12

HERRAMIENTAS Y RECURSOS TIC

Curación de contenidos // Enseñar y aprender con hashtags

16

REDES EDUCATIVAS

Intel Engage // Wikisaber Clío en red // Conectarse y encontrarse. Innovar

18

DECÁLOGO

Para un uso provechoso de Internet en nuestras aulas

24

RINCÓN GEEK

Sobre SEO en una Internet moderna

30

ESPACIO INSTITUCIONAL

Accesibilidad y usabilidad de los recursos educativos

32

34

ADELANTOS DE LA PRÓXIMA EDICIÓN

- Aprendiendo telecolaborativamente.
- Proyectos escolares.
- Blogs para educar.
- Herramientas y recursos TIC.

Celebrando el Día de Internet

La segunda fase de la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (CMSI), se desarrolló del 16 al 18 de noviembre de 2005 en Túnez. En ella, representantes de los pueblos del mundo reafirmaron su voluntad y compromiso de construir una Sociedad de la Información centrada en la persona, abierta a todos y orientada a lograr que todos los pueblos del mundo puedan crear, consultar, utilizar y compartir la información y el conocimiento para alcanzar su pleno potencial y lograr las metas y los objetivos de desarrollo acordados internacionalmente.

Los participantes entendieron, y así lo expresaron en los documentos finales desarrollados, que esta cumbre se constituyó para ellos en *“una oportunidad excepcional de crear mayor conciencia acerca de las ventajas que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden aportar a la humanidad…”*.

En el artículo 121 de los documentos finales emitidos se afirma que: *“Es necesario contribuir a que se conozca mejor Internet para que se convierta en un recurso mundial verdaderamente accesible al público. Hacemos un llamamiento para que la Asamblea General de las Naciones Unidas declare el 17 de mayo Día Mundial de la Sociedad de la Información, que se celebrará anualmente y servirá para dar a conocer mejor la importancia que tiene este recurso mundial en las cuestiones que se tratan en la Cumbre, en especial, las posibilidades que puede ofrecer el uso de las TIC a las sociedades y economías, y las diferentes formas de colmar la brecha digital”*.

La Asamblea General adoptó en marzo de 2006 una resolución por la que se proclamó el 17 de mayo como Día Mundial de la Sociedad de la Información y que finalmente se amplió en noviembre de 2006 a la celebración del **“Día Mundial de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información”**.

Y aquí estamos hoy, uniéndonos a esta celebración con una edición especial de nuestra revista dedicada íntegramente a la **GRAN RED DE REDES**.

Nos sumamos al **#diadeinternet**, un proyecto que surge de la **sociedad, por la sociedad y para la sociedad**.

Prof. Cristina Velázquez
Editora General

INTERNET Y EDUCACIÓN

POR ROSA KAUFMAN CON COLABORACIÓN DE DANIEL SFORZINI

i EN QUÉ CONSISTE, HOY, EL USO DE INTERNET Y TIC EN LA EDUCACIÓN ARGENTINA?

Utilizar Internet en clase puede variar desde la mera búsqueda de un contenido en Google -que termina luego convertida en un Trabajo práctico (resultado de ¡copiar y pegar!)- en un extremo, hasta la elaboración grupal de un trabajo, por ejemplo, de búsqueda de información estadística actualizada sobre un tema de las Ciencias Sociales, que se vuelca después en gráficos y esquemas 2.0 y se publica en un blog -para compartir finalmente en una red social-, en el otro extremo.

Pero, ¿sabe el docente no especializado en Informática qué buscar en la Web –que no sean sólo contenidos-, cómo hacerlo y para qué?

Se cumplieron ya tres décadas desde que Internet asomó al mundo (en 1983 se comenzó a usar el protocolo TC/IP y en 1991 apareció la Web 1.0) y dos décadas desde que en 1993 apareció el primer navegador de Internet gráfico, Netscape, pero paralelamente, su utilización no consiguió ser una mejora en las aulas escolares.

A medida que más contenidos, tecnologías y aplicaciones se fueron incorporando a la Web –aumentando la sensación de que “todo está en la Internet”-, al maestro o profesor se le hizo cada vez más difícil la aplicación de las TIC, quizás por la falta de formación -en un área además tan cambiante. Una formación que lo pueda ayudar a plantear (y responder) preguntas concretas del tipo: ¿cómo usar la Web para enseñar tal teorema en Matemática, o cómo incorporar un programa como Geogebra?, ¿cómo enseñar cartografía con Google Maps?, ¿una Planilla de cálculo me ayudaría a trabajar con operaciones aritméticas –online o no- de manera constructivista?, ¿aprender un software de modelos 3D ampliaría el conocimiento sobre el espacio de mis alumnos?, ¿podríamos mejorar las habilidades de lectoescritura con recursos de la Web 2.0?, ¿cómo incluir el GPS para enseñar coordenadas geográficas o las SIG en Geografía?, ¿qué videojuegos serios proponer a mis alumnos para que mejoren habilidades de orden superior?

La lista podría seguir y sería casi infinita y, sin embargo, resultaría inversamente proporcional al lugar que se le da en la práctica real a las TIC y a Internet en la escuela. Y menos aún a propuestas didácticas ligadas al desarrollo del pensamiento y la resolución de problemas o –yendo más lejos aún- a la enseñanza de lenguajes de Programación, con los que los alumnos podrían desplegar un pensamiento computacional y trascender la mera práctica de competencias digitales (parte de la cual los mismos chicos intuyen y aprenden de manera natural en la vida cotidiana).



¿CÓMO MEJORAR EL USO DE INTERNET Y LAS TIC EN LA EDUCACIÓN?

En primer lugar, la incorporación de las TIC e Internet en general en la enseñanza escolar son víctimas de falsas creencias acerca de lo fácil y rápido que se podría aprender y que contrastan con las prácticas reales cuando un docente desea intentarlo. Además, la imagen de que un “soft” se aprende sin manuales ni guías y, sobre todo, sin un fundamento técnico y pedagógico, produce un empobrecimiento y subempleo de la mayoría de los recursos informáticos.

En segundo lugar, las TIC y la Internet en general deberían abordarse en la educación en diferentes niveles o capas, tanto en la formación docente como en la del alumnado -teniendo en cuenta además el cambio continuo-, sin excluirse ni superponerse. Una posible clasificación de esos niveles podría ser:

- 1. Competencias digitales**, incluyendo programas para uso laboral.
- 2. Integración curricular**, en lo posible con enfoques tipo socioconstructivistas.
- 3. Lenguajes de Programación y conceptos de la Ciencia de la Computación.**

1. ALFABETIZACIÓN EN COMPETENCIAS DIGITALES

La mutación radical de las formas de producción, difusión y consumo del conocimiento y la cultura provocada por los avances espectaculares en el ámbito de la Informática y de las telecomunicaciones, a través de los gráficos en 3D, los entornos virtuales, los videoclips, las simulaciones, la comu-



nicación en tiempo real entre varias personas, la videoconferencia, los mensajes y correos escritos a través de telefonía móvil o de Internet, la navegación a través de la Web, la presentación multimedia mediante recursos web 2.0, las redes sociales, los recursos de la web 2.0 en general, entre otras muchas formas, representan un caleidoscopio de códigos expresivos y acciones comunicativas bien diferenciados de lo que es la comunicación a través de la escritura y lectura en documentos de papel, y requieren de una preparación y calificación distintas de las que fueron necesarias hasta la fecha.

La mutación de las formas de producción, difusión y consumo de la cultura representa un caleidoscopio de códigos expresivos y acciones comunicativas.

Interactuar con un sistema de menús u opciones, navegar a través de documentos hipertextuales sin perderse, otorgar significado a los múltiples datos e informaciones encontrados, acceder y comunicarse por correo electrónico, chat, redes sociales y otros medios, ser crítico ante la avalancha de múltiples imágenes, sonidos y secuencias audiovisuales, etc., son entre otras, nuevas habilidades que debe dominar cualquier sujeto para poder desenvolverse de modo autónomo en la llamada sociedad de la información y, de este modo, la formación o alfabetización del alumnado en el ámbito de la cultura digital es una necesidad urgente y consensuada socialmente.

En este ítem, quisiera agregar el aprendizaje de programas de tipo Ofimática (procesadores, presentaciones, planilla de cálculo, bases de datos, etc.), programas gráficos y de diseño, y otros que, al mismo tiempo que preparan al alumnado para el mundo cotidiano y laboral, dan lugar también a integraciones curriculares muy significativas. Ver ejemplos de aplicaciones didácticas de BASES DE DATOS desarrollados para Foro 21, con auspicio de Alianza para la educación, por Canal 7.



2. RECURSOS PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA CURRICULAR CON TIC E INTERNET, ORIENTADOS AL APRENDIZAJE POR PROYECTOS

Tal vez las propuestas didácticas de utilización de las TIC en general, y de Internet en particular, que se apoyan en el desarrollo de Proyectos de trabajo⁽¹⁾ en los que equipos de

alumnos deben buscar información para resolver una situación problemática, desarrollar una pequeña investigación o bien para elaborar un informe sobre un tópico concreto (tales como los Webquest, los círculos de aprendizaje, los proyectos cooperativos o el aprendizaje basado en problemas, entre otros), representen las formulaciones más interesantes para la innovación de las prácticas de enseñanza con nuevas tecnologías.

En este tipo de enfoque, el alumno es el protagonista del proceso de exploración o indagación de soluciones ante una determinada situación problemática que se le plantea y debe desarrollar estrategias racionales de búsqueda, análisis y elaboración del conocimiento.

Al respecto vale la pena citar a David Moursund (1999) quien establece que los objetivos del Aprendizaje por Proyectos para el estudiante mediante la utilización de las TIC son numerosos y, generalmente, incluyen los siguientes:

UNO. Desarrollar competencias.

DOS. Mejorar las habilidades de investigación.

TRES. Incrementar las capacidades mentales de orden superior, capacidad de análisis y de síntesis

CUATRO. Participar en un proyecto.

CINCO. Aprender a usar las TIC.

SEIS. Aprender a autoevaluarse y a evaluar a los demás.

Siete. Desarrollar un portafolio. El proyecto requiere que los estudiantes realicen un producto, una presentación o una función de alta calidad.

OCHO. Comprometerse en un proyecto.

NUEVE. Ser parte de una comunidad académica. Toda la clase -los estudiantes y el profesor- se convierten en una comunidad académica, en la que se trabaja cooperativamente y se aprende unos de otros. Esta comunidad académica a menudo se expande para incluir padres, alumnos de otras clases y otras personas.

DIEZ. Trabajar en ideas que son importantes y en temas que tengan continuidad y que sean relevantes para el profesor, el colegio o el distrito escolar. Por ejemplo, la comunicación, la competencia matemática y la resolución de problemas en forma interdisciplinaria, deben ser algunas de las metas de los proyectos.

⁽¹⁾ *El aprendizaje basado en proyectos podría definirse -en términos generales- como una metodología en la que los alumnos se distribuyen en grupos de trabajo para explorar, investigar y analizar problemas relacionados con la vida real. La metodología de aprendizaje a través de proyectos de trabajo del alumnado se apoya en los principios del método de investigación científico, denominado también método de aprendizaje por resolución de problemas.*



3. APRENDIZAJE DE LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

Cada vez son más los países que deciden incorporar la Ciencia de la Computación desde la escuela primaria, teniendo en cuenta -por un lado- la demanda cada vez mayor de personas capacitadas en programación de computadoras y -por el otro- pensando en las ventajas que tiene el desarrollo del Pensamiento Computacional y, que sintetizamos en la siguiente lista de habilidades mentales:

- Formular problemas de manera que permitan usar computadoras y otras herramientas para solucionarlos
- Organizar datos de manera lógica y analizarlos
- Representar datos mediante abstracciones, como modelos y simulaciones
- Automatizar soluciones mediante pensamiento algorítmico (una serie de pasos ordenados)
- Identificar, analizar e implementar posibles soluciones con el objeto de encontrar la combinación de pasos y recursos más eficiente y efectiva
- Generalizar y transferir ese proceso de solución de problemas a una gran diversidad de estos.



Estas habilidades se apoyan y acrecientan mediante una serie de disposiciones o actitudes que son dimensiones esenciales del Pensamiento Computacional. Estas disposiciones o actitudes incluyen:

- Confianza en el manejo de la complejidad
- Persistencia al trabajar con problemas difíciles
- Tolerancia a la ambigüedad
- Habilidad para lidiar con problemas no estructurados (*open-ended*)
- Habilidad para comunicarse y trabajar con otros para alcanzar una meta o solución común

Un ejemplo entre muchos otros, para la iniciación y aprendizaje de la Programación es el lenguaje SCRATCH, que cuenta con una comunidad virtual e internacional importante en torno del mismo y que comparte todo tipo de material de apoyo y código.

LA AUTORA

ROSA KAUFMAN



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

Autora de un método de enseñanza con nuevas tecnologías formado por libros y materiales didácticos sobre uso de las TICs en la educación, como programación con Scratch, aplicaciones con el Office, Arte Digital, Bases de datos, GIS (SIG), Web 2.0, aplicaciones en Flash.

Autora de Microdocumentales sobre Alfabetización Digital, para docentes, para la Televisión abierta, Canal 7, entre 2006 y 2009.

Asesora en Tecnología educativa en Colegios primarios, secundarios y de Recuperación, desde 1984.

Especialista en Capacitación docente y conferencista en Congresos de Educación y Nuevas tecnologías desde 1983.

Reconocimiento obtenido por WHO'S WHO IN THE WORLD, 2008.

EN SÍNTESIS: MUCHO POR HACER

La problemática de las TIC y de Internet en nuestras aulas es tal vez muy similar a la de otras áreas, pero con el agregado de la necesidad de recibir capacitación continua por parte de docentes y alumnos, en muchos aspectos tanto técnicos como pedagógicos y, lo que es fundamental: se trata de una necesidad de la que no siempre hay conciencia: no sabemos que no sabemos.

BIBLIOGRAFÍA

Area, M. (2005): La educación en el laberinto tecnológico. De la escritura a las máquinas digitales.
Barcelona, Octaedro.

Gwen Solomon y Lynne Schrum (2010): Web 2.0. How-to for educators. Eugene, Oregon, Washington, DC, Estados Unidos, ISTE.

Suzie Boss y Jane Krauss (2007): Reinventing Project-Based Learning. Eugene, Oregon, Washington, DC, Estados Unidos, ISTE.

Moursund, D. (1999): Project-based learning using information technology. Eugene, Oregon, Estados Unidos, ISTE.

Material tomado de la traducción al español sobre Pensamiento Computacional realizada por EDUTEKA
http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemalD=0007
<http://www.eduteka.org/modulos/9/272/2082/1>

Rosa Kaufman (2004), Bases de datos. Propuestas didácticas para la escuela. Buenos Aires, Argentina, Laboratorio de Computación.

Rosa Kaufman (2005), GIS (Sistemas de información geográfica) Propuestas didácticas. Buenos Aires, Argentina, Laboratorio de Computación. ●



Solución de e-learning

.....

para la escuela primaria
y secundaria.



e-Magis Moodle



Biblioteca Digital



Videoconferencia
Adobe Connect



Portal e-Magis

Integración con los sistemas de gestión de la Institución.

- Accesible desde:



Pc | Mac



Tablet's



Smartphone's

Visítenos y solicite una demo.

- www.e-magis.com -



La Red TELAR: Proyecto para Escuelas

PIONERA EN PROPUESTAS DE TRABAJO COLABORATIVO CON TIC

POR SUSANA ALCARAZ

La Red TELAR (Todos En La Red) nació por el sueño de unir a estudiantes y maestros para trabajar en proyectos por un mundo mejor, a través de una gran red telemática. Sueño que allá por 1988 se parecía más a una alucinación, pero la visión de un Maestro -con mayúsculas- permitió generar una estrategia que difícilmente podía resultar en fracaso: pensar en sumar, pensar en **Todos En La Red**. Y van 25 años de evolución...

Todo empezó en el sur cuando Daniel Reyes era el Director de una escuela de Puerto Madryn, donde recibió la visita de Peter Copen y Chris Morton, a quienes ex alumnos de las escuelas Lincoln les habían dicho que había un Maestro que aceptaría el desafío de enREDar escuelas para trabajar más allá de las distancias. El reto fue sumarse a proyectos que se desarrollaban en escuelas de Rusia y Estados Unidos, en la época de la denominada Guerra Fría, convencidos de que los jóvenes podían marcar una diferencia en el mundo. Es así que Argentina se constituye en el tercer país y se funda la red internacional iEARN (International Education and Resource Network), que hoy tiene más de 120 estados miembros.

Pero Daniel Reyes fue aún más allá y pensó que tenía mucho más sentido lograr la participación de escuelas de nuestro país y, con la ayuda de la Comisión Nacional para la Promoción y Desarrollo de la Región Patagónica (CONADEPA), logró que el sueño se concretara a partir del trabajo conjunto de escuelas de la Patagonia argentina: Neuquén, Río Negro, La Pampa, Santa Cruz y Tierra del Fuego, y desde estas, a todo el país.

Para dar un marco legal a esta actividad se constituyó la **Fundación Evolución**, siendo la red TELAR: Proyectos para Escuelas, una de sus líneas de acción, junto con Capacitación a Educadores, Investigación en Educación y TIC, y Educación Comunitaria. La alianza con CONADEPA fue el principio de tantas otras con instituciones que reconocieron y apoyaron la gestión de proyectos relacionados con el desarrollo profesional docente, con el trabajo en proyectos colaborativos, con el desarrollo personal y comunitario y con la investigación aplicada.

La gran expansión de **Red TELAR** sobrevino con la implementación del Plan Social Educativo del Ministerio de Educación de la Nación, que abarcó la entrega de computadoras personales, conectividad y la capacitación docente con la posibilidad de participar en la **Red TELAR**.

En los comienzos, la plataforma WWW no existía y la comunicación era a través de los nodos de la red ARPAC con un Bulletin Board System (BBS) que estaba localizado en Puerto Madryn. Igualmente, y a partir de entonces, la Fundación

LA AUTORA

SUSANA ALCARAZ



Profesora de Filosofía, Psicología y Ciencias de la Educación por el Instituto San José I- 27 de la ciudad de Corrientes.

Supervisora Técnica de la Dirección General de Educación Secundaria, Ministerio de Educación de la Provincia de Corrientes.

Evolución, a través de la **Red TELAR**, ha sido pionera en llevar propuestas de trabajo en proyectos colaborativos a las escuelas, posibilitando el trabajo entre los establecimientos del país con otras del mundo entero.

Para saber más sobre la historia institucional y las propuestas actuales, pueden acceder a www.fundacionalevolucion.org.ar y también escuchar el espacio radial del PENT (Proyecto Educación y Nuevas Tecnologías) de FLACSO: La evolución de la **Fundación Evolución** en www.pent.org.ar/redesquimal/programa/evolucion-fundacion-evolucion. Y, para entender la filosofía que sustenta las acciones, los invito a ver a Daniel Reyes en www.youtube.com/watch?v=k9BzkvdCWX4, en una de las oportunidades que buscaba captar el interés de los docentes a través del Cuento del Cura Roberto.

Otro video, realizado por Janie Tankard de la Universidad de Harvard por los 20 años de la **Red TELAR**, en www.youtube.com/watch?v=LoxJZkFJlt0

Daniel Reyes "... hombre-maestro, porfiado, afectivo, imaginativo, visionario, fuerte, humano, que se acercó a sus sueños y nos hizo ver que eso era posible..." (en La Semblanza de Daniel Reyes), creador de la **Red TELAR** y de la **Fundación Evolución**, logró con su carisma que lleguemos hasta aquí con un crecimiento exponencial y consiguió lo que sólo un buen Maestro puede obtener: que sus discípulos lo superen.

Te invitamos a construir juntos mejores oportunidades de enseñanza y de aprendizaje integrando TIC en el desarrollo del currículum, absolutamente convencidos de que la inclusión digital facilitará la inclusión educativa y, así también, la inclusión social, permitiendo la formación de personas capaces de ejercer plenamente la ciudadanía. ●

CONNECTING CLASSROOMS

Aprender inglés en colaboración con aulas extranjeras

POR NATALIA LÓPEZ

Más de 200 aulas argentinas participaron a lo largo de 2012 en proyectos colaborativos impulsados por el programa Connecting Classrooms, una iniciativa de British Council realizada en alianza con Fundación Evolución. Las clases que participaron tuvieron así la oportunidad de practicar el inglés en comunicación con aulas del Reino Unido, India, Indonesia, Nepal, Bangladés, Nigeria, Egipto, Pakistán y Taiwán, entre otros países. En 2013 se está lanzando una nueva edición, que abordará la temática "Identidad y pertenencia" (*Identity and belonging*).



Connecting Classrooms (Conectando Aulas) es un programa global de British Council (www.britishcouncil.org/es/argentina.htm), la organización internacional del Reino Unido para la promoción de las oportunidades educativas y las relaciones culturales. El programa ofrece en forma gratuita: capacitación docente, recursos educativos en línea y la posibilidad de participar en proyectos colaborativos junto a los alumnos, conectándose con pares en escuelas del Reino Unido y del mundo entero.

Está destinado exclusivamente a profesores de inglés de nivel primario y secundario, de escuelas públicas y privadas, que estén interesados en conectar sus aulas para relacionarse con colegas y pares de otros países. El objetivo es fomentar las habilidades de sus estudiantes para utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), al tiempo que aprenden sobre otras culturas y sociedades. Los intercambios entre las aulas participantes se realizan enteramente en idioma inglés.

A lo largo de 2012 se implementaron dos ediciones de Connecting Classrooms Argentina, y sus participantes trabajaron sobre los Juegos Olímpicos Londres 2012 (primer semestre) y el Cambio Climático (segundo semestre).

En el primer semestre de 2013 se trabajará sobre Identidad y pertenencia, con el fin de abordar con los alumnos temas relativos a la propia identidad, el multiculturalismo y el respeto a la diversidad.

Los profesores argentinos comienzan la participación realizando un "Itinerario formativo", introductorio, en línea (exclusivo para docentes), de seis semanas de duración, a modo de guía para familiarizarse con la modalidad de trabajo de la propuesta y los distintos espacios de encuentro virtual; abordar algunos conceptos claves sobre la temática principal y recursos sobre la introducción de TIC en el aula, trabajo colaborativo y aprendizaje internacional. Como parte de este recorrido, realizan un curso en línea de corta duración que forma parte de la oferta del sitio de desarrollo profesional de Connecting Classrooms.

Luego, continúan otras seis semanas de participación en el proyecto colaborativo "Identidad y pertenencia", junto a los alumnos y en colaboración con aulas de diversos países, a desarrollarse en la plataforma British Council Schools (schools.english.britishcouncil.org/).

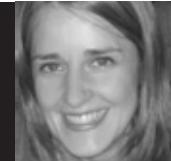
El proyecto colaborativo se basa en guías didácticas, con actividades sugeridas destinadas a los docentes para trabajar en clase. Los contenidos están diseñados según la edad de los alumnos (11-13 y 15-18 años) y su nivel de inglés. Cada guía contiene distintas secciones, para acompañar la participación:

PREPARAR Son las primeras actividades sugeridas para comenzar a trabajar en clase.

INTERCAMBIAR Serie de actividades relacionadas al tema central del proyecto. En esta instancia se realizan los primeros intercambios

LA AUTORA

NATALIA
LÓPEZ



Licenciada en Ciencias de la Comunicación por la Universidad de Buenos Aires.

Actualmente, es coordinadora en Argentina, por Fundación Evolución, del proyecto **Connecting Classrooms** que se realiza en alianza junto al British Council.

Es coautora del libro **Actividades escolares con TIC** (2012), Editorial Novedades Educativas.

con las otras clases participantes.

COMPARTIR En esta sección se brindan ideas y actividades que confluyen en la creación de una producción multimedia final por parte de los alumnos, para compartir en el espacio virtual del proyecto.

ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN

Son optativas, para realizar luego en la escuela o más allá del período de participación en el proyecto.

RECURSOS ÚTILES Amplia variedad de recursos en Internet para realizar las actividades sugeridas durante el proyecto. Se suman además en esta sección otros enlaces de interés relacionados a la temática central de la propuesta.

El trabajo colaborativo en proyectos conjuntos contribuye a enriquecer el currículum, valorar la diversidad cultural y aprender sobre la propia cultura, mejorar las habilidades de comunicación, la motivación y el desarrollo de competencias TIC entre los jóvenes participantes. Además, este programa brinda a nuestros alumnos la oportunidad de aprender el idioma inglés en contacto con estudiantes de otras latitudes, de manera lúdica y divertida.

E-mail de contacto:

cc@fundacionevolucion.org.ar ●

La hostería DEL LAUREL

POR PEPA ASENSIO Y JAVIER MERCHANTE

La hostería del Laurel hace referencia al lugar sevillano donde don Juan Tenorio y don Luis Mejía rindieron cuenta de su apuesta a cuenta de sus conquistas y fechorías, en la célebre obra de Zorrilla. En nuestro caso, La hostería del Laurel, supone el tercer proyecto de creación de contenidos en audios iniciado en enero de 2013. Los dos proyectos anteriores, también de audios, El maestro cuentacuentos y La taberna del Callao -con quien se empareja semánticamente-, están dedicados a cuentos infantiles y relatos para adultos, mientras que La Hostería centra sus contenidos en la poesía en Lengua Castellana de autores españoles e iberoamericanos, desde el Romancero Viejo hasta el siglo XX. Un vasto empeño a desarrollar en el tiempo con la intención de ofrecer a la comunidad educativa y a los aficionados a la poesía recitada en general, una antología poética representativa de autores, movimientos, siglos, estilos, métricas...

Echábamos en falta, por nuestra experiencia como docentes -los dos editores responsables últimos del proyecto lo somos-, un material didáctico on line para el aula, que acercara la poesía al alumno y que fuese fácil de manejar, diverso en sus contenidos y práctico para el profesor. Existen muchos textos poéticos recogidos en la Red así como páginas que recopilan poemas recitados por los propios autores, por voces de prestigio, por cantantes que hicieron célebres infinitad de poesías... No faltan materiales y la oferta es extensa y diversa.

Hoy día cada vez está más generalizada la dotación de aula con pizarra digital a veces con deficiente o inestable conexión a Internet. Pero ese problema con el tiempo se irá resolviendo al igual que una pizarra analógica no se concebía sin pa-

La Hostería centra sus contenidos en la poesía de autores españoles e iberoamericanos.



quetes de tizas blancas y de colores, pongamos por caso. En nuestra casa, antro de grabaciones, dos almas conjuradas contra mi sosiego, se pusieron en la piel de un enseñante con una poesía en sus manos y los alumnos con la misma por delante: el docente no sabe recitar o le da apuro hacerlo sin complejos ante sus alumnos, recurre a la Red. ¿Qué encuentra? La poesía que quiere trabajar, ¡qué suerte!, recitada por su autor: gran poeta, pero un alma lánguida recitando. O resulta que la encuentra cantada cuando él sólo la quiere recitada. Allí la encuentra recitada por buen actor con excelente



ALBERTO HIDAI



Antonia de Miguel



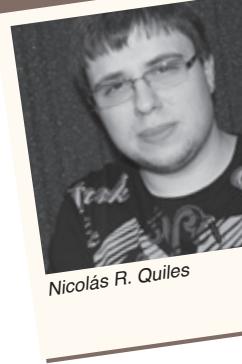
Antonia Zurera



Chema del Barco



Ismael Roldán



Nicolás R. Quiles



Pablo Domínguez



Paco Piñero



Pablo Truquillo



Pepa Asencio



Pepa Asencio

voz, pero el audio por antiguo es deplorable... En fin, por no cansar en la argumentación, queríamos elaborar una página que ofreciera lo siguiente al docente:

- Un blog fácil y claro de navegación, sin barroquismos laterales. Sencillo en la acción de búsqueda: autor, siglo/movimiento y recitador.
- Idéntico criterio para cada entrada: cartel informativo, audio y texto.
- Construcción con el tiempo de una antología poética con criterios de selección para el uso didáctico.
- Producción propia de todos los audios.
- Elaboración de *soundtrack* para cada poesía que potencie el contenido y lo acerque a quien va dirigido en cada caso.
- Amplio abanico de recitadores que ofrezcan diversidad de registros de voces, dentro de un “estilo general de la página”.

Tenemos la fortuna, por razones que no vienen al caso, de contar con amigos profesionales de la voz o que cuentan en su pasado con experiencia en el campo del teatro. Ellos son los que generosamente posibilitan y hacen realidad nuestros proyectos. Nuestro mérito: reunirlos y que no nos abandonen. A ellos, nuestro agradecimiento.

En resumen, sólo queremos, con esta gestión colaborativa de creación de contenidos públicos y gratuitos en la que intervienen gentes tan diversas, reunirnos con todas sus consecuencias vitales en torno a un proyecto -oficiando la ceremonia nuestra maravillosa lengua común- porque por encima de todo, como decía Blas de Otero, siempre nos queda la palabra. ●

LOS AUTORES

PEPA ASENCIO



Maestra de inglés y actualmente de primaria introduce las nuevas tecnologías en su práctica docente desde 2005 como enseñante y coordinadora TIC de su centro.

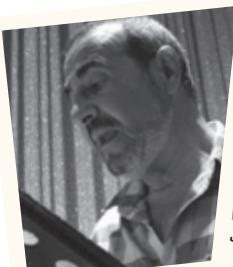
En su página *Cosas de Pepa* recoge las tareas que, con las nuevas tecnologías, sus alumnos han realizado a lo largo de estos años.

JAVIER MERCHANTE



Maestro de primaria y actor de doblaje descubre en 2008 el poder del audio a través de un curso sobre Web 2.0.

Actualmente dispone de estudio de grabación propio. Mantiene dos blogs, uno de cuentos para niños, *El Maestrocuentacuentos*, y otro de relatos para adultos, *La Taberna del Callao*.



Javier Merchante



Joaquín Foncueva



José Manuel Argón



M. C. de las Casas



Maite Benítez

Universidad 2.0 en el **SIGLO XXI**

POR MARÍA CRISTINA MARTÍNEZ

“NO HAY DUDAS DE QUE EL MUNDO ESTÁ RECLAMANDO OTRA UNIVERSIDAD, UNA QUE PREPARE A PROFESIONALES PARA EL FUTURO Y NO PARA EL PASADO”



Históricamente el poder que genera el conocimiento se conservó en manos de distintos grupos humanos. Las pioneras, los reyes, los sacerdotes de la edad media, en su respectivo espacio de tiempo, se atribuyeron el privilegio de guardar y hacer uso exclusivo del saber; y en tal virtud, estuvieron entre los protagonistas de las primeras páginas de la vida de la humanidad.

Se sabe que en las antiguas civilizaciones asiáticas nacen las primeras escuelas superiores hace 4000 años. Sin embargo, en el año 340 A.C. fue cuando surgió la considerada primera universidad del mundo en Constantinopla. El modelo de universidad moderna se origina del aporte de persas y árabes, entre el siglo IV y V, como institución tutora del conocimiento, la cual en principio acoge a las élites, para luego extender el “acceso a la educación”, tras incansables esfuerzos.

A menos de 2000 años del origen de la Universidad aparecen las tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para ampliar las oportunidades en la educación y promover la universalización del conocimiento a través de diferentes medios y herramientas tecnológicas que revolucionan, no sólo la educación, sino la comunicación, investigación y las relaciones sociales, en lo que interesa mencionar.

Aunque la palabra Universidad, en el diccionario de la RAE y en Wikipedia se compendia en dos líneas: “el establecimiento o conjunto de unidades educacionales dedicadas a la enseñanza superior y la investigación”, universidad es más, proviene del término latino universitas que significa universal en todo su acepción. Quien se acerca al significado del término es Alicia Gamez, de la Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez, al decir que estas instituciones deben realizar “**una transformación que coloque definitivamente a la Universidad al servicio nacional e internacional**”.

LAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN

Las TIC y la Web Social, se constituyen en el motor que acelera la evolución de la universidad tradicional a la universidad 2.0, donde ésta innova el escenario de la educación y propone un nuevo modelo en el cual el conocimiento es de todos y para todos, contrario a lo que se ha planteado a lo largo de la historia.

La Universidad 2.0 abarcaría la implantación de herramientas y tecnologías como los blogs, wikis, sindicación de contenidos, redes sociales, etiquetado social, etc, en distintos ámbitos y áreas de interés educativo.

Aunque no existe una definición formal de Universidad 2.0 ni una aplicación total, algunos expertos la califican como una evolución hacia una universidad más social que implica, entre otros, el empoderamiento de herramientas de la Web Social.

“En ese sentido la Universidad 2.0 abarcaría la implantación progresiva de herramientas y tecnologías como los blogs, wikis, sindicación de contenidos, redes sociales, etiquetado social, etc, en distintos ámbitos y áreas de interés para la Universidad (docencia, investigación, actividades divulgativas, noticias, biblioteca, radio, etc)” describe José Carlos del Arco, ingeniero técnico en informática de la Universidad Huelva en España.

Tíscar Lara, docente universitaria, en un artículo titulado: **Los blogs como motor de la universidad 2.0**, resalta que “... nos encontramos con la idea de Universidad 2.0 como espacio de intercambio de conocimiento académico en red, donde destaca el potencial de los blogs en las dos áreas básicas de la enseñanza superior: docencia e investigación”.

Aunque los conceptos 2.0 en la educación circulan en el universo digital, las aplicaciones en la realidad se dan gradualmente, ya que como herramientas necesitan tiempos de prueba y evaluación de resultados, y además necesitan la constante iniciativa de los directivos en los procesos de gestión para la

aplicación de estas tecnologías, como también un soporte económico, ambos detalles imprescindibles.

Cabe decir que, a pesar de que el factor económico ha sido siempre un inconveniente, con el software libre y las herramientas gratuitas en línea, los costos de aplicación se reducen significativamente. Inclusive en el campo de la investigación se han facilitado los procesos “Cien profesores de una materia especializada podrían estar separados físicamente en más de veinte países diferentes sin alcanzar un masa crítica relevante para impulsar ambiciosas líneas de investigación. Sin embargo, las nuevas tecnologías permiten una cercanía y sincronización de sus actividades inimaginables hace escasos años atrás” ejemplifica Andrés Pedreño Muñoz, Catedrático de Economía Aplicada y Director del Instituto de Economía Internacional de la Universidad de Alicante.

SER O NO SER UNIVERSIDAD 2.0

El concepto de Universidad 2.0 abarca dos sentidos que se complementan: la innovación institucional, y el dominio de herramientas y servicios 2.0 entre la comunidad universitaria.

El primero se relaciona, por un lado con los modelos de educación y la pedagogía, y por otro, con las estructuras de comunicación interna y el liderazgo de directivos, docentes y administrativos, que en definitiva cambian de la verticalidad a la horizontalidad para descentralizar el poder y dar fin a las jerarquías.

El segundo aspecto del concepto concierne a la capacitación, socialización, extensión y puesta en práctica de las TIC en el contexto educativo, además de la participación activa de toda la comunidad en el proceso.

Para catedráticos como Nelson Piedra, de la Universidad Técnica Particular de Loja en Ecuador, en realidad el modelo 2.0 no es un pasar de una etapa a otra, ya que muchas cosas que se plantean en ésta son esencia de la universidad que se han ido perdiendo, y la novedad 2.0 sirve para hacer un llamado de atención a las instituciones frente al envejecimiento de sus estructuras.

La Universidad recibe una cirugía reconstructiva con la tecnología, la cual hace viable su desarrollo con una renovación que se ajusta a los tiempos.

Pero las tecnologías pueden destruir o construir, su ausencia o presencia en las instituciones merece una especial atención para evitar resultados maquilados.

Sin embargo, aunque se intenten disfrazar las gestiones, la universidad tradicional seguirá siendo fácilmente reconocible: sus aulas cuatro paredes, los maestros el epicentro del conocimiento, los directivos inalcanzables, los alumnos simples receptores que se sirven del constante corta-pega, y la tarea investigativa en redes de conocimiento que tiene poca cabida en la planificación académica.

La universidad tradicional, caracterizada de esta manera, mantiene la idea errónea de que la aplicación de TIC y la tarea de alfabetización digital, se reduce a dotar de Internet y al equipamiento de computadoras, con lo cual pretende restar la brecha digital.

ALFABETIZACIÓN DIGITAL Y TECNOLÓGICA

Las Tecnologías de Información y Comunicación se presentan como una oportunidad de desarrollo para las sociedades: interconectándonos, pero a la vez paradójicamente se corre el riesgo de desconectarse con el entorno cuando no hay una alfabetización digital adecuada.

“Para poder aprovechar las TIC, hay que tener un mínimo de alfabetización digital y varias competencias comunicacionales. Si el alumno aún no las obtuvo o no supo autogestionarse determinados aprendizajes que, en general, el sistema formal no contempla (porque no puede seguirle tanto el tren a las Nuevas Tecnologías), puede ser que la vorágine tecnológica le juegue como enemigo/a.” explica el comunicador argentino, experto en Educación y TIC, Pablo Bongiovanni.

Los vínculos entre tecnologías, medios y personas son estudiados por expertos de organizaciones como la media-ecology.org - que a la luz de los postulados de Marshall McLuhan, autor de la Aldea Global - consideran indispensable el estudio de estas relaciones, ya que su repercusión en la sociedad es de gran trascendencia.

En la actualidad somos más de 2400 millones de usuarios de Internet en el mundo, y según la Unión Internacional

de Telecomunicaciones en el 2010 el 70% de la información a nivel mundial habría sido generada por las personas (usuarios), según el estudio de la EMC.

Durante el año 2006 la cantidad de información digital creada, capturada y replicada en todo el mundo fue de 161.000 millones de gigabytes (161 exabytes), según el mismo estudio de la EMC, que además afirma, que esa cifra es igual a 12 pilas de libros, cubriendo cada una de ellas la distancia entre la Tierra y el Sol, o el equivalente a tres millones de veces la información contenida en todos los libros escritos.

Hay mucho por hacer y la universidad debe adquirir el compromiso de educar en el uso propositivo de las tecnologías, ya que son los universitarios y estudiantes en general, los considerados nativos digitales de esta era tecnológica, y por lo tanto, serán los principales gestores de la información en la red.

El modelo de universidad 2.0 aporta al proceso de alfabetización digital y a la erradicación de la brecha entre conectados y desconectados. Los proyectos que se generan de este modelo apuntan a responder a las necesidades del entorno y se constituyen en servicios a beneficio de todos.

HACIA LA UNIVERSIDAD DEL SIGLO XXI

Hablar de Universidad en el siglo XXI es hablar de nuevos retos, nuevas competencias, nuevas estructuras, donde la actividad investigativa se convierte en la pieza fundamental y máximo potencial para la transformación de la sociedad. Las TIC posibilitan que la Universidad se innove en la fase 2.0.

Las Universidades deben reconocer el camino en el que van escribiendo su historia y analizar su capital humano y tecnológico para ponerlo a la medida de las exigencias del presente.

Sin embargo, y como afirma el educador Bongiovanni, “la mayor barrera es la política. Sin duda, las decisiones políticas en la Universidad son las que determinan la velocidad del cambio. El poder de decisión sobre el cambio.”

La universidad de hoy, por tanto, no debe tener aulas sino centros de intercambio, tener maestros emprendedores que sean guías en el proceso de aprendizaje, alumnos líderes con una ávida

LA AUTORA

MARÍA CRISTINA MARTÍNEZ



Comunicadora Social de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

Estratega digital, directora de cuentas en Yagé.

Co fundadora de @DiadelBlog, un proyecto de alfabetización digital colaborativo basado en un evento virtual para toda hispanoamérica, con el fin de compartir conocimiento sobre temas afines a la tecnología y la sociedad de la información.

Docente de cátedras digitales en la Facultad de Periodismo de la Universidad de las Américas UDLA, Quito, Ecuador.

capacidad interpretativa, planes de investigación con equipos multidisciplinarios enlazados a redes internacionales - y finalmente, además de la decisión política y el liderazgo de sus administradores - su misión debe apuntar a generar conocimiento, proyectos en favor de la sociedad, y a su vez extenderlos a todos a través de las tecnologías.

Cabe insistir en que las Universidades empiecen a cuestionarse en qué etapa se encuentran, y se pregunten por ejemplo: qué TIC están aplicando, cuántos de sus docentes y directivos tienen un blog, cuántos sistemas e-learning ofrecen, cuánta información están compartiendo en la red, a cuántas redes de trabajo están ligados, cuántos proyectos de investigación han planificado, entre otros. A partir de ese minucioso sondeo interno la evaluación será más clara y podrán responderse si son o no una Universidad 2.0.

“No hay dudas de que el mundo está reclamando otra universidad, una que prepare a profesionales para el futuro y no para el pasado”, añade Bongiovanni. La Universidad del Siglo XXI debe ser punto de fuga que genere líderes y estos a su vez originen propuestas verdaderas que hagan viable el desarrollo de la humanidad, la ciencia y la tecnología. En conclusión, es importante tras evaluarse responder esta pregunta ¿En qué época viven nuestras Universidades? ●

interfaces

EN PALERMO

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

NUEVA FECHA
1º EDICIÓN
22 y 23 de Mayo 2013

2 DÍAS - 100 ACTIVIDADES

Capacitación + Actualización + Asesoramiento

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

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

• Inscripción y/o envío de comunicaciones:

www.palermo.edu/interfaces

interfaces@palermo.edu

Teléfono: (54-11) 5199-4509

• Se entregarán certificados



[/colegiosdc.palermo](https://www.facebook.com/colegiosdc.palermo)

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



Con el auspicio de:



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



Ministerio de Educación de la
Provincia de Corrientes



Ministerio de
Educación de Jujuy



Interfaces

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

Interfaces en Palermo es el **Congreso de Creatividad, Diseño y Comunicación para Profesores y Autoridades de Nivel Medio** que se realiza el **22 y 23 de mayo** de 2013, de carácter académico y gratuito organizado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la **Universidad de Palermo**.

Dos días intensos con más de 160 actividades gratuitas de capacitación, actualización y asesoramiento en todos los campos de la creatividad, el diseño y las comunicaciones (entornos digitales, redes sociales, vínculos interactivos, nuevas subjetividades, hábitos de consumo, poéticas emergentes, renovados paisajes artísticos y expresivos y nuevas prácticas profesionales), donde destacados profesores y profesionales del área comparten sus conocimientos y experiencias.

Simultáneamente en forma institucional o personal, la comunidad educativa expone sus ideas, proyectos y reflexiones sobre estas temáticas en las Comisiones del Congreso.

Interfaces en Palermo se instala como el espacio anual de análisis, comprensión e incorporación de las tendencias que impactan en el proceso en el que estudiantes secundarios se convierten en profesionales universitarios.

160 ACTIVIDADES GRATUITAS, 2 DÍAS, 3 ÁREAS DE ACCIÓN

La Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo -con veinte años de experiencia académica en el área- interpreta los cambios y las tendencias que repercuten en el ámbito educativo, en la formación de los estudiantes, y organiza el Congreso de Creatividad, Diseño y Comunicación para el Nivel Medio como un ámbito es-

pecializado de capacitación, actualización e intercambio entre colegas.

COMISIONES

22 de mayo, de 9 a 12 hs y de 14 a 17 hs en Cabrera 3641.

Más de 100 ponencias programadas en 20 Comisiones en las áreas de:

Nuevas Tecnologías: Experiencias pedagógicas en entornos digitales.

Nuevos Lenguajes: Lenguajes audiovisuales y escénicos. Metodología del diseño.

Creatividad en el Aula: De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica.

Recorrido vocacional: Nuevos campos profesionales. Emprendimientos creativos. Espacios de aprendizaje preuniversitarios.

Comunicación Institucional: Desarrollo de la identidad institucional.

Proyectos institucionales: Espacio Colegios.

TALLERES

23 de mayo, 9:00, 10:30, 14:00 y 15:30 hs en Cabrera 3641 y Mario Bravo 1050.

Más de 10 actividades simultáneas. Destacados profesores y profesionales líderes de reconocidas instituciones y editoriales educativas vinculados al Nivel Medio y Superior comparten sus experiencias y asesoran a las instituciones en la utilización de herramientas y recursos para el mejoramiento de sus estrategias y acciones en las áreas del Congreso.

CONFERENCIAS

23 de mayo, 9:00, 10:30, 14:00, 15:30 hs en Cabrera 3641.

Ciclo de Conferencias con destacados profesionales que comparten su aporte y proyectos en las áreas del Congreso.

STANDS

22 y 23 de mayo, de 9 a 17hs en Cabrera 3641.

Editoriales y revistas especializadas en nivel medio expondrán sus productos, algunos de los cuales estarán a la venta o serán distribuidos en forma gratuita.

PROPUESTAS VINCULADAS A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y REDES SOCIALES EN LAS COMISIONES, LABORATORIOS, TALLERES Y CONFERENCIAS DEL CONGRESO

El desafío de enseñar a la Generación C: *Carolina Bongarrá (UP), 22 de mayo, 09:00 hs., Sede Cabrera 3641*

El intercambio generacional y los nuevos procesos de comunicación: *Sandra Di Lucca (UP), 22 de mayo, 09:00 hs., Sede Cabrera 3641*

La alta disposición tecnológica como herramienta de conocimiento compartido: *Teresita Bonafina (UP), 22 de mayo, 09:00 hs., Sede Cabrera 3641*

Las tecnologías informáticas en el desarrollo y aplicación de proyectos pedagógicos: *Mariana Derosa (Colegio San Diego), 22 de mayo, 09:00 hs., Sede Cabrera 3641*

La clase afuera de la clase: Comunicación y Redes Sociales: *Noemí Bindia (UP), 22 de mayo, 09:00 hs., Sede Cabrera 3641*

Nuevas formas de concebir el espacio: *Claudia López (UP), 22 de mayo, 09:00 hs., Sede Cabrera 3641*

Educación 2.0. ¿Cómo incorporar las Redes Sociales?: *Lorena Bernis (UP)*
22 de mayo, 14:00 hs., Sede Cabrera 3641

Espacios virtuales de enseñanza-aprendizaje en la educación a distancia: Alfredo Marino (UP), 22 de mayo, 14:00 hs., Sede Cabrera 3641

Herramientas Web sin límites: Nelba Quintana (Escuela de Lenguas de la Universidad Nacional de La Plata), 22 de mayo, 14:00 hs., Sede Cabrera 3641

Posibilidades y amenazas de la comunicación interactiva: Ariel Khalil (UP), 22 de mayo, 14:00 hs., Sede Cabrera 3641

Educación y Redes sociales: Eduardo Díaz Madero (Colegio San Vicente de Paul), 22 de mayo, 14:00 hs., Sede Cabrera 3641

Foros Académicos de la Web 2.0: Ileana Capurro (UP), 22 de mayo, 14:00 hs., Sede Cabrera 3641

Juegos, mobile y realidad aumentada con ActionScript: Emiliano Dorignac (UP), 22 de mayo, 14:00 hs., Sede Cabrera 3641

Arquitectura para una Universidad 2.0: Sebastián De Zan (UP), 22 de mayo, 14:00 hs., Sede Cabrera 3641

Educar en Tiempos de Youtube. Haciendo blogging en el Colegio Luis Huergo: Leila Torres (Colegio Luis Huergo - La Rioja), 22 de mayo, 14:00 hs., Sede Cabrera 3641

El valor de las prácticas innovadoras en el aula: Thais Calderón (UP), 22 de mayo, 14:00 hs., Sede Cabrera 3641

La utilización del método caso en el aula: Emiliano Galván (UP), 22 de mayo, 14:00 hs., Sede Cabrera 3641

Blogging y microblogging en el aula: Nicolás Sorbías (UP), 22 de mayo, 14:00 hs., Sede Cabrera 3641

El protagonista del aviso sos vos: Federico Lendorio (UP), 22 de mayo, 14:00 hs., Sede Cabrera 3641

Facebook como herramienta didáctica: Analía Barbatelli, 22 de mayo, 14:00 hs., Sede Cabrera 3641

LABORATORIOS DIGITALES

Potencial de la tecnología de la realidad aumentada en el ámbito educativo y en la divulgación científico-artístico-cultural: Alejandra García

Redín (Colegio Newlands), 23 de mayo, 09:00 hs., Mario Bravo 1050

Tour por proyectos colaborativos interescolares: Natalia López (Fundación Evolución), 23 de mayo, 10:30 hs., Mario Bravo 1050

Aulaempresarial: José María Yezza Ross (Aulaconsulta), 23 de mayo, 15:30 hs., Mario Bravo 1050

Georreferenciando conocimiento: Cristina Velázquez (e-educadores), 23 de mayo, 10:30 hs., Mario Bravo 1050

Transitando aulas virtuales, identificando sus herramientas y potencialidades de aplicación en nivel medio: Adriana Laida Damonte y Gloria Pino (Aulas en la Web), 23 de mayo, 14:00 hs., Mario Bravo 1050

Introducción al Stop Motion: Ana Laura Rossaro y Lorena Karmiol (Fundación Evolución), 23 de mayo, 15:30 hs., Mario Bravo 1050

TALLERES

Ineverycrea, la red social de los docentes: Marcelo Fraire (Santillana), 23 de mayo, 09:00 hs., Sede Cabrera 3641

Las aulas virtuales, una herramienta metodológica integrada a espacios curriculares presenciales de nivel medio: Gloria Pino y Adriana Laida Damonte (Aulas en la Web), 23 de mayo, 09:00 hs., Sede Cabrera 3641

Una nueva mirada a los desafíos de las tecnologías en educación: Jorge Crom (Atlantic Consulting), 23 de mayo, 09:00 hs., Sede Cabrera 3641

Creando Vínculos. El Periódico Digital El Gran Cornelio: Ramón Páez (El gran Cornelio), 23 de mayo, 10:30 hs., Sede Cabrera 3641

Inclusión digital educativa. El libro de texto expandido: Lucas Esteban Delgado (Kapelusz), 23 de mayo, 14:00 hs., Sede Cabrera 3641

Si bien buscas, encontrarás tesoros en la Red: Cristina Velázquez (e-educadores), 23 de mayo, 15:30 hs., Sede Cabrera 3641

Proyectos educativos editoriales en entornos digitales: Nilda Palacios (Editorial Santillana), 23 de mayo, 15:30 hs., Sede Cabrera 3641

Adolescentes web 2.0. ¿Cómo generar secuencias didácticas colaborativas?: Marta Lescano (Fundación Fepais), 23 de mayo, 15:30 hs., Sede Cabrera 3641

El Impacto de las Redes Sociales en la Educación: Claudia Armesto (Empatía Comunicación), 23 de mayo, 15:30 hs., Sede Cabrera 3641

¿Cómo trabajar con TIC en el aula? Una guía para la acción pedagógica: Mariano Ávalos (Biblos), 23 de mayo, 15:30 hs., Sede Cabrera 3641

CICLO DE CONFERENCIAS

La integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en propuestas didácticas colaborativas y creativas: Marta Libedinsky y Paula Pérez (Fundación Evolución), 23 de mayo, 09:00 hs., Sede Cabrera 3641

Producción de material didáctico digital: desafíos y problemáticas: Juan Asinsten (Editorial Noveduc), 23 de mayo, 10:30 hs., Sede Cabrera 3641

Estrategias pedagógicas con TIC: Cristina Velázquez (Editorial Noveduc), 23 de mayo, 14:00 hs., Sede Cabrera 3641

El Programa R.E.D. Rivadavia Educación Digital: Celeste Vitale (Municipalidad de Rivadavia), 23 de mayo, 15:30 hs., Sede Cabrera 3641

El Congreso cuenta el Auspicio de la Secretaría de Cultura de la Nación, Ministerio de Cultura y Subsecretaría de Gestión Educativa y Coordinación Pedagógica del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, los Ministerios de Educación de la Provincia de Córdoba, Jujuy, Corrientes, San Luis, Mendoza, Misiones y Entre Ríos y las Municipalidades de Rivadavia y Partido de General Pueyrredón.

Más información:

www.palermo.edu/interfaces

facebook.com/colegiosdc.palermo

interfacesdsc@gmail.com

interfaces@palermo.edu

(5411)5199-4509

Mario Bravo 1050. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Argentina.

Facultad de Diseño y Comunicación.

Universidad de Palermo. ●

ENSEÑAR Y APRENDER CON

hash TAGs

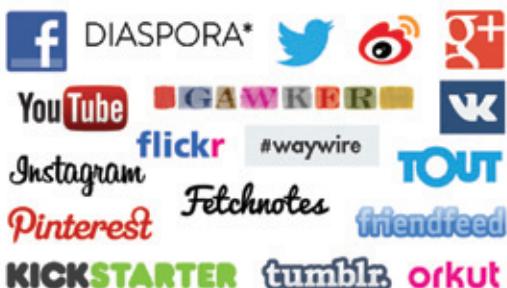
POR PABLO BONGIOVANNI

El objetivo de este artículo es explorar una posibilidad de enseñanza y aprendizaje de base conectivista, mediante la alusión a una experiencia de aprendizaje conectivo en torno a un *hashtag*. Este tipo de aprendizaje emerge como posibilidad en el ámbito educativo desde hace más de dos años y hoy toma fuerza por la multiplicidad de propuestas que existen en Educación y los cambios tecnológicos y de plataformas que se suceden permanentemente. La enseñanza y el aprendizaje con, o mediante hashtags, son una realidad que intentaremos traducir en palabras.

Un hashtag genera una nueva posibilidad para aprender y enseñar, que hoy toma fuerza gracias a los cambios tecnológicos y de plataformas.

PARA QUÉ SIRVE UN HASHTAG

Los *hashtags* son etiquetas, o una particular forma de etiquetado que se reconoce por conformarse de una palabra precedida del símbolo numeral (#). Los *hashtags* son populares a partir del uso que las personas comenzaron a darle en **Twitter**, sin embargo el formato que promueven no es exclusivo de esa plataforma, en otros servicios online, en redes sociales, blogs, comunidades, también existe la lógica del etiquetado. Hay muchos ejemplos acerca de los usos que, no necesariamente fueron propuestos por la plataforma/servicio, sino que nacieron de los mismos usuarios, como colaborar de diversas maneras ante una catástrofe, por ejemplo...



En esta imagen se menciona a Facebook, pero actualmente la inclusión de hashtags es aún un rumor.

LA EXPERIENCIA #REDESCHAT

La experiencia #redeschat comenzó en 2010 y continúa. Lo que hizo fue apropiarse del poder de las folksonomías, de la facilidad de uso de los *hashtags* y le sumó teoría del aprendizaje, con aportes del Conectivismo. Esta teoría sirvió como piedra de toque para diseñar los inicios de #redeschat. Y el funcionamiento fue mutando en el diálogo, el intercambio, la premisa del currículum abierto, flexible y autogenerativo. En la wiki Redeschat (redeschat.wikispaces.com) se recogen todos los eventos y documentación de los mismos. La clase ocurre on line, en vivo, de manera sincrónica (y, a veces, asincrónica), distribuida en red, individual y, a la vez, abierta a la conexión con otros. Si bien fue (y es) experimental, podríamos decir que se trata de un saber. Porque, siguiendo a

EL AUTOR

PABLO BONGIOVANNI



Profesor en Ciencias de la Educación, especializado en Tecnologías de la Información y Comunicación. Actualmente doctorando en Educación por la Universidad Católica de Santa Fe.

Colaborador en el Encuentro Educared, de Fundación Telefónica, y en el portal Educacontic.es.

Miembro del Comité Crea en InveryCrea Argentina, y asesor Pedagógico en proyectos educativos de la mutual Jerárquicos Salud.

Sitio web: pablobongiovanni.com

Siemens, afirmamos que el problema no es “no saber”, es: no hacer. Hacer es una forma de saber.

7 FORMAS DE USAR HASHTAGS EN EDUCACIÓN

UNO Generar conversaciones en pequeños grupos: Basta con proponer una etiqueta, y lanzar una consigna (asignación) clara. El grupo puede estar conformado por alumnos presenciales, a distancia o mixtos.

DOS Generar conversaciones con un gran público: Si el objetivo lo dispone, con el uso de hashtags se puede abrir el diálogo con el mundo.

TRES Socializar una investigación o actividad áulica: Muchas actividades ocurren en las instituciones educativas y quedan allí para el acervo cultural institucional. Con un hashtag es posible mostrarlas al mundo.

CUATRO Reproducir hechos históricos: Existen varias experiencias ya, en las que se utilizan los medios sociales para reproducir hechos históricos en tiempo real. Un hashtag puede ayudar a inspirar y rememorar, en general, las fechas patrias y los festejos tradicionales.

CINCO Realizar proyectos de intervención comunitaria: No es necesario hablar de Crowdfunding para que una acción tenga impacto en la comunidad, desde hace un tiempo ya, conocemos el fenómeno de que la red local está sobre la red global.

SEIS Conectar con personas especializadas en una temática: Los hashtags suelen congregar a especialistas, y los alumnos pueden participar de temas en los que están investigando, solicitando ayuda, haciendo preguntas, etc.

Siete Participar en temas del momento: Los ya famosos *Trending Topics* o temas del momento exceden en parte a los hashtags, ya que en **Twitter** pueden ser palabras. No obstante, la lógica es la misma, cuando muchos usuarios mencionan un término, ese término trepa en el ranking. Y participar con una consigna clara en un tópico de momento puede ser de gran utilidad para determinadas áreas como las ciencias sociales, por ejemplo. ●

Curación de contenidos

FILTRAR, ORGANIZAR, DISTRIBUIR

POR CELESTINO ARTETA IRIBARREN



Una de las competencias básicas en el ámbito educativo español es la competencia digital: **disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento**. Para trabajar e intentar conseguir esta competencia en cualquiera de las áreas curriculares será muy importante que los docentes comiencen a utilizar, para el trabajo diario, algunas de las herramientas que proporciona la web para el tratamiento y gestión de la información, a esto se ha denominado curación de contenidos.

En estos momentos, la web es un enorme repositorio de recursos y fuentes de información, y es imprescindible cada vez más que **los estudiantes sepan encontrar, sintetizar, filtrar, compartir y construir contenido a partir de información** que se encuentra dispersa y es superabundante.

Para aprender a separar el grano de la paja, **los estudiantes deberían participar activamente en procesos de curación digital junto con los profesores**. El profesor se convierte dentro de este proceso de curación en un **experto guía y compañero de exploración**. Mediante el trabajo con este tipo de herramientas, **el alumno podrá desarrollar el pensamiento crítico y un hábito de aprendizaje permanente y contextualizado** para el resto de su vida.

Pero, ¿qué es la curación de contenidos? La curación digital se refiere a la selección, desestimación y colección de información digital que otros han producido (artículos, tuits, fotos, documentos, videos, podcasts, etc.) alrededor de un tópico específico. El término, que por cierto no suena nada bien en castellano, proviene del inglés *content curator* o curador de contenidos, o *content curation*, que traducido de manera libre al castellano viene a ser lo siguiente: encontrar, filtrar, organizar, reelaborar, compartir el contenido más relevante para un tema determinado.

Ya sé que en realidad no es una traducción purista o literal del término, ésta sería: "re-elaboración" o "re-escritura" o "enriquecimiento" del contenido, aportando algo adicional al contenido original, pero es una manera de dar a entender lo que se realiza con este tipo de herramientas. En realidad, como he comentado anteriormente, el término no pertenece ni de lejos al idioma castellano y además suena a otra cosa, pero lo podemos asimilar a lo descrito unas líneas más arriba para que sea mejor comprendido.

El proceso puede describirse en tres fases o en base a tres premisas fundamentales. La primera hace referencia a la búsqueda de la información: **Identificar**, ¿dónde la encuentro? Fundamentalmente de dos fuentes: los buscadores ge-

La web es un enorme repositorio de recursos y fuentes de información, y es imprescindible que los estudiantes sepan hallar, sintetizar, filtrar, compartir y construir contenido a partir de la información que se encuentra dispersa.

neralistas (Google, Yahoo, Bing), y otro tipo de buscadores de tipo vertical - temático (Topsy, Socialmention) o semántico (Didactalia, Tiching). Otro medio para encontrar información será a través de blogs y sus fuentes (RSS, Google Reader, Feedly, Google plus) o a través de filtros que trasladan la información de unas fuentes a otras mediante herramientas como IFTTT o filtros de marcadores sociales como Delicious o Diigo. También mediante comunidades tipo Freendfeed, y redes sociales como Twitter, Facebook, Linkedin. A través de alertas (Google alerts) o mediante gestores de cuentas de Twitter o Facebook como TweetDeck o Hootsuite y el seguimiento de listas o de columnas temáticas. Hoy en día, estas tareas son mucho más fáciles gracias a las excelentes extensiones creadas para los navegadores, como Google Chrome que permiten centralizar las actualizaciones de diferentes sitios y redes sociales, mostrando en tiempo real lo que pasa en la red relacionado con los temas de nuestro interés.

Una vez que ya he construido mi ecosistema de fuentes de información, debo construir mi panel de recuperación: **Organizar** la información mediante su clasificación en sitios de marcadores sociales como Delicious, Mr. Wong, Diigo, o en lugares como Dropbox, Google drive, Evernote, Pocket, Instapaper.

El siguiente paso será dar valor a esa información y **redistribuirla**. Puedo distribuirla a través de las redes sociales (Twitter, Facebook, Google Plus, Linkedin), Blogs (Blogger, WordPress, Tumblr), Slideshare y Scribd, o puedo clasificarla por temáticas con herramientas específicas que más adelante voy a enumerar. Además y gracias a los dispositivos móviles, fundamentalmente tabletas, han surgido diferentes herramientas que son ideales para visualizar, centralizar y redistribuir la información de nuestras fuentes a modo de revistas muy visuales (Flipbboard, Zite, Pinterest, Paper.li, TweetedTimes...).

Todos estos servicios tienen un elemento común, proporcionan un enlace o botón que se inserta en la barra de marcadores del navegador que permite clasificar y guardar el elemento que nos interesa filtrar en el servicio seleccionado.

Pero, y en educación, ¿para qué sirve todo esto? Estas son algunas ideas para su utilización: colecciónar y compartir **material de lectura**, fomentar la discusión sobre **acontecimientos actuales**, aprender a discriminar entre la inmensa **disponibilidad de información**, evaluar y realizar una crí-

tica sobre cierta información en la web, conectar con otros estudiantes y expertos en la materia para **intercambiar experiencias**, explorar y descubrir un **uso educativo de las redes sociales** mediante la curación de su contenido, convertirse en **especialistas de un tema** al estar actualizados de forma constante sobre las nuevas investigaciones que se publican online, exhibir públicamente sus hallazgos y conocimientos, y **ganar credibilidad como fuente de confianza**.

Desde el punto de vista del profesor, puede ser útil para la creación de unidades temáticas para distribuir a los alumnos o la de píldoras de conocimiento multimedia. También, en un plano más personal, son unas magníficas herramientas para la autoformación del profesorado, para ir configurando su Entorno personal de aprendizaje (PLE) mediante el seguimiento de temas de su interés.

HERRAMIENTAS PARA CLASIFICAR INFORMACIÓN Y DISTRIBUIRLA

Ahora mismo la herramienta por excelencia es, sin lugar a dudas, Scoop.it (www.scoop.it): con esta herramienta creas tu propio escaparate a través de diferentes tópicos; buscas, seleccionas y compares los mejores posts. Además, permite la distribución de los contenidos de interés a las redes sociales y a otros servicios como pinterest y permite el seguimiento de usuarios y temas, siendo también muy configurable visualmente.

Ejemplos educativos:

MATEMÁTICAS: www.scoop.it/t/matemáticas con recursos, programas, didácticas, juegos, notas, y todo lo que tenga relación con el mundo matemático.

DOCUMENTACIÓN MUSICAL:

www.scoop.it/t/documentacion-musical

HISTORIA DE ESPAÑA: www.scoop.it/t/la-historia-de-espana con materiales para la materia de 2º de Bachillerato.

RECURSOS PARA ENSEÑAR BIOLOGÍA DE LAS PLANTAS:

www.scoop.it/t/plant-biology-teaching-resouces-higher-education para profesores y estudiantes universitarios.

Este es mi scoop.it con una recopilación de 10 temas de interés educativo: www.scoop.it/u/villaves56

Otra de las grandes herramientas es **Storify**: permite crear y almacenar crónicas, artículos y cronologías utilizando el contenido de redes sociales (Twitter, YouTube, Instagram, SoundCloud, Facebook, etc.) en forma de tuits, fotos y videos. Muy intuitiva y fácil de utilizar; puede permitir al profesor crear pequeñas lecciones o unidades didácticas sobre un tema, incorporando múltiples fuentes y elementos multimedia. Se utiliza mucho para narrar acontecimientos con los tuits que se han producido sobre los mismos. Proporciona el código de la historia creada para insertarla en blogs, wikis, etc.

Ejemplos:

El ciclo del agua.

storify.com/villaves56/el-ciclo-del-agua

La revolución Egipcia.

storify.com/asteris/egypt-first-anniversary-of-the-revolution

La tercera gran herramienta es Pinterest: permite la creación de boards o tableros sobre temas específicos. A estos tableros se pueden ir incorporando todo tipo de imágenes, vídeos, webs, etc., denominados pins que enlazan con la fuente o

ULTRABOOK™ SIEMPRE CONTIGO

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

MOVILIDAD Y ESTILO

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

GRAN DESEMPEÑO

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

LARGA DURACIÓN

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

MÁS SEGURIDAD** PARA TI

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



Ultrabook™

Inspirada por 

www.intel.com/ultrabook

url de donde proceden. Otro elemento importante es que, a modo de red social, se pueden seguir usuarios y tableros. También permite subir imágenes o vídeos desde nuestro ordenador. Al ser muy visual se utiliza mucho en las aulas para temas como historia, arte, literatura, etc.

Estos son mis tableros educativos:

pinterest.com/villaves56/

Un ejemplo de tablero de Historia:

pinterest.com/jumagoma/historia

Otro de Educación Física:

pinterest.com/laurasegui/educacion-fisica/

Rincón de Sociales de Alfonso Gaspar:

pinterest.com/rincondsociales/

Recientemente ha surgido, con mucha fuerza, una iniciativa española denominada **Etceter** que se caracteriza por la creación de píldoras que se pueden insertar en cajas temáticas y permite, además, el seguimiento de personas. Está muy pensado para el mundo educativo, de cara a crear pequeñas lecciones con las píldoras multimedia. Este es un ejemplo sobre el tema de la gamificación: www.etceter.com/c-gamificacion/p-gamificacion-educativa/

La curación digital se refiere a la selección, desestimación y colección de información digital que otros han producido alrededor de un tópico específico.



Otra gran fuente de recopilación y distribución de contenidos son los marcadores sociales. En este sentido, destacan sitios como Diigo, para almacenar, organizar y distribuir enlaces recopilados en la web y la gestión de grupos por materias; Delicious; o Mr. Wong. También pueden utilizarse para distribuir contenidos las listas de enlaces sobre temas concretos que se distribuyen agrupados en una única dirección. Un servicio tipo puede ser Bundlenut o Mentormob.

Esta es una lista que he creado sobre el tema de Apps para Educación: www.bundlenut.com/b/951047. Se pueden utilizar para recoger y compartir trabajos realizados por grupos de alumnos.

Como he citado más arriba, con la aparición de las tabletas y Smartphones, han surgido un buen número de herramientas que hacen fácil la creación y gestión de lectura, y distribución de noticias a modo de revistas. Son herramientas bastante

EL AUTOR

CELESTINO ARTETA IRIBARREN



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

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

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

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

configurables y muy visuales. Destacan Flipboard, Google currents, Feedly, Zite, Themefy.

OTROS SERVICIOS DE INTERÉS

Netvibes (www.netvibes.com/es): Uno de los precursores de la curación de contenidos. Permite múltiples fuentes y, debido a su flexibilidad, múltiples usos: escaparate, sindicación de feed, bookmarking, ple, etc. *Online*.

Paper.li (paper.li): Recopila lo mejor de tus seguidores de Twitter, Facebook y otras redes sociales. Con esos post confecciona un diario. *Online*.
Enlace a mi Revista en Paper.li: paper.li/villaves56/

Pearltrees (www.pearltrees.com): Organiza y comparte el contenido que deseas. Es ideal para armar portfolio de artículos o un PLE. *Online*.

Bagtheweb (bagtheweb.com): Sitio que permite recolectar, seleccionar y publicar contenido de diversas fuentes de la web. *Online*.

Livebinders (www.livebinders.com): Sitio para organizar y compartir información virtual como si se tratara de una carpeta clasificadora. Todo el contenido está organizado en pestanas y subpestanas dentro de las principales.

Como ya he comentado, creo que en los próximos años será fundamental que los escolares y el profesorado dominen este tipo de herramientas y alcancen el objetivo de ser competentes en el tratamiento y gestión de la información. Esta competencia será básica e imprescindible en los procesos selectivos para la incorporación de los estudiantes universitarios al mercado de trabajo.

Fuentes: Javier Leiva, Totemguard, Acanelma. ●

CLÍO EN RED

La red social para la Didáctica de las Ciencias Sociales en el ámbito iberoamericano.

POR DIEGO SOBRINO LÓPEZ

Con tres años de edad, pues nació un 29 de marzo de 2010, Clío en Red¹ se ha convertido en la principal red social para docentes de Geografía e Historia de ámbito iberoamericano. Tras comprobar la necesidad de compartir materiales y experiencias entre profesores de Geografía e Historia, y sobre todo, la fragmentación de la comunidad docente de nuestras disciplinas, Clío en Red se sumaba así a la, por entonces, no muy nutrida nómina de redes sociales de profesores, entre las que se destacaba sobremanera Internet en el Aula², red dependiente del Ministerio de Educación de España, dedicada a la incorporación de metodologías con TIC en el aula.

Poco tiempo después, Clío en Red se asociaba con Proyecto Clío³, web decana dedicada a la didáctica de las Ciencias Sociales, conocida por ofrecer materiales de calidad para su uso docente, así como por su faceta como revista del área.

Nuestra red social es un espacio creado para ser lugar de encuentro de docentes de Geografía e Historia de enseñanza secundaria, de profesores universitarios de Didáctica de las Ciencias Sociales y, de un modo general, de profesores, investigadores y estudiantes universitarios vinculados a dichas disciplinas. En sintonía con los objetivos iniciales de Proyecto Clío (Layana, Ortega y Rivero, 2000), creemos que la presencia en la Web 2.0 es fundamental para difundir las iniciativas desarrolladas por Proyecto Clío, y de un modo particular, fomentar la promoción del trabajo cooperativo entre los profesores.

Hasta la fecha⁴, Clío en Red aglutina a 3401 profesores de diferentes países (lo cual pone de manifiesto su enorme viralidad), entre los que tienen un peso abrumador los de habla hispana (fundamentalmente España y Argentina). Ello supone una nómina cualificada de profesionales que enriquecen su quehacer

docente diario a través del intercambio de experiencias y recursos, y que reciben regularmente información sobre publicaciones, congresos, proyectos, becas, y otros eventos relacionados al tema.

Cada usuario dispone de un espacio particular donde puede publicar su estado, entradas de blog, vídeos, y difundirlo gracias a la integración de la red con Twitter. Asimismo, se posibilita la difusión de información a través de los veintiséis grupos activos, entre los que destacan algunos tales como "Didáctica de las Ciencias Sociales", "Historia", "Experiencias TIC en Ciencias Sociales", "Pizarra Digital Interactiva", "Cine y Ciencias Sociales" u "Oposiciones". De particular interés es este último, pues diferentes miembros resuelven dudas puntuales sobre los temas de oposición, lo cual unido al proyecto coordinado por nosotros en anteriores números de CLIO (Sobrino y Rivero, 2011), ha generado cerca de 300 comentarios sobre aspectos como la preparación y defensa de la programación didáctica, prácticas específicas y resolución de dudas sobre ciertos temas.

En definitiva, un recurso que ofrece todas las posibilidades de la Web 2.0 al servicio de docentes implicados con su trabajo, en aras de una mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje de nuestra disciplina; y por tanto, una herramienta indispensable para la construcción de los entornos personales del aprendizaje (PLE) de muchos docentes, en el camino hacia la consecución de auténticas comunidades de aprendizaje cohesionadas, que son necesarias para una educación acorde al siglo XXI.

REFERENCIAS

- ¹ clioenred.com
- ² internetaula.ning.com
- ³ clio.rediris.es

⁴ Todos los datos referentes a las redes citadas fueron consultados el día 24 de marzo de 2013.

EL AUTOR

DIEGO
SOBRINO
LÓPEZ



Licenciado en Historia del Arte por la Universidad de Valladolid, es Profesor de Geografía e Historia en el IES Cauca Romana (Coca, Segovia).

En la actualidad cursa el Máster Oficial "Ciencias Sociales para la investigación en Educación".

Ha presentado comunicaciones en congresos nacionales e internacionales, siendo autor de más de una veintena de artículos y coordinador de varias obras. Posee experiencia en formación del profesorado, tanto presencial (Universidad Internacional Menéndez Pelayo, CFIEs), como a distancia (OEI, INTEF, CRFTIC).

Es creador de CLÍO EN RED (www.clioenred.com) y del blog Didáctica de las Ciencias Sociales y TIC www.diegosobrino.com. Miembro del Comité Científico de Proyecto Clío www.clio.rediris.es, así como de la Junta Ampliada de Asociación Espiral. Educación y Tecnología (www.ciberespiral.org).

FUENTES

Layana, C., Ortega, L. y Rivero, M. P. (2000). Proyecto Clío: Historia en la red para alumnos de enseñanza media. En Aranda, F. J., Sanz, P. y Fernández, F. (Coords.). La historia en una nueva frontera. Toledo: Universidad de Castilla la Mancha.

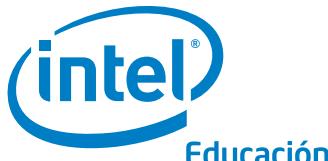
Sobrino, D. y Rivero, M. P. (2011): "El temario 'Clío' para las oposiciones de profesorado de Secundaria de Geografía e Historia: experiencia de un proyecto colaborativo". Proyecto Clío, 37. Disponible en: clio.rediris.es/n37/articulos/articulos_oposiciones.html. ●

INTEL ENGAGE

UNA COMUNIDAD DE DOCENTES EN LÍNEA PARA LA INTEGRACIÓN
DE LAS TIC EN LA EDUCACIÓN

POR CRISTIÁN RIZZI

Las tecnologías digitales de la información y la comunicación ofrecen una gran oportunidad a los docentes para crear un entorno más centrado en el alumno, para formarlos como ciudadanos del siglo XXI: individuos que puedan pensar críticamente, que utilicen la tecnología de manera significativa, ética y potente, que puedan enfrentar y resolver problemas, que piensen en escenarios más allá del presente, que colaboren con otros, que entiendan a otros, y que sean más responsables y solidarios.



En este marco, los docentes necesitan más que nunca ser apoyados en el camino de transformación de la educación, para estar a la altura de los requerimientos de estas nuevas prácticas de enseñanza y estas nuevas formas de aprender de los chicos.

Intel conecta a los educadores del siglo XXI, ofreciéndoles recursos, cursos de capacitación, herramientas en línea y una comunidad también en línea donde compartir y aprender con otros.

La plataforma **Engage** es un espacio creado por Intel en el marco de sus iniciativas en educación, cuyo objetivo es el desarrollo profesional docente a través del intercambio de ideas y contenidos entre educadores de todo el mundo.

Engage es una gran comunidad donde pueden crearse distintas sub-comunidades, una de las cuales es la **Comunidad Intel de Docentes en Línea** (docentes.intel.com).

Es una plataforma web gratuita que conecta iniciativas de educadores de diferentes países utilizando distintas herramientas Web 2.0 como foros, blogs, wikis, proyectos, noticias, encuestas, etc.

Una comunidad de docentes en línea puede crearse en términos de tecnología, pero son los propios miembros los que la construyen. Las comunidades exitosas son una combinación de diseño tecnológico y crecimiento orgánico, en la cual debe asegurarse que el diseño del entorno invite a la interacción.

En ese sentido, **Engage** permite crear grupos de participación abierta para el tratamiento de un tema específico (por ejemplo, en el marco de un curso de capacitación). También permite que dichos grupos sean cerrados, es decir, que se pueda acceder por invitación solamente, y donde los miembros sean los únicos que puedan ver el contenido de los mismos.

En **Engage**, los contenidos pueden ser vistos sin necesidad de loguearse en el sistema (salvo en el caso de un grupo cerrado), pero para poder participar es necesario registrarse.

Engage tiene además una herramienta asociada que permite llevar a cabo webinars que luego se insertan dentro de la comunidad y se abren foros de discusión donde se continúa el trabajo. Además, está organizada de manera tal que cada país tiene uno o varios moderadores que regulan la participación en la comunidad, convocando a nuevos miembros, manteniendo las discusiones vivas y profundas y compartiendo sus intereses y pasiones. Este rol de moderadores puede ser por un tiempo breve (2-3 meses) o puede prolongarse aún más. Son roles vocacionales, que los educadores asumen con orgullo, conscientes de que es más lo que reciben que el tiempo que dedican voluntariamente a este rol.

Engage es una comunidad en línea que apoya los elementos centrales de los cursos de desarrollo profesional docente del programa Intel® Educar: el uso efectivo de la tecnología, el enfoque de aprendizaje basado en proyectos, la evaluación de las habilidades del siglo XXI y las preguntas abiertas. Está disponible en ocho idiomas diferentes,

EL AUTOR

CRISTIÁN
RIZZI



Es Master en Informática Educativa, UNED, España. Es Licenciado y Profesor en Ciencias Químicas, Universidad del Salvador, Argentina.

Asesor Pedagógico de los programas de Educación de Intel Argentina; Coordinador General del proyecto “Docentes Conectados” de la Escuela de Educación de la Universidad de San Andrés. Asesor del Instituto Nacional de Formación Docente del Ministerio de Educación de la Nación. Miembro de la Red L@titud Nodo Sur.

enriqueciendo de esta manera el intercambio con educadores de otros países y con otros idiomas.

La creación de contenido en **Engage** es muy sencilla, permitiendo a los docentes con poca trayectoria en la incorporación de tecnología, crear contenidos atractivos para sus pares, subiendo archivos e imágenes o simplemente escribiendo su opinión en foros.

Engage tiene un aspecto visual atractivo, similar a otras redes sociales de intercambio, pero a diferencia de otras, ésta es específica para educadores.

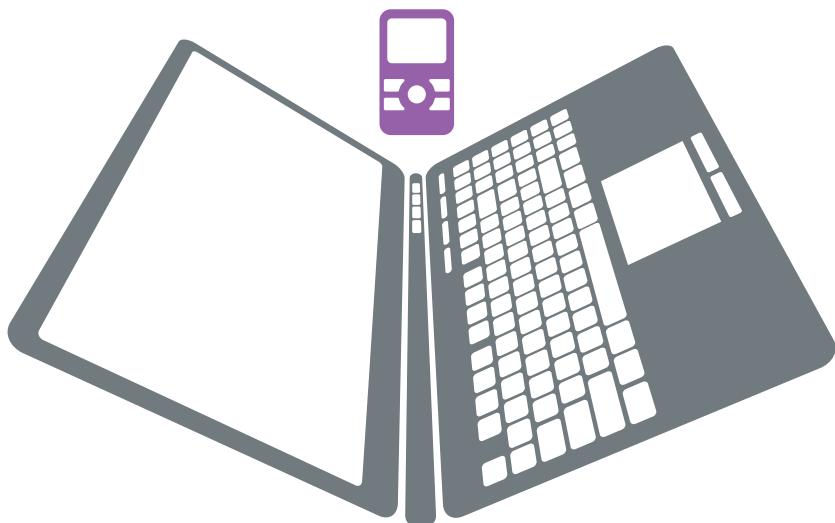
Todos los educadores necesitamos del otro para encontrarnos y seguir creciendo en nuestras prácticas diarias. **Engage** es un espacio que nos ofrece distintas herramientas para lograrlo, pero dependerá de nosotros mismos, de nuestro compromiso con el trabajo y con el otro que la tecnología que se ofrece pueda redundar en beneficio de los estudiantes. Depende de la tecnología pero más depende de nosotros.

Si sos educador, te esperamos en la **Comunidad de Docentes En Línea**: docentes.intel.com. ●



wikisaber

ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE COLABORATIVOS



Wikisaber es un portal web para la educación y las nuevas tecnologías. Nació en España en 2009 gracias a la colaboración entre Intel y la Fundación wikisaber, y contó en su creación con el apoyo de prestigiosas instituciones como el London Grid for Learning, la Universidad de Salamanca, la Fundación Pastor de Estudios Clásicos o la Fundación Germán Sánchez Ruipérez. Este proyecto se concibió desde el principio como una apuesta por la enseñanza-aprendizaje en abierto para todo el mundo de habla hispana, en el contexto de la sociedad de la información y la comunicación digital. Un entorno de acceso e intercambio de recursos, conocimiento y colaboración entre todos los miembros de la comunidad educativa, centrado en las etapas obligatorias del sistema educativo.

En la actualidad, **wikisaber** es un sitio web de referencia en España y numerosos países americanos, una plataforma al servicio de la comunidad educativa y un espacio de información y colaboración para profesores, alumnos y familias, así como fuente de una amplia variedad de herramientas docentes y materiales curriculares.

Uno de los objetivos fundamentales de nuestro proyecto es contribuir a la calidad y la innovación educativa en el contexto de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), desde una plataforma abierta a todos y basada en el acceso gratuito a los recursos. **Wikisaber** busca mejorar la experiencia educativa, y el desarrollo de las competencias y conocimientos de profesores y estudiantes. Tenemos una clara vocación internacional; entendemos la

Un entorno de acceso e intercambio de recursos y conocimiento entre todos los miembros de la comunidad educativa

lengua española como un instrumento para la construcción común de la sociedad del conocimiento entre todos los países de Iberoamérica, que a su vez garantiza nuestros lazos con ellos.

Wikisaber es un proyecto con varias dimensiones, siendo a la vez un repositorio de contenidos curriculares, una fuente de información educativa, un medio de colaboración entre profesores y alumnos, y un espacio de innovación didáctica y TIC.

Entre las diversas áreas que integran el portal, destacamos nuestra extensa lista de objetos de aprendizaje interactivos, dentro de la sección Contenidos. Unidades didácticas animadas, clasificadas por los cursos y asignaturas de Infantil, Primaria, Secundaria.

Nuestro objetivo es contribuir a la calidad y la innovación educativa desde una plataforma abierta a todos.

También es fundamental la aportación de nuestros colaboradores. Desde el principio nos hemos rodeado de especialistas en diversas áreas de la enseñanza y las tecnologías en la educación, como el prestigioso autor y pedagogo, José Antonio Marina; el profesor y experto en tecnología educativa, Pere Marqués; el director de WWWWhatsNew, Juan Diego Polo; y el catedrático de Filología Griega, Emilio Crespo. En la actualidad, colaboran periódicamente con nosotros: los profesores Juan José de Haro (una de las voces de referencia en la utilización educativa de las redes sociales), Cristina Velázquez (con un espacio de reflexión sobre estrategias pedagógicas y TIC) y Ginés Ciudad-Real (con un blog dedicado a actividades y ejercicios imprimibles para los alumnos de las primeras etapas).

Wikisaber cuenta además con dos blogs propios. El Blog Educadores está dirigido a padres, profesores y maestros, y en él recogemos recomendaciones sobre herramientas web, realizamos selecciones de recursos formativos por asignaturas, analizamos las nuevas tendencias en tecnología y educación, y conversamos con profesores y maestros para conocer sus experiencias. Por otro lado, el Blog Estudiantes es una sección orientada a los jóvenes, con

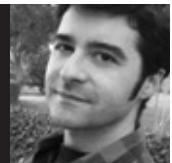
contenidos divulgativos sobre temas de actualidad, tales como efemérides o Días Internacionales, así como recursos de Internet que estimulen su interés por el aprendizaje en la sociedad digital. Las actividades semanales tienen un peso específico en nuestra web. Cada mes realizamos un especial, cuya temática eligen los miembros de nuestra comunidad entre varias propuestas. Consta de actividades orientadas a las etapas educativas de Infantil segundo ciclo (de 3 a 6 años), Primaria (6 a 12) y Secundaria Obligatoria (12 a 16). Se trata de propuestas originales para la enseñanza-aprendizaje en el aula (muchas de las cuales pueden ser adaptadas para el entorno familiar), basadas en el aprendizaje por proyectos, la investigación y el trabajo autónomo del alumno (en grupo e individual), el interés por conocer y el desarrollo de las competencias y habilidades básicas, mediante el uso inteligente de las aplicaciones web, la comunicación online y el tratamiento de la información en la Red. Los temas de estos especiales son variados, desde lo académico (especiales de Historia, Matemáticas o Lengua) a la web social (especiales sobre las redes sociales, sobre Twitter o los soportes de publicación en la red), los nuevos focos de interés en educación y tecnología (especial de aprendizaje móvil y códigos QR), o las competencias transversales (especiales sobre la comunicación no verbal, el pensamiento crítico, etc.).



Una sección de utilidad didáctica es la de Recursos, con varias herramientas interactivas específicas, como la Recta Numérica, los recursos de Física y las aplicaciones matemáticas para trabajar con gráficos, formas y coordenadas. Además, ofrecemos los apartados de Software Recomendado y el Banco de sonidos, un importante repositorio de clips descargables de sonido con múltiples categorías. Dentro de Comunidad, los profesores pueden abrir un blog de aula y compartir sus archivos en el área de Conocimiento Compartido.

EL AUTOR

JAVIER F.
POLLÁN



Responsable editorial del portal web educativo Wikisaber.

Licenciado en Sociología y en Comunicación Audiovisual. Máster en Formación del Profesorado, con un proyecto final sobre alfabetización digital para la intervención socioeducativa.

Coordinador pedagógico y responsable de contenidos web en Wikisaber, entre sus funciones principales está el diseño y elaboración de materiales didácticos digitales para la enseñanza-aprendizaje, la redacción de blogs para profesores y alumnos, y la selección y filtrado de recursos web educativos. También colabora en el área de ilustración y diseño gráfico del portal. Tiene experiencia docente en diferentes centros educativos y asociaciones, así como en formación de adultos. Ha trabajado como redactor en medios especializados en música y cultura, en el desarrollo de proyectos de edición literaria y traducción, y en gestión e información cultural.

Nuestro proyecto tiene una presencia significativa en las redes sociales, un medio que nos permite (además de dar a conocer nuestro trabajo) interactuar con nuestros usuarios, conocer sus inquietudes y alimentarnos con sus aportaciones. También gracias a las redes sociales, podemos reflejar y potenciar todo lo significativo que ocurre en el contexto educativo local, nacional e internacional.

En un momento en que se discuten los cambios de paradigma educativo, la decadencia del modelo de enseñanza tradicional o la pertinencia de los libros de texto en las escuelas, **wikisaber** crece como un proyecto dinámico y abierto a todos, que apuesta por ofrecer un valor añadido en la educación del siglo XXI y la llamada web 2.0, y que intenta dar respuesta a las nuevas necesidades de docentes y estudiantes, renovar las metodologías educativas e introducir motivación en la enseñanza y el aprendizaje. ●

CONECTARSE Y ENCONTRARSE

INNOVAR

POR JIMENA JACUBOVICH

Hay un hecho que se hace evidente al día de hoy. Y es que con la existencia y amplia expansión de Internet, nuestras vidas, nuestras prácticas culturales, sociales y profesionales se han transformado de algún u otro modo. La red que a diario navegamos es producto de continuos cambios que han tenido lugar en términos de las tecnologías. Pero también es resultado de los sucesivos aportes que los usuarios activos hemos hecho a la red de redes.

Internet hoy nos conecta, mediatiza nuestros intercambios, nos hace sentir más cerca. En Internet compartimos, navegamos, buscamos y nos encontramos. Hay algo que me gustaría destacar de la Internet de hoy y es que nos permite pensarnos desde la metáfora que encierra: la red. Es decir, considerar sus nodos, conexiones y circuitos para mirarnos a nosotros y nuestros intercambios y relaciones con los otros. Así, podemos pensarnos como sujetos navegantes, conectados unos con otros a partir de unos nodos determinados. Éstos no son otra cosa que los temas que nos interesan, nuestras preocupaciones, nuestras preguntas o la posibilidad de encontrar respuestas. A través de las conexiones que establecemos, transmitimos señales, mensajes, información y eso permite que la red viva, crezca y mute permanentemente.

En este mundo –hiperconectado– de redes sociales, de aprendizaje ubicuo y permanente, desde Microsoft tenemos dos propuestas que conectan y promueven encuentros para la innovación en educación.

COMPARTIR EJEMPLOS DE LO POSIBLE

Desde hace años en Microsoft trabajamos para dar a conocer aquello que los docentes hacen en el espacio del aula. Creemos que las experiencias de profesores y estudiantes dentro de las escuelas son de gran valor y merecen ser conocidas, relatadas y difundidas. Creemos que las tecnologías, como herramientas de nuestra cultura, tienen mucho para ofrecer en el espacio es-

colar. Creemos que pueden enriquecer las prácticas de los docentes y, a través de ellas, favorecer aprendizajes significativos de los estudiantes. A través de diferentes sitios a lo largo del tiempo y hoy a través de la **PiL Network** (www.pil-network.com), los docentes innovadores de todo el mundo dan a conocer aquello que sucede en el preciado espacio del aula. Abren las puertas de la clase y se permiten atravesar el umbral para conocer a otros y darse a conocer con otros. Porque el aprendizaje del docente también es social y bien vale la pena ese encuentro.

En la **PiL Network**, la red de docentes innovadores más grande del mundo, más de 5 millones de profesores de 107 países de diferentes disciplinas comparten las experiencias y proyectos educativos que realizan con sus estudiantes. **Cuando relatan, describen y comparten con sus colegas, dan a conocer al mundo ejemplos de lo posible. Muestran a otros aquello que podrían hacer, comparten con ellos potenciales caminos por transitar o espacios nuevos para la exploración.**

Porque la labor cotidiana en el salón de clase tiene un valor sustantivo para quienes intervienen en el encuentro educativo. Ese encuentro y experiencia se revaloriza y redimensiona cuando sale del aula y es compartido con los colegas. Porque son ellos quienes comparten las mismas preocupaciones y desafíos similares a los nuestros. Porque enseñan a las nuevas generaciones de esta sociedad donde el cambio es constante y la información abundante. Porque tienen la misma tarea de enseñar que también se transforma y resignifica en el nuevo escenario.

LA SALA DE PROFESORES... EXTENDIDA

Si la PiL Network es el espacio virtual de encuentro de los docentes innovadores del mundo, el **Foro Global PiL** es el evento donde ello sucede de modo sincrónico en términos de tiempo y espacio. El Foro Global es la instancia más importante del año, donde todos confluimos en el mismo sitio. Salimos

LA AUTORA

JIMENA
JACUBOVICH



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

Tesista de la Maestría en Tecnología Educativa (UBA). Lic. en Ciencias de la Educación (UBA). Es docente de Fundamentos de Tecnología Educativa de la Carrera de Ciencias de la Educación (UBA).

del aula, llenamos la valija de ilusiones y experiencias vividas y nos preparamos para el encuentro con lo inesperado, con lo inspirador, lo movilizante y lo desconocido.

Cada año, más de 500 líderes de escuelas, docentes y especialistas de más de 70 países alrededor del mundo se movilizan y comprometen anualmente con la relevante tarea de seguir pensando y haciendo por las escuelas y estudiantes del siglo XXI. **El gran nodo que nos hace confluir es la firme creencia en la educación y en la posibilidad de las tecnologías para potenciarla, para enriquecer los aprendizajes de nuestros estudiantes.**

Porque, como dice H. Giroux, “*Los profesores son también trabajadores culturales que necesitan encontrarse con otros educadores en diversos sitios, a fin de extender el significado y lugares donde la pedagogía se acomete*” (1996).

Ampliar las redes más allá de lo físico, de extender y salir de la sala de profesores para encontrarnos con otros. Atravesar las fronteras de lo ya realizado para imaginar con tecnologías lo nuevo que haremos posible. Esa es nuestra propuesta: encontrarnos, conectarnos desde y para la innovación con tecnologías en la educación. ●

Potenciando la enseñanza a través de la tecnología.

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

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

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



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



Descargala desde la PiL Network y empezá a usar todas nuestras herramientas tecnológicas.



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



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



DECÁLOGO

PARA UN USO PROVECHOSO
de Internet en nuestra aula

POR ADELA BINI Y CRISTINA VELÁZQUEZ

Cambia, todo cambia, dice la canción...
y hoy más que nunca el imperativo es llevar la Web a nuestras aulas, pero... ¿cómo hacemos?
Se preguntarán algunos... para ellos,
van algunas sugerencias...



LAS AUTORAS

ADELA
EUGENIA
BINI



Profesora de Lengua, Literatura y Latín, y especialista en Educación y Nuevas Tecnologías.

CRISTINA
VELAZQUEZ



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

PARA SENTIRNOS
SEGUROS,
DEBEMOS ESTAR
BIEN ARMADOS...
PERO DE
CONOCIMIENTOS.

1

Por ello, debemos aprender primero a navegar en la Web, y a buscar y encontrar lo que necesitamos, para luego poder transmitirlo a nuestros alumnos. No es mala idea hacer algunos cursos breves que nos ayuden con esto, por ejemplo, la propuesta gratuita “**Encontrando tesoros en la Red**” del programa e-ducadores Online: <http://goo.gl/OTOLn>

2

Es fundamental organizar la información que vamos encontrando. Para esto podemos utilizar alguna herramienta útil que nos facilite el armado de nuestro portafolio o banco de recursos: un documento en Word o algo más específico, como **ePortfolio**: <http://www.eportfolio.org/>

4

No permitir que nuestros estudiantes “naufragen” en ese “mar” de información, debemos guiarlos y la mejor forma de hacerlo es crear actividades que permitan una navegación en entornos seguros y que contengan información confiable.

3

Brindar a nuestros alumnos la posibilidad de construir el conocimiento en forma colaborativa, utilizando diferentes herramientas de búsqueda, accediendo a diferentes sitios y que luego contrasten y valoren la información encontrada, estaremos promoviendo el desarrollo del pensamiento en los niveles de análisis y evaluación.

5

Proponer actividades de investigación en Internet en las que los estudiantes deban desarrollar diferentes tipos de tareas, por ejemplo: de recopilación, periodísticas, **de diseño, de producción creativa, de construcción de consenso**, de persuasión, de autoconocimiento o de emisión de un juicio. Describir siempre y con precisión el trabajo a realizar.

http://www

7

8

Combinar la utilización de Internet en el aula con otros recursos tradicionales (libros, diccionarios, láminas, etc.). Tener siempre en cuenta que el éxito en la construcción del conocimiento y de la comprensión radica en una combinación armoniosa, inteligente y equilibrada de recursos tecnológicos, recursos tradicionales y propuestas pedagógicas sólidas.

Es muy importante tener en cuenta “el buen uso de Internet” al formular los criterios de evaluación que deben ser conocidos y comprendidos por los estudiantes, además de consensuados por todos. Se debe evaluar no sólo la comprensión de los contenidos sino el desarrollo de habilidades y actitudes, como así también las producciones finales. Y entre las habilidades es fundamental considerar el manejo de la información, las capacidades para la búsqueda, validación, interpretación y transformación eficaz de la información.



9

Aprovechar las posibilidades pedagógicas que nos brindan los diferentes entornos educativos virtuales como complemento a las prácticas áulicas (Aulas virtuales, blogs, wikis, mapas dinámicos, entornos variados de la Web 2.0 para socializar los materiales desarrollados en las diferentes iniciativas, entre otros) y que además nos permiten continuar el proceso de enseñanza y aprendizaje fuera del ambiente educativo institucional.

6

Proponer siempre la creación de una producción final, indicar qué tipo de producto deberán desarrollar para mostrar los resultados obtenidos en su trabajo de investigación y cómo deberán ser presentados. Es sumamente motivador para los estudiantes, compartir las producciones realizadas con la comunidad educativa y a través de un entorno virtual.

10

LA TECNOLOGÍA NO ES INFALIBLE Y MENOS AÚN LA CONEXIÓN A INTERNET: POR ESTO ES TAN IMPORTANTE SIEMPRE TENER UN PLAN ALTERNATIVO (EL FAMOSO PLAN B).

SOBRE SEO EN UNA INTERNET MODERNA

POR JUAN DIEGO POLO

"Los decoradores de Interiores en Madrid son profesionales que se dedican a hacer decoración de interiores en Madrid. Los interiores son muy importantes, y decorarlos es fundamental, por eso es importante contratar un decorador de interior en Madrid. Para encontrar un decorador de interiores en Madrid es importante conocer empresas donde trabajen decoradores de interiores en Madrid".

No es difícil encontrar textos así en Internet, textos que buscaban un buen posicionamiento en los buscadores a base de repetir constantemente frases que los usuarios buscan en la web. Miles (millones) de páginas se han construido con la filosofía de la "visita fácil", del "ven, pulsa en mi anuncio y vete", con la idea de "no hace falta crear contenido porque yo soy más listo que Google".

El tiempo ha pasado y, poco a poco, los algoritmos de los buscadores cambian para adaptarse a una época en la que el usuario es mucho más exigente que antes, donde se distingue fácilmente un anuncio de un artículo, donde el contenido

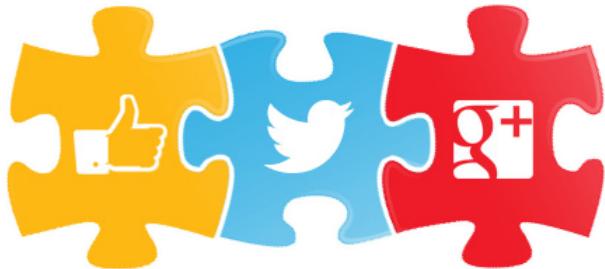
como el de los decoradores de Madrid debe desaparecer del lado útil de Internet y migrar al lado oscuro de la web.

Pero no es fácil... Mientras unos piensan en formas de destacar el buen contenido frente al malo, al spam, al de la palabra fácil; miles de personas buscan alternativas para seguir apareciendo en primeras posiciones de forma fácil, sin necesidad de crear, sin necesidad de ofrecer, engañando a los ordenadores.

Todos sabemos que hay personas de carne y hueso eliminando manualmente el contenido basura del índice de los buscadores, pero el lado oscuro siempre es más rápido que el de las buenas intenciones, por eso es necesario el poder de la web social.

Es responsabilidad de todos denunciar el contenido copiado, el "decorador de interiores de Madrid", el que publica tres palabras y llena el 99% del sitio de publicidad... Internet es de todos y entre todos tenemos que cuidarla.

La receta para aparecer en los buscadores es sencilla: registrar el sitio web en Google.com/webmasters para poder gestionar nuestra posición en el buscador, usar alguna extensión para crear el archivo de mapas de enlaces (sitemap.xml), verificar que en el archivo robots.txt de nuestro sitio web no hay bloqueo a los buscadores, crear un blog paralelo al sitio web para poder atraer visitas y encaminarlas a nuestro negocio... No hay muchos secretos, el SEO no es magia, es lógica: cuida algunos detalles técnicos, crea buen contenido y deja el resto a la inteligencia de los algoritmos. Si todos pensáramos de esa forma estaríamos más preocupados en hacer periodismo que en jugar a engañar a robots, y la web ganaría en calidad de una forma sorprendente.



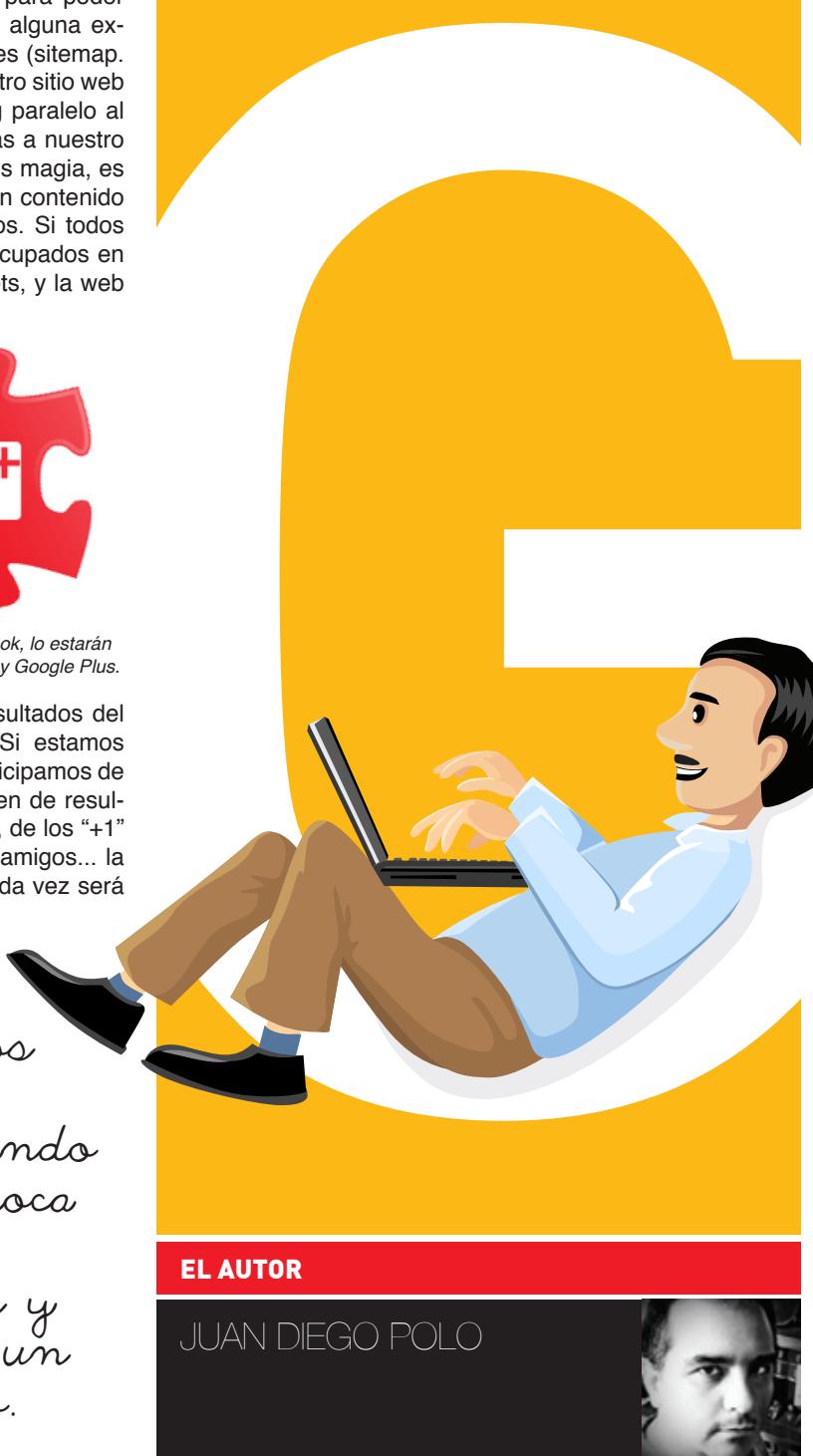
Si 10.000 personas pulsan "me gusta" en un enlace de Facebook, lo estarán recomendando a su red de contactos con presencia en Twitter y Google Plus.

Hemos visto en los últimos meses cómo los resultados del buscador son cada vez más personalizados. Si estamos identificados con nuestra cuenta de Google y participamos de la red social Google Plus, veremos como el orden de resultados depende de nuestros seguidores en la red, de los "+1" que hemos pulsado, de lo que opinan nuestros amigos... la personalización de resultados es un hecho, y cada vez será más relevante en el mundo SEO.

*El tiempo va pasando
y, poco a poco, todos los
algoritmos de los
buscadores van cambiando
para adaptarse a una época
en la que el usuario es
más exigente que antes y
distingue con claridad un
anuncio de un artículo.*

Si 10.000 personas pulsan "me gusta" en un enlace de Facebook, lo estarán recomendando en su red de contactos, que tendrá presencia en Twitter y Google Plus, por lo que los resultados personalizados de algunos de ellos podrán favorecer las visitas al link original.

Ese es el SEO de la web moderna, un SEO más humano, más lógico, más fácil de entender por todos, más justo..., aunque aún estemos lejos de que los decoradores de Madrid desaparezcan completamente de las primeras posiciones de nuestro querido Google. ●



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.

Accesibilidad y usabilidad DE LOS RECURSOS EDUCATIVOS

POR MARÍA LORENA PAZ

Antiguamente, con mayor precisión en los principios del siglo XVI, los sueños tecnológicos consistían en crear máquinas que tenían vida propia y se las llamaba "máquinas imposibles". Dos siglos después, previo a la imprenta, se concebía la idea de una "máquina de escribir libros".

Hoy, en la sociedad actual, cada vez más actividades de la vida cotidiana suceden -o se reflejan- dentro de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Y este proceso de socialización y masificación de las TIC está en crecimiento constante y se comprende como un proceso de mediación tecnológica en la que los individuos tienen, a la vez que necesidad como ciudadanos, derecho y obligación.

De esta manera, "integrar" la denominada Sociedad de la Información y el Conocimiento (SIC) es una imposición. Sin embargo, parecería que hoy también hay un "sueño tecnológico", que la inclusión digital es algo que ocurre de forma directa por la adquisición de los artefactos tecnológicos, o de manera espontánea por el uso de software inserto en dispositivos como computadoras, teléfonos, cajeros automáticos o controles remotos y sus derivados, y combinaciones. O que directamente ocurre cuando hay interacción con aplicaciones web e interactividad.

Sin embargo, esa "tecnología" en sí misma no es vehiculizante sin los requisitos de accesibilidad y usabilidad. Estos estándares deben ser comprendidos genéricamente como pautas de calidad de las interfaces y esas "características" del software y del hardware testeadas en la interacción con los individuos, porque esos criterios son los que habilitan (o deshabilitan) la inclusión digital.

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

En América Latina, como parte de los objetivos de las Agendas Digitales, se han instalado fuertemente los "modelos 1 a 1"⁽¹⁾, que pueden ser entendidos como una corriente que asume que el ambiente educativo debe estar mediado por tecnologías, emulando la sociedad.

Dado que este modelo domina el escenario educativo, urge revisar las pautas y criterios que se deben tener en cuenta en la elaboración de i) plataformas de aprendizaje y de ii) recursos educativos que porten los iii) programas de las iv) netbooks. Y este desafío, de hacer accesibles y usables las plataformas, los recursos educativos y los programas, y el hardware de las netbooks, es aún mayor en nuestro país en tanto que el Programa Conectar Igualdad (PCI), como política pública, lidera el proceso mundial en cuanto a la magnitud cuantitativa del despliegue artefactual, y además porque uno de los objetivos fundacionales del PCI es alcanzar impacto colateral (inclusión socio-digital) en las familias de los alumnos. Objetivo que se enlaza con otros programas de inclusión socio-digital como Argentina Conectada y Televisión Digital Terrestre (TDT), los Núcleos de Acceso al Conocimiento (NAC) y los Centros Tecnológicos Comunitarios (CTC). En ese presente tecnológico, humanizar las TIC es un desafío, un riesgo y una deuda.

CUANDO LAS TIC NO SON TIS (TECNOLOGÍAS PARA LA INCLUSIÓN SOCIAL)

Cuando las características del software y el hardware de las TIC no cumplimentan con las pautas de accesibilidad y los criterios de usabilidad, no sólo no son efectivas para permitir vehiculizar la inclusión social, sino que provocan

Las tecnologías desempeñan un papel central en los procesos de cambio social: demarcan las posiciones y las conductas de los actores.

lo contrario: constituyen barreras para personas con discapacidad o necesidades especiales, como también para adultos mayores, integrantes de pueblos originarios y de minorías étnicas y para aquellos que no tienen buena conexión a internet o cuentan con hardware antiguo.

La imposibilidad de usar de forma eficiente una web con información ciudadana, o de apropiarse de los saberes que porta un recurso educativo, o de la obtención de información vital para el desempeño de la vida cotidiana, afecta la autonomía de los individuos y provoca la exclusión de la sociedad. Por ello, cuando las TIC no cumplen su razón de ser -informar y comunicar-, no permiten la generación de conocimiento.

Llegado a este punto se torna necesario asumir los efectos deseados como los no deseados de las tecnologías en general para develar los efectos de las TIC, en particular, y en ese sentido tomo el pensamiento sistémico de la sociología de la tecnología del Dr. Hernán Thomas que considera que: "Las tecnologías -todas las tecnologías- desempeñan un papel central en los procesos de

cambio social. Demarcan posiciones y conductas de los actores: condicionan estructuras de distribución social, costos de producción, acceso a bienes y servicios, generan problemas sociales y ambientales, facilitan o dificultan su resolución”⁽²⁾. Por eso, en íntima relación con el fenómeno, desde el campo de la sociología, se torna imprescindible debatir sobre la naturalizada homologación conceptual que se hace de inclusión digital con inclusión social. Homologación que habla tanto de una sobrevalorada concepción del impacto de la adquisición de los artefactos tecnológicos en la inclusión digital, como de un desconocimiento teórico práctico de nociones de ergonomía digital. Desconocimiento que afecta a la elaboración, diseño y desarrollo de interfaces, campus virtuales, recursos educativos que son los elementos que median y que permiten alcanzar la comprensión y la interacción de los seres humanos con máquinas y de los seres humanos con seres humanos, mediante máquinas.

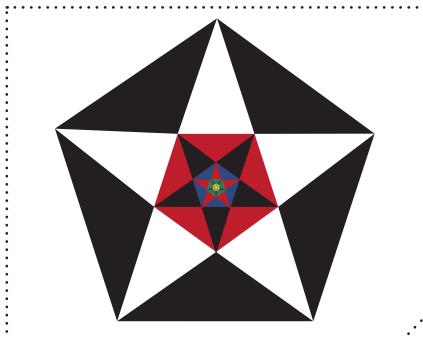
Para poder exemplificar esto, introduciré conceptos claves que permitan comprender el campo de estudio y trabajo de la disciplina de la Interacción Persona Computadora o, lo que es lo mismo, el Diseño de Interacción con estándares de accesibilidad y usabilidad, con foco de análisis en los recursos educativos en donde el centro de atención es el usuario-maestro y el usuario-alumno.

La falta de respeto por pautas y criterios de accesibilidad y usabilidad afecta a los grupos más vulnerables de forma directa, pero de forma indirecta afecta a la sociedad en su conjunto porque atenta contra la inclusión socio-digital.

CONCEPTOS CLAVES DE LA INTERACCIÓN PERSONA-COMPUTADORA

Claramente, al mismo tiempo que comenzaron a aparecer las primeras computadoras, comenzaron los estudios del intercambio de información, y de la interacción entre éstas y las personas. Éste fue el principio, luego con la convivencia de las computadoras con internet, se le incorporó el estudio de la información entre las personas mediada por la computadora, la interactividad.

La interacción con las computadoras se realiza a través de una interfaz, y ésta puede ser entendida como el punto de contacto específico entre el ser humano y la computadora, instancia física y



Triángulo de la Iteración.

Fuente: Wikipedia
(<http://es.wikipedia.org/wiki/Iteraci%C3%B3n>)

temporal que permite la transmisión de la información, las órdenes, los datos y las sensaciones. Por ello mismo, son las interacciones con esas interfaces, el objeto de estudio de la disciplina de la ergonomía digital y de, por sus siglas en inglés, la HCI (Human Computer Interaction) que se ocupa de comprender de modo científico el intercambio de información mediante software entre las personas y las computadoras, y se vincula al mejorar y personalizar, a hacer más operable el software, más transparentes las interfaces.

El marcado valor humanitario que tiene la lógica de la ergonomía se basa en que las personas son más importantes que los objetos o que los procesos productivos; lo que significa que deben prevalecer las necesidades y deseos de las personas sobre cualquier otro objetivo. Pero, lamentablemente, la existencia de una larga nómina de normas de calidad ISO⁽³⁾ no provoca que sean consideradas en la elaboración de aplicaciones digitales. Si esto torna compleja la interacción con las TIC, en lo que se refiere a los recursos educativos digitales, es aún peor, porque afecta un objetivo primario que es el aprendizaje.

DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

La usabilidad web es la facilidad con que las personas pueden utilizar una aplicación digital con el fin de alcanzar un objetivo concreto; el foco está en la claridad con la que se diseña la interacción entre una persona y una computadora, un software, una interfaz. Es una medida empírica porque no se basa en opiniones o sensaciones, sino en pruebas de usabilidad realizadas en laboratorio u observadas mediante trabajo de campo. Tiene medidas para poder evaluarla, principios de diseño para lograr productos más usables y métodos para practicarla. Algunas de las medidas son: la facilidad de apren-

dizaje, la eficiencia de uso, la facilidad para ser recordado, la efectividad, y la satisfacción. Algunos de los principios establecen que el producto sea: auto-evidente, auto-explicativo, intuitivo, y posea: simplicidad, consistencia, credibilidad. Los métodos que utiliza, provienen de las ciencias humanas y de las ciencias sociales, como la investigación etnográfica de la antropología, el análisis heurístico de la psicología cognitiva, y presentan un cuerpo teórico que se reúne en una disciplina del Diseño Centrado en el Usuario (DCU). Al utilizar los métodos del DCU, el creador se acerca a los usuarios, por lo que se considera que co-diseña, co-desarrolla.

LO ACCESIBLE: EL DISEÑO UNIVERSAL

Cuando hablamos de todos los usuarios, hablamos de accesibilidad web, y aquí nos hallamos frente a un cuerpo de conocimiento que no sólo tiene normas, pautas, sino que cuenta con leyes. De hecho, la accesibilidad web es política de Estado en Argentina porque se ha promovido la Ley 26.653⁽⁴⁾. Lo cual significa que en un plazo de dos años, los sitios existentes deberán adoptar las pautas de accesibilidad al contenido web que estipula la World Wide Web Consortium (W3C)⁽⁵⁾.

Las normas de la W3C se explayan sobre técnicas de programaciones específicas y estándares para la elaboración de sitios web a fin de que los contenidos puedan ser percibidos, operables y comprendidos por todas las personas independientemente de la situación técnica, cognitiva, física. De esta manera, en Argentina se estaría estableciendo un avance en evitar todo tipo de discriminación.

La accesibilidad está vinculada a la investigación con usuarios con diversas capacidades (lo cual incluye desde niños hasta adultos mayores, desde personas que han sufrido algún tipo de accidente o que han nacido con alguna particularidad sensorio-motriz hasta personas con hardware antiguo o precario y/o conexiones lentas, etc.). De ahí que lo usable y lo accesible están hermanados, y es en el Diseño Universal o en el Diseño Inclusivo en donde hallan un punto crucial de encuentro⁽⁶⁾.

CO-DISEÑO Y CO-DESARROLLO: CO-EDUCACIÓN

Dado que el trabajar en etapas tempranas con técnicas de co-diseño asegura la accesibilidad y usabilidad de las TIC,

se eliminan costos de rediseño y reprogramación, como así también la pérdida de atención.

Para poder comprender los criterios de usabilidad y las pautas de accesibilidad es necesario abordar la concepción que se tiene de los usuarios como sujetos pasivos y comenzar a verlos en su antítesis como sujetos activos, que le dan sentido a las interacciones y que las modifican. Porque, como sugiere Carlos Scolari, (lamentablemente) "Los usuarios son especialistas en sobre interpretaciones y descodificaciones aberrantes" ⁽⁷⁾. Para ello será conveniente realizar el ejercicio de pensar siempre a los usuarios como sujetos activos portadores de nuevos sentidos y funciones; sin embargo muchas veces, como hemos podido verificar en investigaciones etnográficas en aulas⁽⁸⁾, los usuarios se ven obligados a descifrar las convenciones, suposiciones de los diseñadores y desarrolladores, como así también adaptarse a los cambios de las versiones. Esta situación en el ámbito educativo, cuando se trata de la accesibilidad y usabilidad de los Recursos Educativos Digitales (RED), amerita un análisis profundo para una acción inmediata. Investigación para la acción que comienza con pensar el co-diseño y el co-desarrollo de los RED como la posibilidad de vivenciar una co-educación, en tanto relación de interacción entre seres humanos que comparten conocimiento mediado por artefactos.

REFERENCIAS

⁽¹⁾ de Benedettí, Darío y Paz, María Lorena "Notas conceptuales para una definición de Modelo 1:1, impacto y familia", 2010. Disponible en <http://goo.gl/SCXd0>

⁽²⁾ Thomas, H. "Tecnologías para la inclusión social en América Latina: de las tecnologías apropiadas a los sistemas tecnológicos sociales". Mimeo, material de estudio del programa de investigación sobre Tecnológicas para la Inclusión social, S/D. 2011. pp.1-2

⁽³⁾ Las Normas a las que me refiero son los Estándares y normas ISO de HCI a saber: ISO/IEC 9126-1: Ingeniería de software - Calidad de producto- Modelos de calidad. ISO/IEC TR 9126-4: Ingeniería de software - Calidad de producto- Calidad en métricas de uso. ISO 9241-11: Guías en usabilidad. ISO/IEC TR 9126-2: Ingeniería de software- Ca-

Para comprender los criterios de usabilidad y accesibilidad es necesario ver a los usuarios como sujetos activos que le dan sentido a las interacciones y que además las modifican.

lidad de producto- Métricas externas. ISO/IEC TR 9126-3: Ingeniería de software- Calidad de producto- Métricas internas. ISO 9241: Requisitos ergonómicos para oficinas con terminales visuales. ISO 11064: Diseño ergonómico para centros de control. ISO 14915: Ergonomía de software para interfaz multimedia. IEC TR 61997: Guías de interfaz de usuario en equipos multimedia de uso general. ISO/IEC 18019: Guías para el diseño y preparación de documentación de software de usuario. ISO 9241-210: Diseño de procesos centrados en el usuario. Antes llamado ISO 13407 ISO TR 16982: Métodos de soporte de diseños centrados en usuarios. ISO TR 18529: Procesos descriptivos de vida de producto. ISO 9241-1: Introducción general. ISO 9241-2: Guía en requisitos de acciones. ISO 10075-1: Principios ergonómicos de carga mental, términos y definiciones. ISO DTS 16071: Guía de accesibilidad en interfaz de usuario.

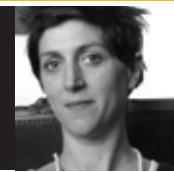
⁽⁴⁾ El texto integral de la ley se encuentra disponible en el boletín del Centro de Documentación e Información. <http://goo.gl/HbAwC>

⁽⁵⁾ El World Wide Web Consortium (W3C) es una comunidad internacional que desarrolla estándares que aseguran el crecimiento de la Web. En la página principal de la iniciativa W3C se puede encontrar información actualizada sobre accesibilidad Web en el mundo. <http://www.w3.org/WAI/>

⁽⁶⁾ Para mayor información sobre la corriente de Diseño Inclusivo y Diseño

LA AUTORA

MARÍA LORENA PAZ



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

Trabaja como Investigadora-docente de los Usos de las TIC para el Desarrollo Humano. Coordina grupos interdisciplinarios para mejorar la accesibilidad y usabilidad de interfaces web. Es miembro fundadora de la Red Internacional de la Asociación Civil Laboratorio de Ideas Cooperativas. Coordina la investigación etnográfica del proyecto de alfabetización digital y T-Learning "AbuelosTEC-Puentes Digitales".

Dirige la Especialización en Diseño de Interacción con estándares de accesibilidad y usabilidad del Instituto Nacional Superior del Profesorado Técnico (INSPT) de la Universidad Tecnológica Nacional (UTN). DIAU es la primera especialización en Argentina que trabaja multidisciplinariamente en aprendizaje centrado en proyectos reales de investigación-acción de tecnologías para la inclusión social. Integra el Grupo de Investigación-Acción Sinapsis.

Comparte sus pensamientos en <http://nuevastecnologiasvsviejastecnologias.blogspot.com.ar/>

Participativo y Diseño Universal véase: <http://www.sidar.org/recur/desdi/usable/dudt.php> y/o <http://www.disenoinclusivo.org.ar/acerca-de/>

⁽⁷⁾ Scolari, C. *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Gedisa. Barcelona. 2008. P. 268.

⁽⁸⁾ Paz, María Lorena e Ibarra, Gustavo "Una experiencia de investigación etnográfica en aulas modelo 1 a 1: La Plataforma SUGAR bajo la lupa de los criterios de usabilidad: Laboratorio Móvil de Usabilidad Educativa". Ponencia presentada en el Congreso International "1.edu Apropiación y Desarrollo: Modelos 1 a 1", el 7 de mayo de 2012 en Uruguay. Disponible en: <http://goo.gl/4hPtT>

e-ducadoresonline

UN PROGRAMA VIRTUAL DE CAPACITACIÓN DOCENTE DISEÑADO POR
EL INSTITUTO NACIONAL SUPERIOR DEL PROFESORADO TÉCNICO

E-ducadores Online es un Programa Virtual de Capacitación Docente diseñado por el Instituto Nacional Superior del Profesorado Técnico (INSPT) de la Universidad Tecnológica Nacional de la Ciudad de Buenos Aires, Argentina. A través del él, buscamos ayudar a los educadores a transitar el difícil pero fascinante camino de la utilización y apropiación de las TIC, a transformarse en conductores de su propio aprendizaje y a continuar creciendo profesionalmente mientras desarrollan su labor educativa. Para ello, se han desarrollado una serie de cursos cortos virtuales.

Esta iniciativa, que comenzó a desarrollarse el 17 de mayo del año 2012, nos permitió sumarnos a la celebración oficial del Día Mundial de Internet, con el lanzamiento de nuestros dos primeros cursos online gratuitos.

Las actividades y propuestas formativas se desarrollan en un Campus Virtual propio, dentro de un entorno diseñado especialmente para promover el aprendizaje colaborativo de los participantes.

Los objetivos principales del programa e-ducadores Online son:

- **Promover la integración pedagógica de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)**, su uso reflexivo e innovador en los diferentes ámbitos educativos, contribuyendo a mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje de las diferentes áreas del conocimiento.
- **Ofrecer a la Comunidad Nacional e Internacional de Educadores, un abanico de posibilidades de Capacitación Virtual**, varias de ellas gratuitas, en una búsqueda de generar oportunidades de aprendizaje colaborativo y de calidad para todos.
- **Llegar a la mayor cantidad posible de educadores y futuros docentes** que deseen capacitarse para contribuir a reducir la brecha digital existente, promoviendo valores tales como la integración y la inclusión social.

Entre las actividades que se desarrollan en este programa, se destaca la formación como tutores virtuales de un grupo de estudiantes de los últimos años de nuestros profesorados para que acompañen a los profesores a cargo de los diferen-

tes cursos virtuales que se dictan, y de esta manera puedan enriquecer su formación como futuros educadores.

Todas las propuestas formativas se desarrollan en un Campus Virtual propio, un entorno diseñado especialmente para promover el aprendizaje colaborativo de los participantes. Además, se amplían sus funcionalidades mediante la combinación de entornos virtuales externos (Blogs, Wikis, mapas dinámicos, entornos variados de la Web 2.0 para socializar los materiales desarrollados en las diferentes iniciativas, etc.).

Dentro del Campus Virtual se encuentran instaladas varias aulas que incluyen diferentes propuestas de formación, atendiendo en todas ellas a una serie de aspectos que consideramos fundamentales para el logro de nuestros objetivos, entre ellos:

- El aprendizaje en ambientes colaborativos buscando promover el desarrollo de habilidades individuales y grupales a partir de la interacción y la comunicación entre los estudiantes, en donde cada uno de ellos es responsable de su propio aprendizaje y de contribuir en el aprendizaje de los demás miembros del grupo.
- La integración de herramientas y recursos tecnológicos variados que luego puedan ser aplicados, por los educadores participantes de los cursos, en propuestas áulicas que enriquezcan la enseñanza y el aprendizaje de otras áreas del conocimiento.
- El cuidado en la selección de las propuestas pedagógicas de calidad que se ofrecen, desarrolladas y tutorizadas por expertos en cada temática en particular que se aborda.

La totalidad de las propuestas que se desarrollan a través de nuestro programa pueden visualizarse en:
www.inspt.utn.edu.ar/extensio/cursos_e_educadores.html

Este año hemos comenzado a implementar, además, una nueva modalidad que consiste en ofrecer a las Instituciones Educativas que así lo requieran, cursos en integración de las TIC a las prácticas pedagógicas, desarrollados a la medida de la organización tecnológica real o viable y a las necesidades propias de cada una de ellas.

En nuestras primeras propuestas formativas participaron docentes de diferentes provincias argentinas y además de otros países como: España, México, Colombia, Ecuador, Venezuela, Chile, Ecuador, Guatemala, Uruguay, El Salvador y Bolivia, entre otros.

A través del programa e-ducadores Online, el INSPT de la Universidad Tecnológica Nacional ha encontrado una muy buena oportunidad para abrir sus puertas al mundo y dar a conocer las iniciativas que desarrolla logrando un alcance global. Los invitamos a sumarse a nuestras propuestas. ●



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

