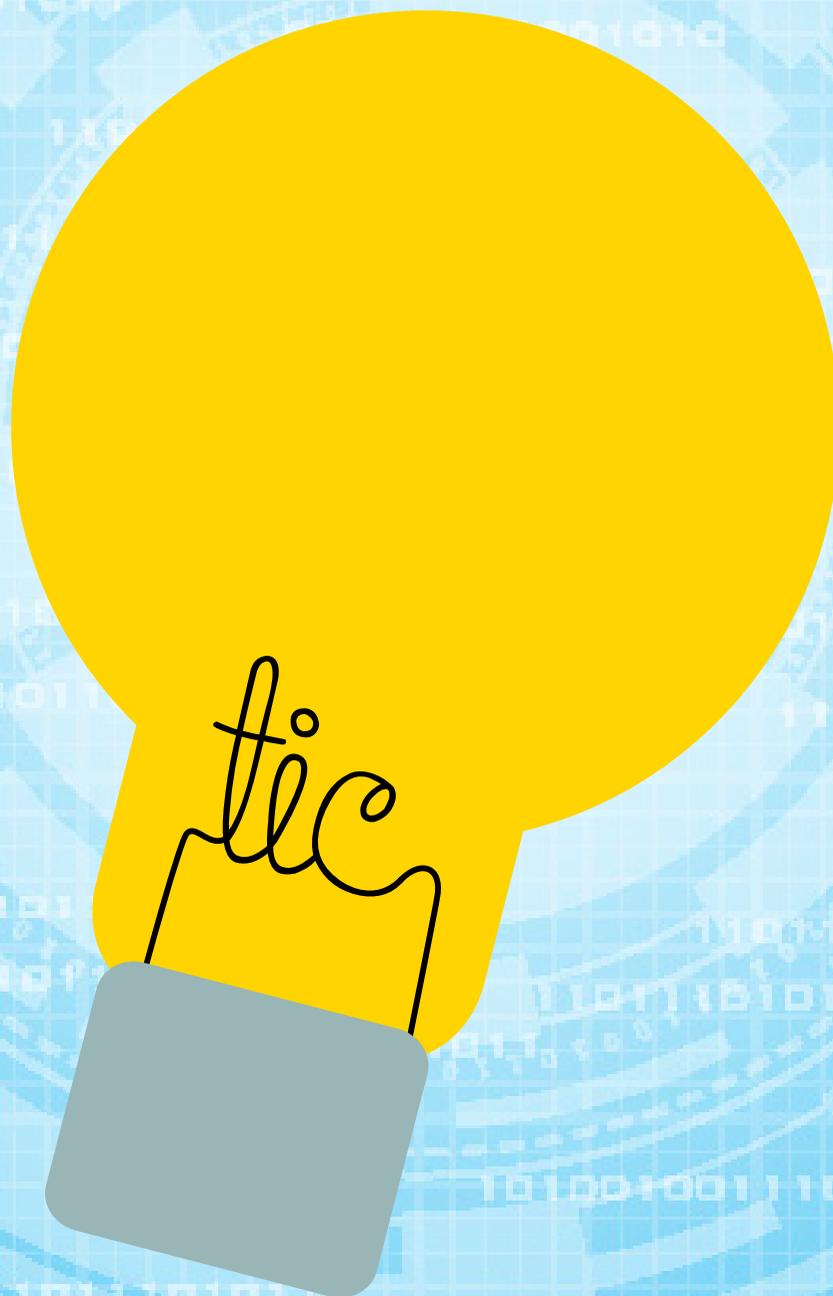


# APRENDER PARA EDUCAR CON TECNOLOGÍA

REVISTA DIGITAL DE SUSCRIPCIÓN GRATUITA

INSTITUTO NACIONAL  
SUPERIOR DEL  
PROFESORADO  
TÉCNICO  
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
NACIONAL (UTN)



**APRENDIENDO  
TELECOLABORATIVAMENTE**  
*(página 08)*

**PRESENTACIONES EXITOSAS:  
10 CLAVES PARA CREAMLAS**  
*(página 24)*

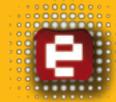
**HERRAMIENTAS  
Y RECURSOS TIC**  
*(página 20)*

**E-LEARNING:  
APUNTES SOBRE LA GESTIÓN  
DE FOROS** *(página 36)*

**DICIEMBRE 2012 EDICIÓN N°02**  
Buenos Aires | Argentina



INSTITUTO NACIONAL  
SUPERIOR DEL  
PROFESORADO TÉCNICO



E-DUCADORES.COM  
Educación y TIC

## ENSEÑAR Y APRENDER CON TIC: más allá de las viejas pedagogías

*(página 04)*



## e-ducadores Online

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

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

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

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



INSTITUTO NACIONAL  
SUPERIOR DEL  
PROFESORADO TÉCNICO  
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL

# APRENDER PARA EDUCAR CON TECNOLOGÍA

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

**EDICIÓN  
DICIEMBRE 2012**

DIRECTOR  
Ing. Carlos Capella

EDITOR RESPONSABLE  
Prof. Cristina Velázquez

DISEÑO GRÁFICO  
Antonella Di Benedetto

CORRECCIÓN  
Adela Bini

COLABORAN EN ESTA EDICIÓN  
Manuel Area // Adela Bini // Camino López  
García // Conchita López Conesa  
Gabriela Mariel Spadoni // Gustavo Cucuzza  
Nilda Palacios // Eva M. Perdiguero Garzo  
Gabriela Pandiello // Rosa Kaufman  
Andrea Pellicia // Gonzalo Alvarez Maraño  
María Verónica Perosi // Natalia Jasin  
Melania Ottaviano // Juan Diego Polo  
Jorge Rey Valzacchi // Juan Carlos Asinsten  
Oloman

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

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



INSTITUTO NACIONAL  
SUPERIOR DEL  
PROFESORADO TÉCNICO  
Universidad Tecnológica Nacional

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

# CONTENIDOS

## NOTA DE TAPA

ENSEÑAR Y APRENDER CON TIC:  
MÁS ALLÁ DE LAS VIEJAS PEDAGOGÍAS

04

## NOTAS

**APRENDIENDO TELECOLABORATIVAMENTE**  
UN MUNDO DE PROYECTOS

08

**LA WEB SOCIAL** KNOWLEDGE MANAGER  
TRABAJO COLABORATIVO Y REDES SOCIALES

10

**TE PRESENTO A MI BLOG** BLOGMANÍACOS,  
LAS TIC EN LA EDUCACIÓN, PARA QUE SEPAN

12

**COMUNIDADES**  
INEVERY CREA ARGENTINA

16

**HERRAMIENTAS Y RECURSOS TIC**

18

**PROYECTOS ESCOLARES** PROYECTO TEC  
(TECNOLOGÍA, EDUCACIÓN Y CULTURA)

22

**PRESENTACIONES EXITOSAS**  
10 CLAVES PARA CREAMLAS

24

**BIBLIOTECA DIDÁCTICA**  
"ENRIQUECER LA ENSEÑANZA"

27

**PASO A PASO**  
PARTNERS IN LEARNING NETWORK

28

**TECNOLOGÍA Y COMUNIDAD**  
ESCUELAS HOSPITALARIAS

30

**RINCÓN GEEK**  
RECURSOS DE UNA NUEVA INTERNET

34

**E-LEARNING**  
APUNTES SOBRE LA GESTIÓN DE FOROS

36

## Reencontrarnos y continuar caminando juntos...

Comenzamos hace ya un par de meses a recorrer juntos este camino que nos ofrece, en su trayecto, desde contenidos de calidad e ideas innovadoras, hasta recursos y herramientas, que tienen la finalidad de ayudar a todos los docentes a llevar la tecnología a sus prácticas pedagógicas. Sabemos que para alcanzar una verdadera mejora en la calidad de la educación que ofrecemos a nuestros estudiantes, no es suficiente con la sola inclusión de las TIC: debemos apropiarnos de ellas y convertirlas en herramientas habituales en la construcción y desarrollo de nuevas situaciones de enseñanza centradas en el alumno, que posibiliten el aprendizaje en colaboración, la investigación sobre el mundo real y el desarrollo de las nuevas habilidades necesarias para el siglo XXI.

En este recorrido el paso siguiente, el otro y todos los restantes serán para aprender, porque inevitablemente con cada acción que realicemos estaremos aprendiendo algo nuevo o integrando nuestros conocimientos del área educativa específica en la que nos desempeñamos, con otros vinculados a la tecnología.

Los educadores, hoy más que nunca debemos ser creativos y proactivos, estar predispuestos al cambio, tener iniciativa y ANIMARNOS.

Hay un desafío esperando. Nuestra humilde intención es acompañarlos. Adelante entonces... A disfrutar de este nuevo número de Aprender para Educar con Tecnología.

**Prof. Cristina Velázquez**  
Editora General

## ADELANTOS DE LA PRÓXIMA EDICIÓN

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

# ENSEÑAR Y APRENDER CON TIC: más allá de las viejas pedagogías

POR MANUEL AREA



**H**oy, más que nunca, es necesario detenerse a pensar sobre el sentido y el valor que tiene la educación en estos tiempos de acelerados cambios socioculturales provocados, entre otras causas, por el impacto transformador de las tecnologías digitales en el contexto de una sociedad globalizada que funciona a nivel planetario. Los docentes del tiempo actual que, en su mayoría, somos adultos de mediana edad, nos ha tocado vivir y enseñar en un tiempo de profundos cambios socioculturales llenos de incertidumbres y desasosiegos, pero también de grandes y múltiples potencialidades. Somos educadores que tenemos que trabajar en un contexto de encrucijada entre una época que está acabando y otra que está emergiendo sin que sepamos con certeza el horizonte hacia el que supuestamente caminamos. Por ello me gustaría compartir con ustedes algunas reflexiones como las que siguen.

*Como educadores debemos recordar que la pedagogía debe ir por delante de la tecnología.*

### **LA ESCUELA DEL SIGLO XXI DEBE REINVENTAR EL CONCEPTO DE ALFABETIZACIÓN Y DE CIUDADANÍA**

Desde mi punto de vista el problema de incorporar las TIC al sistema escolar, y de modo particular la denominada alfabetización o desarrollo de la competencia digital, debemos analizarlo como un problema sociocultural vinculado con la formación de la ciudadanía en el contexto de la llamada sociedad digital o de la información, y debiera plantearse como uno de los retos más relevantes para las políticas educativas destinadas a la igualdad de oportunidades en el acceso a la cultura. La educación, sea en escenarios formales como las escuelas o no formales como las bibliotecas, los centros juveniles, los culturales o los telecentros, además de ofrecer un acceso igualitario a la tecnología debiera formar (o alfabetizar) a los ciudadanos

para que sean sujetos más cultos, responsables y críticos ya que el conocimiento es una condición necesaria para el ejercicio consciente de la libertad individual y para el desarrollo pleno de la democracia. Equidad en el acceso y capacitación para el conocimiento crítico son las dos caras de la alfabetización en el uso de las tecnologías digitales.

Por ello, la alfabetización en la cultura digital de la Web 2.0 es algo más complejo que el mero aprendizaje del uso de las herramientas de software social (blogs, wikis, redes, y demás recursos del *cloud computing*). Desde mi punto de vista la incorporación de las TIC a las escuelas debe plantearse como parte de una política educativa dirigida a facilitar el acceso a la tecnología y cultura digitales a todos los ciudadanos de modo que los niños y jóvenes conozcan los mecanismos técnicos y las formas de comunicación de las distintas tecnologías; posean habilidades de búsqueda, selección y análisis de la múltiple información disponible en la Web; adquieran criterios de valor que permitan a éstos discriminar y seleccionar aquellos productos de mayor calidad e interés cultural; aprendan a comunicarse y colaborar en las redes sociales; estén cualificados para producir y expresarse a través de documentos de naturaleza audiovisual e hipertextual; sepan sacar a la luz los intereses económicos, políticos e ideológicos que están detrás de toda empresa y producto mediático; así como que tomen conciencia del papel de los medios y tecnologías en nuestra vida cotidiana. Lo que está en juego es el modelo social de la sociedad de la información. Lograr las anteriores metas significará que ese modelo de sociedad futura se apoye más en principios y criterios democráticos que en los meramente mercantilistas.

La educación con TIC, desde esta perspectiva, debe entenderse como algo más complejo que la mera dotación de recursos tecnológicos al aula o de dar a cada estudiante un ordenador con conexión a Internet (el modelo 1:1). Es una condición necesaria, pero insuficiente. Lo relevante, al menos desde un punto de vista pedagógico, es educar a los niños y niñas, a los jóvenes

para la adquisición de las competencias intelectuales necesarias para interactuar tanto con la cultura existente sea en formato libros o de red, como para recrearla de un modo crítico y emancipador. Educarles para que sepan buscar información valiosa, analizarla y compartirla. Educarles para que sepan expresarse de forma culta a través de lenguajes diversos como el textual, el audiovisual e hipertextual. Educarles, en definitiva, para que sean ciudadanos alfabetizados en las nuevas formas de cultura del tiempo digital. Sin estas alfabetizaciones para toda la población no podrá producirse un desarrollo social armonioso y democrático de la sociedad del siglo XXI.

### **¿NUEVAS TECNOLOGÍAS CON VIEJAS PEDAGOGÍAS?**

A veces cometemos el error de creer que la mera presencia de las tecnologías digitales en el aula (computadoras, pizarrones digitales, Internet) provoca, de forma casi automática, la mejora de la calidad de la enseñanza y que facilitan el aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, sabemos que las TIC no tienen efectos mágicos. Existen evidencias de que, en muchas ocasiones, el uso de las TIC en el aula o salón de clase no suponen necesariamente una alteración, mejora o innovación de la práctica educativa. De hecho, los estudios e investigaciones muestran que una gran mayoría de profesorado tiende a emplear la tecnología para hacer las mismas tareas que tradicionalmente han realizado con libros y pizarrón: exponer los contenidos de forma magistral o en indicar al alumnado que realice ejercicios o actividades repetitivas o de bajo nivel de complejidad cognitiva. Es decir, se incorporan nuevas tecnologías de la información y comunicación al aula, pero son utilizadas bajo un modelo pedagógico tradicional y obsoleto. De este modo, un maestro o maestra que mantenga sus viejas pedagogías, neutralizará el potencial innovador de la tecnología. Hemos de tener cuidado, entonces, de que lo relevante debe ser la innovación educativa de nuestras formas de enseñar y de los procesos de aprender y no dejarnos embriagar por las promesas que acompañan a la entrada de muchas TIC en las aulas.

## LOS DOCENTES DEBEMOS PRIMERO PENSAR EN LA PEDAGOGÍA, ANTES QUE EN LA TECNOLOGÍA

Como educadores debemos ser conscientes de que la pedagogía debe ir por delante de la tecnología. Es decir, una cosa es qué tecnología esté disponible en las aulas (que es una condición necesaria e imprescindible, pero insuficiente), y otra bien distinta es que con la misma se desarrollen procesos de enseñanza y aprendizaje de calidad pedagógica. Con ello sugiero que no sólo es importante emplear los ordenadores y demás artilugios digitales en algún momento puntual del trabajo en el aula, sino que el tipo de prácticas didácticas desarrolladas debieran responder a ciertos principios y criterios de calidad pedagógica. Es una falacia o creencia ingenua suponer que por el mero hecho de incorporar computadoras a los procesos de enseñanza, éstos de forma cuasiamatémica incrementarán los efectos sobre lo que aprenden los alumnos y por tanto incrementan la calidad del proceso educativo. Mantener la tesis de que la presencia de la tecnología en aula supondrá necesariamente innovación pedagógica así como mejora de la motivación y rendimiento del alumnado es mitificar el potencial intrínseco de los ordenadores en la enseñanza.

Los efectos pedagógicos de las TIC no dependen de las características del aparato tecnológico o software informático utilizado, sino de las tareas que el profesor demanda que realice el alumno, del entorno social y organizativo de la clase, de la estrategia metodológica implementada, y del tipo de interacción comunicativa que se establece entre el alumnado y el profesor durante el proceso de aprendizaje. Es decir, la calidad educativa no depende directamente de la tecnología empleada (sea impresa, audiovisual o informática), sino del método de enseñanza bajo el cual se integra el uso de la tecnología así como de las actividades de aprendizaje que realizan los alumnos con la misma.

## LOS NUEVOS ROLES O FUNCIONES DEL DOCENTE: TRES METÁFORAS

**Metáfora 1: El docente como “DJ”.** Esta metáfora se refiere a que el profesor, al igual que los DJ que crean su

*Como creadores de contenidos, los alumnos deben aprender a expresarse y comunicarse a través de múltiples lenguajes y formatos: textos cortos y largos, imágenes, gráficos, dibujos, esquemas, mapas, etc.*

“propia música” a partir de trozos o piezas de otros discos existentes (a partir de su base de datos musicales o discoteca) creando una experiencia única para su audiencia en una sala de baile, el profesor debiera actuar (metafóricamente hablando) de modo similar seleccionando y mezclando piezas o unidades culturales que están distribuidas por Internet, pero que al mezclarlas en un mismo entorno digital generan una experiencia de aprendizaje específica para su grupo de alumnos. Es la cultura del remix aplicada a la educación donde el docente aparece como maestro de ceremonias o druida que mezcla adecuadamente los ingredientes culturales que habrán de ser experimentados por su alumnado.

**Metáfora 2: El docente como “Content Curator”.** Actualmente, en el ciberespacio, por content curator se entiende o define a aquella persona que está rastreando de forma continuada información en la red sobre una temática o línea de conocimiento especializada, filtra dicha información y difunde aquella que considera valiosa. En el caso de los docentes la metáfora nos sugiere que el profesor tiene que ser una persona que constantemente está conectada en la red recibiendo múltiples informaciones desde distinta fuentes (medios de co-

municación, blogs relevantes, portales web, bases de datos, redes sociales, email, etc.) y su función es seleccionar aquellas noticias o datos que considere apropiados para sus alumnos cara a difundirlos en clase y en los espacios virtuales que utilizan sus estudiantes. El docente como curator es un “mediador” entre la información bruta de la red, y su alumnado, de modo que selecciona aquel contenido con utilidad potencialmente educativa.

**Metáfora 3: El docente como “Community Manager”.** La tercera metáfora se refiere a una actividad profesional muy en boga en el ámbito de las redes sociales. Es la figura del denominado “community manager” que pudiéramos traducir como gestor o responsable de una comunidad virtual. Trasladado esto –e interpretado de forma libre- al oficio docente, podríamos sugerir que el profesor tiene que ser el “community manager” de la red social –más o menos articulada y formal- en los distintos escenarios o escenografías del ecosistema digital: en Twitter, Facebook, Edmodo, ..., o en entornos más estructurados como los LMS (tipo Moodle) en los que trabaja y se comunica su alumnado. Allí donde se produzca interacción comunicativa entre los estudiantes, intercambio de información, o acciones de trabajo colaborativo la función del docente como community manager sería el tutorizar, supervisar, estimular y animar la participación de todos los miembros de la clase: bien resolviendo dudas que sugiera cualquier estudiante, bien planteando preguntas a ser respondidas, bien ofreciendo orientaciones o sugerencias de trabajo, bien criticando, bien animando o dando refuerzos positivos, bien regulando e interviniendo en posibles conflictos, bien dando visibilidad a las acciones y tareas desarrolladas por sus estudiantes en la red. De este modo, el papel del docente es ser “responsable y administrador” de la comunidad virtual que, de modo informal o de forma organizada, constituyen sus alumnos conectados a Internet.

## EL ALUMNO COMO CREADOR DE CONTENIDOS

Este es uno de los retos más potentes que pueden y deben provocar las TIC

en el aprendizaje en el aula. La meta es que los estudiantes deben aprender a expresarse y comunicarse a través de múltiples lenguajes y formatos. Aprender a expresarse mediante textos cortos, telegráficos, pero también largos, como son los ensayos argumentativos. Expresarse mediante imágenes y gráficos como son las fotografías, dibujos, esquemas o mapas. Expresarse en formatos audiovisuales o de imágenes en movimiento con sonido a través de documentales, videoclips, o narraciones audiovisuales de ficción. Expresarse con hipertextos creando documentos con links o enlaces como pueden ser los murales o poster digitales, las líneas de tiempo o páginas web. Expresarse en formatos multimedia donde se combine todo lo anterior en un blog, una wiki o un sitio web personal.

En definitiva, el reto educativo con TIC es que el alumno no sea un mero consumidor de información o contenidos que lee en un libro de texto, sino que construye sus propios contenidos empleando las múltiples y polivalentes herramientas digitales que están disponibles en la Web 2.0.

### APRENDER COLABORATIVAMENTE CON TIC

Las TIC permiten que el alumnado pueda trabajar colaborativamente con otros grupos de alumnos pertenecientes a geografías, espacios o territorios alejados. Instrumentos tales como el correo electrónico, el foro, los chats, las redes sociales o las videoconferencias son recursos que posibilitan el desarrollo de actividades y tareas entre grupos de alumnos y/o docentes que sin los mismos serían prácticamente inviables. Actividades como la “correspondencia escolar” de fuertes raíces freinetianas que en el pasado representaba un alto coste de trabajo para el docente se ven facilitadas con la implantación del correo electrónico. Proyectos de trabajo colaborativo como son los denominados “círculos de aprendizaje” entre alumnado de distintos países o comunidades son posibles gracias al desarrollo de este tipo de tecnologías. La colaboración e intercambio de materiales, unidades didácticas o experiencias pedagógicas entre docentes se

pueden articular y facilitar organizando sitios web, redes sociales educativas o espacios virtuales con esta finalidad. Lo destacable, es que las TIC, a diferencia de las anteriores tecnologías como la imprenta o audiovisual, además de ser soportes para la transmisión y difusión de información, son recursos que facilitan e incrementan la interacción comunicativa entre los sujetos superando las limitaciones representadas por las barreras geográficas y/o temporales lo que implica que el alumnado debe desarrollar nuevas y variadas competencias intelectuales, actitudinales y sociales para desenvolverse de forma inteligente ante estas tecnologías.

### EVITAR EL DARWINISMO O DESIGUALDAD EDUCATIVA ANTE LA CULTURA DIGITAL

Para finalizar quisiera hacer referencia a la relevancia de que nuestros niños y niñas reciban una adecuada educación ante la cultura digital en las escuelas. Es un hecho constatable que el acceso a la tecnología y servicios digitales cada vez es más popular pudiendo calificarse ya como un fenómeno de masas. Los datos estadísticos de los últimos años atestiguan un notable incremento en la disponibilidad de la telefonía móvil, en el acceso a las computadoras e Internet o en los servicios de televisión digital no sólo en nuestro país, sino en el conjunto del planeta. Pero una cosa es la utilización de las tecnologías/máquinas y otra bien distinta es un uso inteligente y culto de la información y comunicación a través de las mismas.

Creo que aquí radicará, en un futuro muy próximo, las diferencias y desigualdades sociales ante la tecnología: no en el acceso y disponibilidad de las mismas, sino en la calidad de uso. El mercado se está encargando de hacerlas disponibles: cada vez son más baratas, asequibles y de fácil manejo. Sin embargo, las diferencias vendrán dadas por las finalidades y naturaleza de su uso. Aquellos grupos sociales con alto nivel formativo las emplearán con fines vinculados con la inteligencia y conocimiento colectivo. El acceso a la tecnología por parte de los individuos y grupos sociales sin la formación adecuada llevará a usos mecánicos o carentes

## EL AUTOR

MANUEL  
AREA



**Catedrático del Departamento de Didáctica e Investigación Educativa en la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna (España)** en la que imparte la materia de “Tecnología Educativa”.

**Licenciado en Filosofía y Ciencias de la Educación** por la Universidad de Santiago de Compostela (1982) y Doctor en Pedagogía (1987) por la Universidad de La Laguna. Es director, en la misma, del grupo de investigación denominado Laboratorio de Educación y Nuevas Tecnologías (EDULLAB).

Fue el primer **Presidente** de la asociación científica denominada **Red Universitaria de Tecnología Educativa (RUTE)** que aglutina a investigadores y docentes españoles y latinoamericanos de este campo.

Colabora en la docencia en distintas universidades del ámbito iberoamericano. Ha publicado más de un centenar de libros, informes y artículos sobre las TIC y la Educación.

Escribe sobre estos temas en su blog “**Ordenadores en el Aula**”. Más información en su sitio web personal [manuelarea.net](http://manuelarea.net)

de relevancia cultural, lo que provocará que los mismos sean más vulnerables a la dependencia tecnológica. Sin conocimiento adecuado el sujeto no desarrollará una apropiación significativa y valiosa de las herramientas digitales estando, en consecuencia, supeditado a ser manipulado por intereses ajenos a sus necesidades. El individuo que maneja distintas herramientas digitales, pero sin la suficiente capacidad crítica tenderá a realizar un uso consumista y seguramente sea un sujeto alienado y dependiente de la tecnología. Por todo ello, hoy en día, más que nunca, la educación es una condición necesaria e imprescindible para que el futuro de nuestra sociedad sea democrático, sostenible y socialmente equilibrado. ●

# Un MUNDO de proyectos

POR ADELA BINI



**H**ubo una vez un maestro llamado Daniel Reyes quien sostenía que las telecomunicaciones debían servir en la sociedad para transmitir los latidos del corazón humano, prefigurando las enormes posibilidades de cambio social que vendrían de la mano de Internet. Un cambio que llegaría al reconocernos los seres humanos como diferentes, pero complementarios. La metáfora del rompecabezas, siempre usada por el maestro, es la que mejor ilustra esta idea: somos como las piezas de un rompecabezas, todas son distintas, pero si falta una, no está completo.

español, albergando a hispanohablantes de Latinoamérica, España y del mundo.

## PROYECTOS COLABORATIVOS CON NUEVAS TECNOLOGÍAS

La metodología de trabajo en proyectos no es una novedad. El profesor William Kilpatrick fue el precursor de la idea en el primer cuarto del siglo pasado. Kilpatrick abogaba para que las escuelas se basaran en la elección de los proyectos que generarán: “actividades con propósito” en torno a un tema central. El maestro para él debía ser un guía de los alumnos, quienes debían elegir el tema a partir de sus propios intereses, ya que el aprendizaje se produce de mejor manera cuando es consecuencia de experiencias significativas. Además, la educación debe tender a que las experiencias de los alumnos no queden dentro del aula o la escuela.

La no existencia de fronteras es un valor agregado de las nuevas tecnologías al trabajo en proyectos: en la Red iEARN no hay límites físicos ni fronteras para conectarse, y tampoco la lengua limita, porque se elige el idioma en el que se quiere participar, y si no está, se puede hacer una propuesta nueva en la lengua que deseamos. El mundo se ha convertido en un gran espacio de aprendizaje, donde se aprende con el otro sobre problemas reales, que preocupan a todo el mundo; y el tema es elegido dentro de un repertorio ya existente, y si no existe ya un trabajo comenzado, se puede comenzar un proyecto nuevo invitando a otros maestros del mundo.

Una característica fundamental de los proyectos colaborativos es que los estudiantes se deben comprometer y por lo tanto, apropiarse de su propio aprendizaje, lo cual los hace más responsables, individual y grupalmente. Elegir el tema ya incentiva su participación. Y nadie puede negar el plus de motivación que otorga el desarrollo de cualquier actividad en redes a nuestros chicos, que le permiten conocer gente de otros lugares, con otras ideas, otros

## LA AUTORA

ADELA  
EUGENIA  
BINI



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

Capacitadora docente en organizaciones estatales y privadas de Latinoamérica, como Fundación Evolución, Organización de los Estados Americanos (OEA), Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), Universidad Nacional de Córdoba (UNC) y Ministerios de Educación de la Nación y de la provincia de Córdoba.

Dictado de talleres y elaboración de materiales dentro de la **Cátedra de Tecnología Educativa** de la Escuela de Ciencias de la Educación de la UNC.

**Coordinadora en la Red Telar-iEARN Argentina**, asesora pedagógica para los Diplomados de OEA y tutora virtual de diferentes cursos, algunos diseñados por ella.

gustos, en fin, otra cultura a explorar. Y en este punto se logra desarrollar en los estudiantes los valores de tolerancia, solidaridad, compromiso social, no discriminación, y esto se realiza de una forma casi invisible, sin necesidad de abordar este tema aisladamente: solo se trata de que cada uno cumpla con su parte en el trabajo colaborativo.

Ser parte de la comunidad iEARN reclama una responsabilidad social porque convierte a los estudiantes en ciudadanos globales, conscientes de la diversidad, de la multiculturalidad, dispuestos a aprender sobre los problemas que afectan la humanidad y preparados para operar sobre ellos.

De allí que el lema de la red iEARN es: *“Aprendiendo con el mundo, no solo sobre él”.* ●



Y con esa convicción junto a otros maestros, lideró la fundación de una Red Educativa que uniría escuelas de todo el mundo para trabajar en proyectos, cuyo objetivo fundamental sería mejorar la educación y a través de ella, la vida en el Planeta.

Esa red llamada iEARN (Red Internacional de Educación y Recursos: [www.iearn.org](http://www.iearn.org)) hoy, casi 25 años después, enlaza alrededor de 30.000 escuelas y organizaciones educativas, y une a estudiantes y maestros de cerca de 130 países. Está representada en Argentina por un grupo de educadores que llevan adelante los proyectos de la red Telar (Todos en la Red) y que se trabajan en



presenta

# ULTRABOOK™ SIEMPRE CONTIGO

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

## MOVILIDAD Y ESTILO

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

## GRAN DESEMPEÑO

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

## LARGA DURACIÓN

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

## MÁS SEGURIDAD\*\* PARA TI

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

Ultrabook™

Inspirada por 

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

Veremos. Ningún sistema puede brindar absoluta seguridad bajo todas las condiciones. Requiere un chipset, BIOS, firmware y software habilitados y una suscripción con un proveedor de servicios habilitado. Consulta a tu fabricante de sistema y proveedor de servicios por disponibilidad y funcionalidad. Intel no asume responsabilidad por sistemas y/o datos robados o daños que resulten. Para más información visita <http://www.intel.com/go/anti-theft>.

Copyright ©2012, Intel Corporation. Todos los derechos reservados. Intel, el logotipo de Intel y Ultrabook™ son marcas registradas por Intel Corporation en los Estados Unidos y en otros países. Para acceder a Internet, la Ultrabook™ debe estar conectada y el servicio de conexión debe ser contratado por el consumidor. Ultrabook™ enciende en sólo 7 segundos a partir del momento de hibernación (S4). \*Las especificaciones pueden variar de acuerdo a cada fabricante.

# Knowledge Manager: trabajo colaborativo y redes sociales

POR CAMINO LÓPEZ GARCÍA



Soy lectora asidua de un blog que es conocido cada vez por más personas, del ámbito de la empresa, las TIC, la educación, el periodismo, la psicología: El Caparazón, en el cual me encontré con la siguiente entrada “5 tendencias 2013 en Social Knowledge Manager”.

En este reducido post, Dolors Reig nos aventura algunas de las tendencias acerca de la gestión del conocimiento social, siguiendo la línea del último informe Horizon que ella misma ayudó a concluir. Una de estas tendencias me ha llamado la atención especialmente: “Entornos colaborativos de gestión del conocimiento: Social media acentuando lo social; los procesos de colaboración también intramuros si pensamos en organizaciones y empresas”.

## TRES CONCEPTOS QUE UNIDOS MARCAN LA DIFERENCIA

Una de estas tendencias me ha llamado la atención especialmente: “Entornos colaborativos de gestión del conocimiento: Social media acentuando lo social; los procesos de colaboración también intramuros si pensamos en organizaciones y empresas”.

Una tres de los conceptos que más me motivan últimamente: social media, trabajo colaborativo y gestión del conocimiento. Aunque lo pueda parecer, no son conceptos de uso específico en la empresa; en realidad, todos los conceptos existentes tienen la facultad de trasladarse a otros ámbitos. En este caso, el mundo de la escuela tiene mucho que aprender, y no se diferencia tanto de la empresa debido a que, en realidad, el objetivo es realizar una serie de tareas hechas gracias a la unión entre las personas: la formación de grupos de trabajo.

Motivar el Capital Intelectual y orientarlo hacia la Gestión del Conocimiento,

y todo ello gestionado a partir de las TIC, son tareas arduas que pretenden mostrar el talento personal de cada uno y dirigirlo hacia la creación de valor e innovación en la empresa para la cual se trabaja. Al igual que en la educación, este sistema no está acuñado todavía en el ámbito educativo debido a una serie de circunstancias, como la poca preparación del profesorado, la poca flexibilidad de las instituciones, la falta de motivación al alumnado y la preocupación ferviente de sus padres.

Pero, a pesar de todo ello, tanto si lo aplicamos a una institución educativa como a una empresa, podemos entender una serie de conceptos para poder llegar a su total comprensión.

La tarea del Knowledge Manager pretende, entre otros asuntos, fomentar la colaboración entre las personas de una empresa para que la creatividad de las mismas genere nuevos proyectos de innovación. Pero en muchos casos se sigue haciendo como se hacía antaño, sin tener en cuenta que la revolución de las TIC nos ha abierto un nuevo mundo acerca de este tipo de asuntos.

El Gestor de Conocimiento ha de realizar labores de recursos humanos o de coaching, si se me permite, formando grupos de personas para conseguir desarrollar un proyecto en concreto. Como he tratado en mi ponencia en el Congreso Virtual Mundial de E-Learning (Web 3.0 y trabajo colaborativo: una buena práctica con redes sociales), el trabajo entre un grupo de personas, en concreto el trabajo colaborativo, tiene identi-

ficadas una serie de necesidades que toda persona ha de contemplar. La revolución de las TIC ha conseguido que éstas sean adaptadas al siglo XXI, motivando más a los comunicantes como al proyecto en sí, ya que su consecución es más eficiente y de calidad que las producidas anteriormente.

*Debemos dejar nuestros temores acerca de las redes sociales e involucrarlas en nuestra vida.*

## EL ANTES Y EL AHORA CON TIC

En la página siguiente les muestro una tabla acerca de cómo se resolvían antes estas fases hacia el trabajo colaborativo y de qué manera se desarrollan ahora.

Las TIC no solo han servido para renovar el mobiliario de las instituciones educativas, han llegado para facilitar la capacitación necesaria en esta materia, y todas aquellas que se puedan actualizar con la misma, que es imprescindible a la hora de desenvolverse en la nueva Sociedad del Conocimiento.

Y digo sociedad, porque si se fijan en la tabla presentada a continuación, la consideración del apoyo social es fundamental para la creación de este tipo de trabajo, el colaborativo. En estos mo-

NECESIDAD	PARTICULARIDADES	SOLUCIONES ANTES	SOLUCIONES AHORA
CONVERSAR	Conversaciones enriquecidas con la entrega de archivos sin límites geográficos.	Visitar directamente el sitio, llamar por teléfono y enviar una carta con los archivos.	Facebook, Google +.
INTERACCIÓN	Fluida, sencilla.	Seguir visitando periódicamente o llamando casi a diario.	Facebook, Twitter, LinkedIn.
COMPARTIR	Información específica.	El intercambio de archivos se realizaría por correo ordinario con la consiguiente demora.	Scoop.it!, Email, Diigo
RECOMENDAR	Recomendar información que se ve diariamente.	Llamar asiduamente por teléfono o enviar cartas diarias con el peligro de no poder acceder a la información.	+1, me gusta, comentarios Diigo, compartir de manera directa a un contacto puntual.
TRABAJAR INDIVIDUALMENTE	Creación individual del propio conocimiento.	Acumulación de papeles subrayados y con post-it que se despegan.	Google docs. Stixy, Prezi.
ALMACENAR	Permanencia de archivos de diferentes formatos.	En carpetas de diversas formas y tamaños de todo lo material.	Slideshare, Youtube, Dropbox, Symbaloo, Stixy, Prezi.

mentos, las redes sociales son plataformas muy potentes de vínculo entre las personas. Es en estos espacios donde se desarrolla todo el potencial del trabajo colaborativo gracias a la interacción de los componentes del grupo, pero además las herramientas de la Web 2.0 se están volviendo sociales, prueba de que necesitamos interactuar para filtrar y seleccionar (*content curator*) y para difundir y recomendar (*community manager*).

### EN CONCLUSIÓN

Debemos dejar nuestros temores atrás acerca de las redes sociales (la educación 3.0 y las redes sociales en el aula) y contemplar la posibilidad de involucrarlas en nuestra vida como espacios de los que aprendemos (PLE, Personal Learning Environment) donde encontramos a personas que forman parte de nuestra red también (PLN, Personal Learning Network). Y es que el futuro y el presente son sociales y colaborativos, ya nos lo vaticinaba Baraniuk en su ponencia del TED "Hacia el e-learning inclusivo" que tanto nos inspiró a los apasionados del e-learning.

La clave: Generemos hábitos, fomentemos habilidades, creamos en el potencial creativo de las personas. Realmente nos sorprenderemos de la habilidad que podemos desarrollar para conseguir nuestras metas si dejamos entrar a las TIC en nuestras prácticas. ●

### BIBLIOGRAFÍA

• Adell, J & Castañeda, L. (2010) *Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva*

*manera de entender el aprendizaje.*

Disponible en [digitum.um.es/jspui/bitstream/10201/17247/1/Adell&Casta%C3%B1eda\\_2010.pdf](http://digitum.um.es/jspui/bitstream/10201/17247/1/Adell&Casta%C3%B1eda_2010.pdf) Consultado el 17/10/12

• Canals, Agustí (2003). "La gestión del conocimiento". En: *Acto de presentación del libro Gestión del conocimiento (2003: Barcelona) [en línea]*. UOC. Consultado el 17/10/12. [www.uoc.edu/dt/20251/index.html](http://www.uoc.edu/dt/20251/index.html)

• Fowler, J. (2011) *El poder de las redes sociales. Contenido audiovisual.* Disponible en

[www.rtve.es/television/20110403/poder-redes-sociales/421888.shtml](http://www.rtve.es/television/20110403/poder-redes-sociales/421888.shtml) Consultado el 17/10/12

• López García, C. & Basilotta Gómez-Pablos, V. (2012) *La educación 3.0 y las redes sociales en el aula.*

*Observatorio tecnológico SCOPEO, boletín 63.* Disponible en [scopeo.usal.es/node/2426](http://scopeo.usal.es/node/2426) Consultado el 17/10/12

• López García, Camino (2012) "PLE, PLN y Memoria Auxiliar: Tu aprendizaje virtual" Capítulo del libro "Cómo enseñar utilizando redes sociales" / coord. por Rosario Peña, Ed Altaria, 2012, ISBN 978-84-940092-1-1, págs. 271-294

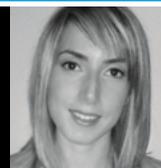
• Rubia, Avi, B.; Jorri, Abellán, I.; Anguita, Martínez, R. (2009) *Aprendizaje colaborativo y TIC.*

En De Pablo Pons, J. (coord.) (2009) *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet.* Aljibe, Málaga.

• Sáez, Álvarez, C. G. (2010) *Consideraciones en la implementación de aprendizaje colaborativo en el aula con apoyo de tecnología de la*

### LA AUTORA

CAMINO  
LÓPEZ  
GARCÍA



Doctoranda en la Universidad de Salamanca, España, acerca de las TIC, la educación artística, el e-learning y la gestión del conocimiento.

Colaboradora del Grupo de Investigación GITE-USAL y Grupo DIM en la revista DIM, CITA (Centro Internacional de Tecnologías Avanzadas) y la asociación Padres 2.0. Investigadora, formadora y colaboradora en diversos espacios de la Web.

*información y la comunicación. Intersecciones educativas, n° 2.* Disponible en: [educacion.ulagos.cl/revista/index.php?option=com\\_content&view=article&id=91:articulo-4&catid=53:articulos-general&Itemid=1](http://educacion.ulagos.cl/revista/index.php?option=com_content&view=article&id=91:articulo-4&catid=53:articulos-general&Itemid=1) Consultado el 17/10/2012

• Siemens, G. (2006) *Knowing Knowledge. Libro disponible en* [www.rtve.es/television/20110403/poder-redes-sociales/421888.shtml](http://www.rtve.es/television/20110403/poder-redes-sociales/421888.shtml) Consultado el 17/10/12

• Zañartu, Correa, L. M. (2003) *Aprendizaje colaborativo: una nueva forma de Diálogo Interpersonal y en Red.* Revista digital de Educación y Nuevas tecnologías, n° 28. Disponible en: <http://contexto-educativo.com.ar/2003/4/nota-02.htm> Consultado el 17/10/2012.

## PROYECTO

## BLOGMANÍACOS

POR CONCHITA LÓPEZ CONESA

**E**l proyecto **Blogmaníacos**<sup>1</sup> surgió cuando decidí crear un blog de aula para reforzar lo trabajado en clase, para enseñar a las familias lo que hacíamos, para intentar hacer cosas nuevas... Fue en septiembre de 2008 cuando le di forma; mis alumnos eligieron el nombre y empezamos todos desde cero. Yo, porque no conocía casi nada de la Web 2.0 y tenía muy escasa preparación informática; ellos, porque sólo habían recibido leves nociones sobre el procesador de textos.

Lo que tienen los principios es que son mágicos, porque todo está por explorar. A ello nos dedicamos mi alumnado y yo con pasión. Fue hermoso recorrer el camino, juntos, con el mismo equipaje de salida.

Esos principios estuvieron marcados por la investigación, pruebas de ensayo y error, tanteos un poco a ciegas para averiguar en qué queríamos que se convirtiera nuestro blog.

Pronto tuvimos claro que no queríamos que fuera un repositorio de enlaces, actividades y repasos académicos. Aunque nunca hemos descartado esa vertiente, es la que menos nos interesa; para eso están los marcadores sociales, las wikis, y tantas y tantas formas de coleccionar y guardar esas páginas imprescindibles que tanto nos ayudan en nuestro quehacer diario.

Así que lo fuimos enfocando a mostrar a las familias y a los visitantes en general lo que se hacía en clase: exposiciones orales, excursiones, clases de artística, visitas recibidas... y, sobre todo, a la creación a partir de las herramientas de la Web 2.0.

Uno de nuestros primeros empeños fue traer a clase a gente interesante de nuestro entorno. Empezaron viniendo madres a compartir sus experiencias en el Día de la Mujer Trabajadora. Algunos padres expusieron sus trabajos o las costumbres del pueblo... Poderlos grabar y subir a Internet dio otra dimensión a estas visitas, ya que los artículos que se producían recibían comentarios de gente muy lejana.

Un apartado importante en nuestro blog es el de **Concienciación ciudadana**. En él pretendemos participar en la medida de nuestras posibilidades en la vida pública, intentando aportar nuestros puntos de vista y soluciones. Empezamos por una campaña de vídeo con preguntas a nuestro presidente<sup>2</sup>

del gobierno. Una de ellas fue elegida y contestada por el presidente. Dos de mis alumnos aparecieron en el telediario de TVE<sup>3</sup> al mediodía y en la noche, introduciendo y terminando el reportaje que se hizo sobre preguntas a líderes del mundo a través de Youtube.

También lanzamos preguntas comprometidas sobre alimentación a los eurodiputados cuando estábamos estudiando la Unión Europea. Todas ellas fueron contestadas en vídeo en Euronews TV.

*Blogmaniacos surgió en el año 2008 como un blog de aula para reforzar lo trabajado en clase, para enseñar a las familias lo que hacíamos y para intentar hacer cosas nuevas.*

Todo esto nos ha llevado a reflejar, en el día a día de nuestra clase, modelos de participación ciudadana. Una de nuestras últimas actividades en este sentido ha sido la elección de delegado/a y subdelegado/a, que convertimos en todo un verdadero proceso electoral con sus actas de formación, funciones consensuadas de los/as delegados/as, plazos y publicación de candidatos, campañas electorales en vídeo, jornada de reflexión, votación y publicación de ganadores<sup>4</sup>.

Pronto fuimos estableciendo relaciones con otros profesores y colegios, entrando en una dinámica de trabajos colaborativos que nos resultaron muy gratificantes, siendo uno de los primeros el responsable del blog *Crea y aprende con Laura*<sup>5</sup>, que se convirtió en el tutor virtual de mis alumnos por la serie de consejos, enseñanzas y comentarios que les dedicaba.

Trabajamos en el proyecto *Poesía eres tú*<sup>6</sup> donde grabamos poesías recitadas por el alumnado. También en *Callejeros Literarios*<sup>7</sup>, un trabajo de recogida de información, y tratamiento de la misma en torno a las calles del pueblo que tuvieran

bla  
bla  
bla

blog  
blog

nombre de escritores. Se estudiaba al escritor, se grababan fragmentos leídos de sus obras, se hacía un recorrido por las calles...

Otro proyecto interesante fue el de *Construyendo historias*<sup>8</sup>, en el que participamos con muchos otros colegios escribiendo cuentos colaborativamente.

Uno de nuestros últimos proyectos colaborativos ha sido el **Proyecto Ositos de peluche**, llevado a cabo con la profesora Cristina Velázquez del Instituto Tomás Devoto de Buenos Aires, Argentina. La interacción entre las dos clases y el envío físico de un osito de peluche motivaron la escritura creativa, la empatía para ponerse en el lugar de la mascota y contar sus vivencias en el otro país, la destreza digital para dar forma a ese intercambio... Podéis ver ese trabajo en el blog que se creó al efecto<sup>9</sup>.

Nuestra vocación colaborativa nos llevó a formar parte del colectivo Tribu 2.0<sup>10</sup>, grupo de profesores que se dedican a unir cine y educación. Con ellos hemos asistido a preestrenos o Noches de Cine, a matinales; hemos recibido a directores de las películas<sup>11</sup> que hemos ido a ver, a los actores protagonistas<sup>12...</sup>

Abrimos un blog para cada una de las películas y subimos actividades previas<sup>13</sup>, simultáneas<sup>14</sup> y posteriores<sup>15</sup> al visionado de las mismas. Esas actividades pueden verse luego en la pestaña Educación de las webs oficiales de los films.

Todo este trabajo de cuatro años se ha visto reconocido en diferentes ocasiones. Hemos sido blog del mes en *Educared*<sup>16</sup>. Nos dieron *el sello de Leer.es*<sup>17</sup> por la experiencia llevada a cabo en torno a la creación de cómics a partir de la película de animación "Arrugas". Somos Blog de Buenas Prácticas<sup>18</sup> en el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Ganamos el 3º Premio<sup>19</sup> en el Concurso de Edublogs Espiral de 2009. Dos años después, nos alzamos con el 1º Premio<sup>20</sup>. Estos premios y las actividades sobre el cine han hecho que hayamos aparecido muchas veces en los medios de comunicación<sup>21</sup>, tanto en entrevistas en radios locales, en la red, para revistas especializadas, como en prensa escrita y en televisiones locales, autonómicas y estatales.

Para alguien como yo, interesada en que la educación pública de calidad llegue a todos los ciudadanos con garantías, esta dimensión de nuestro trabajo ha sido la más importante. Dar visibilidad a esta educación ha sido el mayor logro conseguido y por lo que ha valido la pena el esfuerzo llevado a cabo durante estos cuatro años.

Espero que este artículo sirva para que otros/as docentes no pierdan la ilusión por un trabajo como el nuestro, donde tanto se puede hacer y donde tan importante como el resultado es el proceso, y cómo no, la evaluación/autoevaluación del mismo, que nos hará saber si vamos en la dirección correcta.



Aconsejo siempre los trabajos colaborativos y la interacción con otros profesores en la red: saber que no estamos solos en el empeño da fuerza y constancia a nuestros propósitos. ●

## REFERENCIAS

- <sup>1</sup> *Blogmaniacos*: [blogmaniacosunidos.blogspot.com/](http://blogmaniacosunidos.blogspot.com/)
- <sup>2</sup> *Entrevista You Tube a José Luis Rodríguez Zapatero* [www.youtube.com/watch?v=lvaBU2FCxIU](http://www.youtube.com/watch?v=lvaBU2FCxIU)
- <sup>3</sup> *Euronews TV*: [es.euronews.com/2011/05/20/modificar-las-recetas-para-reducir-la-obesidad/](http://es.euronews.com/2011/05/20/modificar-las-recetas-para-reducir-la-obesidad/)
- <sup>4</sup> [blogmaniacosunidos.blogspot.com.es/search/label/Delegados%2Fas](http://blogmaniacosunidos.blogspot.com.es/search/label/Delegados%2Fas)
- <sup>5</sup> [creaconlaura.blogspot.com.es/](http://creaconlaura.blogspot.com.es/)
- <sup>6</sup> [proyectopoesiaerestu.wordpress.com/](http://proyectopoesiaerestu.wordpress.com/)
- <sup>7</sup> [sites.google.com/site/callejerosliterarios/project-updates/callejeros/jacarilla-alicante](http://sites.google.com/site/callejerosliterarios/project-updates/callejeros/jacarilla-alicante)
- <sup>8</sup> [proyectoconstruyendohistorias.blogspot.com.es/](http://proyectoconstruyendohistorias.blogspot.com.es/)
- <sup>9</sup> [nuestrosositosdepeluche.blogspot.com.es/](http://nuestrosositosdepeluche.blogspot.com.es/)
- <sup>10</sup> [ceroenconducta.ning.com/](http://ceroenconducta.ning.com/)
- <sup>11</sup> [www.youtube.com/watch?v=\\_RdWuJpC99I](http://www.youtube.com/watch?v=_RdWuJpC99I)
- <sup>12</sup> [www.youtube.com/watch?v=CeDDrRrr37I](http://www.youtube.com/watch?v=CeDDrRrr37I)
- <sup>13</sup> [www.youtube.com/watch?v=2B4GnzL\\_9Oc](http://www.youtube.com/watch?v=2B4GnzL_9Oc)
- <sup>14</sup> [www.youtube.com/watch?v=m7zpLmiX3VA](http://www.youtube.com/watch?v=m7zpLmiX3VA)
- <sup>15</sup> [www.youtube.com/watch?v=qsd4eCskbzS](http://www.youtube.com/watch?v=qsd4eCskbzS)
- <sup>16</sup> [www.educared.org/global/educared](http://www.educared.org/global/educared)
- <sup>17</sup> [leer.es/comics/](http://leer.es/comics/)
- <sup>18</sup> [recursostic.educacion.es/blogs/buenaspracticas20/index.php/2011/01/14/blogmaniacos](http://recursostic.educacion.es/blogs/buenaspracticas20/index.php/2011/01/14/blogmaniacos)
- <sup>19</sup> [edublogs09.ciberespiral.org/?p=3592](http://edublogs09.ciberespiral.org/?p=3592)
- <sup>20</sup> [www.espiraledublogs.org/2011/ganadores/blogs-ganadores](http://www.espiraledublogs.org/2011/ganadores/blogs-ganadores)
- <sup>21</sup> [blogmaniacosunidos.blogspot.com.es/search/label/Prensa](http://blogmaniacosunidos.blogspot.com.es/search/label/Prensa)

# Las TIC en la educación

POR GABRIELA MARIEL SPADONI

*En tiempos de cambio, quienes estén abiertos al aprendizaje se adueñarán del futuro, mientras que aquellos que creen saberlo todo estarán bien equipados para un mundo que ya no existe (Eric Hoffer)*

El Blog Las TIC en la Educación: un cambio, una iniciativa, una actitud ante la vida, una necesidad, una oportunidad... Probablemente el resultado de una estela generada a partir de las huellas que imprimieron los maestros y profesores en mi biografía escolar: iniciativa, constancia, deseos de aprender de modo ininterrumpido, curiosidad, convicción... Una inquietud por aportar a la alfabetización digital, fuertes deseos de contribuir con un granito de arena a la mejora continua de la educación. Escribir en blogs... tal vez una insatisfacción al status quo... una cuestión de destino...

Al pensar en esta decisión tengo sin dudas que evocar al maestro y especialista en educación digital Guillermo Lutzky. Un pionero entusiasta que en pocos minutos allá por noviembre de 2007 me mostró lo que se podía hacer con los blogs: la creatividad puesta al servicio del aprendizaje de una comunidad educativa. Privilegio de algunos haberlo conocido. Un encuentro casual en el evento Rosario Blog Day que se convirtió en un potencial disparador para posicionarme en otro lugar como docente.

Retrospectivamente creo que comenzar a postear en blogs un 10 de noviembre de 2007- siendo una docente con formación humanística de base-, es casi revolucionario. Es comenzar a enhebrar el origen de una comunicación que parece que no tendrá final y a la par, tener un lugar en la Red, ser parte de ella. Una oportunidad para construir mi identidad como educadora en la misma: su muestra, la elección nada azarosa de un nombre de dominio [eduticsantafe.blogspot.com](http://eduticsantafe.blogspot.com), educar con las TIC

desde mi provincia, Santa Fe (Argentina), para un mundo global, interconectado. Es atreverse al cambio, comenzar a construir juntos, repensarnos como educadores a la luz de cambios culturales que nos invitan a una reflexión de nuestras prácticas. Convertirme en una hacedora en el campo de las TIC en la Educación...

Un blog temático centrado en la inclusión digital, en la enseñanza y el aprendizaje que tiene por objetivo nodal iluminar el campo de la tecnología educativa, facilitando y centralizando contenidos del campo mencionado así como compartiendo información propia y de otros colegas. ¿Cómo? Entrevistando a especialistas, transparentando producciones áulicas, integrando variadas herramientas para potenciar la interacción... La posibilidad de relacionarme con personas de cualquier lugar del planeta.

Sostenerlo: un desafío atrapante y la antesala de la construcción colaborativa. El puntapié para dar forma a otros espacios digitales; también para pensar su inclusión a nivel curricular.

Creo que conversar a partir de las publicaciones realizadas desde "comentarios" de cada post o entrada, se constituye en una de las posibilidades más relevantes que nos ofrece la versatilidad de herramientas para publicar, como la creación de blogs.

Una actitud propiciada por las bondades de la Web 2.0, que puso a nuestra disposición una nueva concepción de páginas web, sustentadas en contenidos compartidos y producidos con autonomía; con la posibilidad de

## LA AUTORA

GABRIELA  
MARIEL  
SPADONI



Docente de escuelas medias y escritora en blogs educativos desde el año 2007 y entusiasta hacedora en el campo de las TIC a nivel curricular.

interacción con recursos en variados formatos: texto, imágenes, video e incluso el almacenamiento de archivos alojados previamente en otras plataformas a partir de la posibilidad de "embeberlos", incrustarlos en el blog. En definitiva, una invitación a detenerse, tomar recursos y volver a compartir.

## UN BLOG QUE HA FLUCTUADO CON EL TIEMPO

Hoy, más allá de la cantidad de herramientas que han emergido desde su creación, tiene su lugar como espacio que puede encontrarse en búsquedas en la Web pero fundamentalmente al que se llega a través del auge de las redes sociales que potencian aún más sus bondades.

Diciembre de 2012, a cinco años de la apertura del Blog "Las TIC en la Educación" me siento tan comprometida como entonces: con ganas de seguir colaborando y especialmente con la firme convicción de haber dejado huellas para que otros colegas las puedan transitar y retroalimentar a los fines de seguir creciendo juntos por una educación que esté en sintonía con una docencia para la transformación. ●

bla  
bla  
bla

blog  
blog  
blog

# PARA QUE SEPAN

POR GUSTAVO CUCUZZA

En la Web podemos encontrar distintas clasificaciones de blogs, dependiendo de cada autor, de si es un concurso para un premio, o de diversas temáticas. Por eso cuando me preguntan por **[PQS] Para que sepan** (paraquesepan.blogspot.com) contesto que "es mi blog personal de docente". En **PQS** recopilé información útil de mi especialidad: la Informática y la Educación. Así fue, por lo menos, en sus inicios, allá por el final de 2006. Links, tutoriales, artículos de interés, videos, presentaciones, infografías, imágenes. Pero no es sólo datos e información, sumo opinión, debates y el intercambio con colegas docentes que hacen que el conjunto se enriquezca.



Uno de los temas que destaco es el de los "nativos digitales" y "la multitarea". En las etiquetas que los agrupan, podrán encontrar datos e información que muestran que, en realidad, son un mito esas "supuestas capacidades", fundamentado con investigaciones realizadas con las fuentes correspondientes.

Como bloggero adhiero a la idea de crear redes de conocimiento compartido, por eso le otorgo una gran importancia al enlace que conduce a los "Blogs que sigo" (pqsquehaydenuevoviejo.blogspot.com), donde voy incorporando los espacios de distintos colegas que escriben sobre Educación y TIC, y además, otros especializados en Informática, Computación y Nuevas Tecnologías. Como también al enlace que conduce a la Red CREAR en Facebook, un grupo que inauguré en mayo de 2011, con más de mil integrantes que comparten información y conocimientos.

## CÓMO SURGIÓ

Fue un experimento que hice mientras buscaba cómo publicar lo que iba investigando en Internet sobre sitios web con contenidos educativos y artículos periodísticos interesantes para usar en el aula; pensaba que podía ser útil para colegas o alumnos que buscaran información; y también para usar en mis clases.

*El blog recopila información útil sobre educación e informática.*

Al principio, usé distintos programas de diseño web e investigué servicios de hosting gratuitos. Era como un pasatiempo; no tenía muchos compañeros interesados y en la escuela donde daba clases no había Internet ni equipamiento. Si bien estaba informado sobre la existencia de los blogs, no les encontraba utilidad hasta que vi algunos blogs de docentes que eran cada vez más usados y me animé a dar el salto de los sitios web a los blogs... Comencé con **PQS** y al mismo tiempo con **Aprendo en la web** (aprendoenlawareb.blogspot.com). **PQS** para la informática y **Aprendo...** para recomendar recursos para el aula de las demás asignaturas.

## ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS

La información está ordenada mediante etiquetas que permiten filtrar y encontrar rápidamente lo que a uno le interesa. También posee imágenes enlazadas a los otros blogs, y a presentaciones destacables.

Para enseñar acudo a los tutoriales multimedia, artículos seleccionados de algún medio periodístico, presentaciones, participando en los comentarios.

Otra forma es mediante lo que llamo sub-blogs de aula relacionados: son blogs con consignas específicas para

## EL AUTOR

GUSTAVO CUCUZZA



Profesor en informática.

Capacitador docente en el subnúcleo TIC del Centro de Pedagogías de Anticipación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

Creador y coordinador de los blogs "Educación y blogs", "Aprendo en la web" y "La informática prohibida".

cursos de distintos niveles en donde soy profesor de Informática.

## Y LLEGARON LOS PREMIOS

En 2009 PQS fue finalista del "III Premio Espiral Edublogs 09" que organiza la Asociación Espiral, Educación y Tecnología, de España, en la categoría "Blogs de Profesores y Profesoras". Pero la gran noticia llegó en 2010: PQS fue elegido ganador de la convocatoria "Blogs educativos" del Premio Educ.ar-Intel - Concurso: "Publicando en internet", realizado para estimular la producción de contenidos digitales por parte de los docentes.

Este año fue recomendado en la Blogoteca de educ.ar y recibió la 2da. mención en la Categoría Blogs individuales/ Maestros secundarios del primer concurso de blogs educativos en el marco de la 6ª edición del Premio UBA.

## CÓMO LLEGA PQS A SUS LECTORES

Existe la posibilidad de suscribirse para enterarse por correo electrónico. Mediante las redes sociales, pueden seguirlo en Twitter mediante @gusqq o en facebook.com/paraquesepan.

Los invito a sumarse mediante los comentarios, que realzan el carácter participativo de este espacio. ●

# IneveryCREA Argentina

## La comunidad de la creatividad educativa

POR NILDA PALACIOS



La inclusión de la tecnología en el ámbito educativo es hoy una necesidad ineludible. Diferentes investigaciones sugieren que las aplicaciones TIC fortalecen y aumentan las posibilidades de comunicación, así como las habilidades de coordinación y colaboración entre iguales, destacándose como una de las habilidades para los estudiantes del siglo XXI.

En este contexto, el trabajo y la participación en las redes sociales es una oportunidad tanto para el logro de estas habilidades en los alumnos como para la actualización y desarrollo profesional docente. Sobre estos principios se fundamenta la creación de **IneveryCREA** Argentina, una Red Social en la que los docentes pueden compartir su trabajo sobre la integración de la tecnología en las aulas.

*Un espacio de encuentro creado para compartir, colaborar y aprender a través de la Web.*

**IneveryCrea** Argentina trabaja desde la concepción de la **Web 3.0**; es, por lo tanto, una Web social en la que la tecnología y los sistemas cooperan con las personas en la interpretación, recuperación y enlazado de la información, entre sí y con los intereses de las personas.

Es un espacio **de encuentro para compartir, colaborar y seguir aprendiendo**. Esto implica una manera de publicar contenidos en la Web que favorecen su reutilización, maximiza la conectividad real y potencial de los da-



IneveryCREA Argentina una Web social en la que la tecnología y los sistemas cooperan con las personas en la interpretación, recuperación y enlazado de la información, entre sí y con los intereses de las personas.

## LA AUTORA

NILDA  
PALACIOS



Licenciada y Profesora Superior en Ciencias de la Educación por la Universidad Católica Argentina, Master en Edición (Universidad de Salamanca), Especialista en Constructivismo y Educación (Flacso).

Docente de nivel medio, superior y universitario. Profesora del Instituto Universitario Italiano de Rosario.

Project Manager de Ineverycrea Argentina.

Gerente de Desarrollos Multimedia de Ediciones Santillana.

tos, y hace posible tanto el “efecto red” como la colaboración informal a la hora de añadir valor a los datos; de esta manera, hace que las máquinas “hablen” y “piensen” con criterios parecidos a los humanos, lo que amplía las capacidades para descubrir, encontrar e interpretar la información.

*El formato es el de red de redes, es decir que está ligado con las redes sociales más conocidas.*

La importancia de esta red se centra en la posibilidad de recoger y mostrar el esfuerzo en creación de contenidos digitales de los maestros y profesores de cualquier nivel y área de la enseñanza.

A través de ella, **cada docente puede compartir y colaborar**, o simplemente escuchar y recoger experiencias y contenidos para utilizar en su trabajo diario.

Esta opción de compartir los datos reafirma la dimensión semántica de la red, según los estándares **W3C**, por lo cual los datos son enlazables al mismo tiempo que incorporan un generador de contenidos semánticos, lo que convier-

te a IneveryCrea en una Web de datos estructurados extensibles en su definición ontológica.

El formato aplicado es el de **red de redes**, es decir que está ligado con las redes más conocidas como Twitter, Facebook, Youtube, LinkedIn pero, también, se conecta con otras redes educativas específicas, potenciando de esta forma una gran difusión del contenido agregado.

Desde su concepción, **IneveryCrea Argentina** surge como una **comunidad docente** pensada para:

- Interactuar con otros profesionales de la educación.
- Compartir contenidos originales.
- Encontrar materiales curriculares.
- Acceder a recursos libres para preparar las clases.
- Crear comunidades específicas.
- Debatar temas de actualidad.
- Conocer experiencias y herramientas que facilitan la tarea docente.

**Los ejes** sobre los que se sostiene IneveryCrea tienen que ver con cuatro palabras clave: **Creatividad, Recursos, Educación y Actitud**, que responden a un enfoque social del aprendizaje, donde la colaboración entre pares se asocia con el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales e interpersonales fundamentales para la sociedad del siglo XXI.

Esta red **está dinamizada por especialistas en educación y TIC de Argentina**, que ponen foco en cada una de las palabras antes mencionadas, y que comparten contenidos, producciones y experiencias propias de nuestra realidad, asegurando el flujo de información y comunicación entre los miembros de la comunidad.

**IneveryCrea Argentina** es, en síntesis:

- Una red social pensada para docentes, profesores y profesionales de la educación.
- Un espacio donde los contenidos educativos están organizados de manera tal que la búsqueda se hace de manera sencilla e intuitiva.
- Un lugar donde todos los recursos que se comparten están protegidos por licencias *Creative Commons*.
- Una plataforma para compartir y difundir la producción de contenidos educativos, dando visibilidad a los docentes que los elaboran.
- Una comunidad dinamizada por un comité de expertos y otros profesionales interesados en mantenerse conectados y en compartir experiencias y contenidos.

A los interesados en esta propuesta, les recomendamos ingresar en la web: [ineverycrea.com.ar](http://ineverycrea.com.ar) y registrarse. ●

# Material INTERACTIVO

*para las series*

## “MÁS POR MENOS” Y “UNIVERSO MATEMÁTICO”

POR EVA M PERDIGUERO GARZO

Las series de divulgación matemática “**Más por menos**” y “**Universo matemático**” son conocidas por la mayoría de los profesores de Matemáticas. Desde que comenzaron a emitirse en el programa “La aventura del Saber” en septiembre de 1996 (Más por menos) y en octubre del 2000 (Universo Matemático), los profesores hemos intentado aprovechar sus contenidos en algunas de nuestras clases.

Grabábamos los episodios en VHS, posteriormente en DVD y ahora podemos disfrutar de ellos a través de Internet. En primer lugar, la serie “**Más por menos**” cuyos 13 episodios duran aproximadamente entre 12 y 16 minutos y cuyo contenido nos permitía acercar los conceptos teóricos matemáticos tratados en clase a un mundo más cercano y real.

Posteriormente, “**Universo matemático**” amplió la duración de los capítulos hasta los casi 25 minutos de duración, aportando una visión histórica de los contenidos matemáticos. Aún cuando los contenidos visionados en estas series son de divulgación, y están explicados con un lenguaje cercano al gran público, al intentar trabajarlos en clase con nuestros alumnos de entre 12 y 18 años, nos dimos cuenta de que no es suficiente ver el vídeo. Se escapaban muchos detalles, no se podía razonar cada uno de los resultados explicados y además, es posible que los alumnos o el espectador no captasen todos los contenidos matemáticos que se encuentran detrás del documental. Era necesario apoyarse en algunas actividades que pudiesen centrar la atención del espectador y dar lugar a un coloquio, intercambio de ideas, reflexión de contenidos...

Con la idea de trabajar los contenidos tan bien ilustrados y expuestos en los vídeos, surgen una primeras fotocopias con diferentes preguntas. Preguntas para completar huecos, de libre respuesta, para hacer un dibujo... Todas ellas enfocadas a que el alumno o el espectador disfrute del capítulo al tiempo que reflexiona sobre lo que está viendo. Y también, estas actividades corregidas, proporcionan al alumno un documento que puede servirle para trabajar después de ver el vídeo. Documento que, a modo de registro sobre los contenidos visionados, le permiten al alumno repasar lo visto y corregido.

### EL MATERIAL INTERACTIVO EN “LA AVENTURA DEL SABER”

En agosto del 2011 y coincidiendo con la puesta en marcha de la nueva página web del programa de “La aventura del Saber”, me proponen desde el ITE realizar un material interactivo que pudiera colgarse en la web del programa de RTVE y ser accesible para todo el mundo. El programa “La aventura del Saber” ([www.rtve.es/television/la-aventura-del-saber/que-es/](http://www.rtve.es/television/la-aventura-del-saber/que-es/)) es un espacio diario de una hora de duración, destinado a la formación y divulgación cultural. La televisión educativa a través de este programa es fruto de un convenio de colaboración entre el Ministerio de Educación y Radio Televisión Española.

*El material interactivo creado contiene información estructurada en apartados, para facilitar al profesorado la búsqueda del material que quiera trabajar en clase.*

El material se realiza en varios formatos: página web, paquete Scorm y paquete IMS, para abarcar a la mayor cantidad de usuarios posibles. De este modo los vídeos y las actividades son accesibles on-line desde el ITE ([recursostic.educacion.es/apls/informacion\\_didactica/1427](http://recursostic.educacion.es/apls/informacion_didactica/1427)) y desde la página web de RTVE ([www.rtve.es/television/la-aventura-del-saber/documentales/](http://www.rtve.es/television/la-aventura-del-saber/documentales/)) y pueden también instalarse en Moodle u otras plataformas de aprendizaje para disfrutarlas en forma local.

Además, desde el ITE, quieren conseguir que este material se pueda modificar o ampliar a gusto de cada profesor, por lo que se ponen a disposición de todo el mundo los archivos fuente del material desarrollado. El material se ha realizado



con la herramienta eXe-Learning que nos proporciona actividades de varios tipos: "rellenar huecos", elección entre varias opciones, selección de varias respuestas, elección de verdadero o falso... Junto a estas actividades, para lograr mayor interactividad con el usuario, se han introducido escenas de Descartes y actividades del proyecto Gauss. Ambos proyectos, Descartes y Gauss, son del ITE y llevan varios años funcionando, proporcionándonos a los profesores gran variedad de recursos para nuestras aulas.

### INFORMACIÓN ESPECÍFICA EN EL MATERIAL

El material interactivo creado no está formado solamente por unas cuantas actividades con las que interactuar, sino que contiene información para facilitar al profesorado la búsqueda del material que quiera trabajar en clase.

El material está estructurado en varios apartados, algunos de los cuales son interesantes para el profesor que busca un capítulo con un contenido determinado que quiere trabajar en clase. La portada pretende atraer la atención de cualquier espectador, invitándole a que descubra los secretos que oculta el capítulo a punto de visionar. Los dos siguientes apartados: "Ficha técnica" y "Ficha didáctica" contienen información útil para planificar el visionado del video en nuestras clases, tal como: duración del capítulo, bloque que podemos trabajar, curso al que está orientado... En la "Ficha didáctica" contamos con un índice del capítulo y un listado de los contenidos matemáticos que aparecen. Esta información nos permite seleccionar un capítulo rápidamente sin tener que ver uno a uno para conocer su contenido.

Por otra parte, cada vídeo se encuentra fragmentado en tres o cuatro partes, habiendo un índice que nos especifica el minutaje de cada fragmento y los contenidos tratados. Esto es una gran ventaja, pues permite a cada profesor trabajar una parte del capítulo o el capítulo entero, según sea su interés o los contenidos que esté trabajando con sus alumnos.

**Dirección del material.** En el ITE: ([recursostic.educacion.es/apls/informacion\\_didactica/1427](http://recursostic.educacion.es/apls/informacion_didactica/1427)) y desde la página web de RTVE ([www.rtve.es/television/la-aventura-del-saber/documentales](http://www.rtve.es/television/la-aventura-del-saber/documentales)). ●

# MITOLOGÍA EN LA ESCUELA

POR GABRIELA PANDIELLO

**L**os niños de todas las edades disfrutan de los videojuegos y por eso no debemos olvidarlos en el aula. En especial si se trata de pensar un proyecto interdisciplinario.

Age of Mythology es un videojuego que nos sumerge en un mundo de ficción fascinante y atrapante para los alumnos y, al mismo tiempo, nos permite indagar en la lectura de diferentes mitos, dándoles a los chicos la oportunidad de descubrir personajes (dioses, semidioses y héroes) de la mitología griega y comenzar a hacerse preguntas que motivaran la búsqueda, la investigación histórica y la lectura de nuevos textos.

*Age of Mythology es un videojuego de ficción que además fomenta la lectura de diferentes mitos*

A partir del juego y la lectura seguramente surgirán nuevas inquietudes, como conocer las ciudades antiguas donde se desarrollan las guerras. Qué mejor que ubicarlas en el mapa utilizando programas de geolocalización, como los que ofrece Google map, Bing Map o Scibble Map. Otra posibilidad es investigar sobre los seres mitológicos y representar obras o escenas en las que los alumnos caractericen a los distintos personajes. La dramatización en el aula fomenta el humor, el respeto y la confrontación entre pares.

El desarrollo de la expresión oral y escrita se manifiesta en la producción de cuentos de su propia invención.

Es importante registrar el proyecto paso a paso a través de imágenes, videos y demás producciones de los alumnos. Una wiki o un blog de aula podrían constituir el espacio adecuado para alojarlo.

El respeto por la opinión del otro, la colaboración entre pares y el aspecto lúdico recorren transversalmente todas las áreas que integran este proyecto: Prácticas del Lenguaje, Ciencias Sociales y Tic .

La evaluación se realiza desde la observación directa, la puesta en común y la crítica constructiva. Invitar a los alumnos a sugerir nuevos juegos y lecturas para compartir es brindarles el protagonismo que se merecen. Porque los chicos que juegan son chicos que aprenden a desarrollar capacidades que contribuyen al éxito escolar. ●

# EL GLOG

POR ROSA KAUFMAN

Un recurso 2.0 fácil,  
dinámico y atractivo  
para darle vida  
a tus clases



**F**orget Blogging, try Glogging!” reza la presentación del sitio de **Glogster** ([edu.glogster.com](http://edu.glogster.com)), ofreciendo un súper dinámico recurso para crear posters multimedia a partir de elementos de diseño muy atractivos de diferentes estilos –pop, retro, rock, artesanal, formal, etc.–

Lo que más atrae de un glog es la simplicidad con la que se puede crear en minutos una página web con estilo, integrando fondos, imágenes con marcos muy novedosos, reproducciones de audio y video, texto (en forma de título, globo de historieta o “sticker”), gráficos tipo flores, estrellas, flechas (algunos animados), dibujos decorativos, etc., e incluir también enlaces a páginas que nos interesen.

Por otro lado, podemos incrustar el glog dentro de cualquier sitio web 2.0. Otro aspecto interesante es que el maestro o profesor puede abrir una cuenta y tener hasta 100 subcuentas –cada una con su propio password- que sus alumnos utilizan mientras el docente monitorea el trabajo.

*Un glog es un recurso dinámico que permite crear un poster multimedia en forma simple y atractiva, con elementos de diseño.*

**Glogster** es muy bien recibido en ámbitos educativos y tiene un servicio especial denominado **GlogsterEdu** que agrupa los glogs publicados dentro del área de la enseñanza, por lo que asegura de ese modo que los contenidos no puedan mezclarse con otros de glogs adultos. No obstante ello, es interesante navegar entre los mejores glogs para ver verdaderas obras del diseño realizadas a partir del sencillo menú que presenta la pantalla –única- de esta aplicación.

#### **CÓMO CREAR UN GLOG: UN VIDEO**

Para conocer sobre glog podés seguir el video tutorial que preparé en [youtu.be/1m\\_re6k4kk0](http://youtu.be/1m_re6k4kk0).

#### **PROPUESTAS DIDÁCTICAS PARA LLEVAR A CABO CON GLOGS: MURALES**

Realiza tu propio glog, al principio tal vez más estático como por ejemplo una carátula o folleto y, paulatinamente, trata de crear glogs con más elementos: incorporando algún tema musical, imágenes y principalmente, enlaces. Finalmente, podrás crear alguna historia que comience en un glog y continúe en otro usando el link correspondiente de un glog al otro.

Hay un sinnúmero de ideas que se pueden llevar a cabo con el glog, desde carátulas sencillas pero diseñadas con “onda” (se pueden luego imprimir), pasando por actividades de exploración o ejercitación, como la del ejemplo más adelante, hasta trabajar en Arte Digital, crear anuncios o carteles publicitarios, un diario de viaje, etc.

Veamos ejemplos de glogs creados para hacer una carátula y ejercicios para niños pequeños:

<http://rosakaufman.edu.glogster.com/pancho-2011/>

<http://rosakaufman.edu.glogster.com/glog-3822/>

#### **ACERCARSE A LA LITERATURA A TRAVÉS DE LA CREACIÓN DE UN GLOG**

En el siguiente enlace podrás ver una versión del glog sobre Julio Cortázar más avanzada que la que mencioné en el video tutorial: [rosakaufman.edu.glogster.com/glog-9403/](http://rosakaufman.edu.glogster.com/glog-9403/).

En este trabajo sobre Lengua y Literatura integramos en la página 2.0, enlaces a videos en los que se escucha a Julio Cortázar -leyendo su propio cuento –, el texto del cuento en otra sección, y parte seleccionada de material grabado en entrevistas realizadas al escritor.

También incorporamos un ejemplo de una foto de Cortázar tratada con efectos estilo pop art, así como la escritura del autor escaneada, utilizada como fondo del glog y, por último, la firma -también una imagen escaneada-.

Esta forma multimedial de acercarse a la literatura de Julio Cortázar complementa la lectura de su obra, potenciándola con la escucha de su voz, su reflexión precisamente sobre la comunicación entre escritor y lector, la foto, su caligrafía y, finalmente, su firma.

#### **HISTORIA ARBOLADA CON GLOGS**

Observa cómo se pueden enlazar varios glogs para crear historias arboladas. He planteado el comienzo de la siguiente aventura en: [rosakaufman.edu.glogster.com/glog-705/](http://rosakaufman.edu.glogster.com/glog-705/) usando dos glogs.

En este ejemplo utilicé una imagen de un modelo 3D realizado con Google Sketchup, del cual los alumnos van capturando imágenes en dos dimensiones para crear historias de todo tipo, cómic, etc.

*Hay muchísimas ideas que se pueden llevar a cabo con el glog: carátulas, anuncios o carteles publicitarios, diarios de viaje, etc.*

#### **GLOG PARA PRESENTAR EL ZOO EN UNA PÁGINA 2.0**

Para investigar sobre los diferentes hábitat, en esta actividad se les propone a los alumnos crear un mapa de un zoológico, ubicando imágenes y videos de animales según el hábitat al que pertenecen. Pueden ver un ejemplo ya avanzado de la actividad en el siguiente enlace: [rosakaufman.edu.glogster.com/zoo/](http://rosakaufman.edu.glogster.com/zoo/)

La ilustración y el mapa están creados con Google Sketchup, un programa de modelado 3D, pero esta actividad podría llevarla a cabo creando sus propias versiones del mapa, con otros software que tenga a mano.

Es importante que, para crear proyectos más amplios como éste del zoo, tenga a mano o elabore un material complementario como **la guía para crear el sitio del zoo** para los alumnos, de modo que el uso del glog trascienda lo meramente ilustrativo y se integre realmente con el estudio que los alumnos hacen sobre un tema. ●



## PROYECTO **TEC** (Tecnología, Educación y Cultura)

# EL MODELO BELGRANO DAY SCHOOL

POR LIC. ANDREA PELLICCIA

**S**i bien la realidad de cada institución educativa, de cada aula y aún de cada alumno/a es distinta, la invasión transformadora de las TIC en todos los ámbitos de la vida cotidiana ha revolucionado el mundo académico en general, que enfrenta el desafío de una transformación profunda. Ante la inevitable caída del modelo enciclopedista de educación – que tiene más de 200 años- ¿cuál es el nuevo modelo que emerge? A continuación, el **Belgrano Day School**, un colegio bilingüe centenario que amalgama tradición e innovación educativas, esboza los lineamientos de su Proyecto TEC<sup>1</sup> (Tecnología, Educación y Cultura).

### PRIMERO LO PRIMERO: ALGUNAS PREGUNTAS CLAVE

Diversas iniciativas nacionales, regionales o aún particulares (en el caso de instituciones privadas) han puesto en marcha -con esfuerzos sin precedentes- la actualización tecnológica de sus aulas. Los llamados modelos 1 a 1 están a la orden del día, y, en buena medida, vienen a zanjear brechas de acceso de otro modo infranqueables. Pero el acceso al equipo propio, ¿soluciona en sí mismo el problema educativo de fondo? No lo creemos así. Por plantear solo algunas cuestiones centrales, ¿qué sucede con los contenidos? ¿Cómo abordar la inevitable transformación del rol docente? Y, en todo caso, ¿cuál sería el enfoque pedagógico más adecuado para “sacarles el jugo” a las TIC, en pos de una auténtica mejora de la calidad educativa?

Desde hace muchos años, pero muy especialmente en la última década, el **Belgrano Day School** ha venido desarrollando, a través de su proyecto de Tecnología, Educación y Cultura (Proyecto TEC), una integración efectiva de las TIC en el aula. Aún en medio de la inevitable incertidumbre que generan cambios tan vertiginosos, el Colegio se aventura a vislumbrar o aún a imaginar escenarios futuros, para poder cumplir con su misión específica: dotar a sus alumnos de las herramientas necesarias para enfrentar el mundo en el que habrán de desarrollarse y vivir.

### EL PROYECTO TEC EN ACCIÓN

Desde su lanzamiento, el Proyecto TEC se propuso incorporar los cambios de la mano de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), **focalizándose muy especialmente en el desarrollo de las destrezas y habilidades** necesarias para afrontar con éxito las demandas sociales y del mundo académico, laboral y económico actuales. Nuestra idea nunca fue “poner las TIC al servicio de la escuela”, sino más bien poner “la escuela al servicio de la vida real”, utilizando para ello las TIC, tal como sucede en cualquier otro ámbito.

Nuestra apuesta evidencia de alguna manera una cierta crítica a los modelos 1 a 1 que se basan en una mera propuesta instrumental: creemos que, para transformar la educación y hacerla más relevante, no basta con comprar o repartir equipos; no alcanza siquiera con ofrecer conectividad, aunque ésta resulte esencial.

*Desde su lanzamiento, el proyecto se propuso incorporar las tecnologías de la información y las comunicaciones, poniéndolas al servicio de la vida real.*

Con la revolucionaria meta de contribuir a una verdadera revolución educativa, aunque con las restricciones que conlleva ser parte integrante del mismo sistema educativo a transformar, nuestro Proyecto se fue desarrollando en diferentes etapas. Primero se fue creando “ambiente tecnológico”, con plena conectividad y una amplia disponibilidad de equipos (netbooks, tablets, pizarras interactivas, proyectores, estudio de radio, etc.). Se equiparon los espacios físicos y se desarrollaron también los virtuales: fundamentalmente, el aula virtual (AV) de cada curso y materia, basada en la plataforma virtual de aprendizaje Moodle. En esa primera etapa se dotó de AV a todos los cursos desde 4º grado hasta 5º año (hoy, aún en el nivel inicial, los docentes tienen AV, con contenidos digitales, información y servicios para los docentes).

En un segundo momento, para nutrir las AV, nos abocamos a la búsqueda y el desarrollo de los mejores contenidos digitales multimedia, de manera tal de “bajar la nube al aula” para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje aprovechando al máximo la caída de las barreras del tiempo y el espacio. Al AV se puede entrar en cualquier momento y desde cualquier lugar (la casa o el club, el auto o la playa, etc.) .

En esta etapa, la Biblioteca (BDS Library<sup>2</sup>) asumió el liderazgo, abocándose a la búsqueda y clasificación de los mejores contenidos digitales online, de modo tal de poder implementar su aplicación en clase de manera casi inmediata. Hoy esa búsqueda se ha ampliado a ebooks, audiobooks &

e-textbooks. De manera paralela, los mismos docentes recibieron capacitación y fueron desarrollando ellos mismos las competencias necesarias para realizar sus propias búsquedas, siempre con la asistencia especializada del servicio de Biblioteca.

En este sentido, la elección de la plataforma Delicious – Social Bookmarking, de carácter colaborativo y código abierto, resultó ideal para compartir recursos y contenidos e intercambiar experiencias entre pares. De esta manera, la BDS Library se fue convirtiendo más bien en un “Learning Centre”, es decir, un centro de aprendizaje que trasciende las paredes de nuestras instalaciones. Las búsquedas, la provisión de “links” que nutren las aulas virtuales, los servicios móviles... Todo ello da cuenta de esa transformación, que ha colocado a los contenidos digitales en un lugar central al servicio del proyecto pedagógico del Colegio, para la mejora continua de la calidad educativa.

Hoy las AV y la Biblioteca trabajan de manera sinérgica y coordinada. Ambos servicios cuentan con sus respectivas versiones para dispositivos móviles (celulares inteligentes, Ipods, tablets, etc.) desde el año 2010.

#### NUEVO PERFIL DOCENTE Y CAPACITACIÓN CONTINUA

Como ya se ha mencionado, un eje central del Proyecto es la capacitación docente continua y el soporte técnico y pedagógico permanentes en las aulas. Esta parte de la ecuación, la variable humana, sin la cual es impensable ningún proyecto de transformación, originó un cambio en la dinámica académica diaria en la escuela.

El objetivo primario de la capacitación inicial tuvo como base la nivelación de conocimientos y habilidades de los docentes de todos los niveles (desde el Jardín de Infantes hasta el nivel medio inclusive), para el manejo de la plataforma de AV y de las herramientas de autogestión docente (se digitalizó el control de inasistencias, la carga de notas, las planificaciones, etc.).

En una segunda instancia, se puso en marcha el concepto de capacitación continua “in-service” que encontraba como contrapartida un acompañamiento especializado en el momento de utilizar las TIC in situ, en el aula. Son los mismos docentes quienes diseñan y nutren sus aulas virtuales diariamente subiendo contenidos, elaborando actividades de seguimiento, dinamizando foros y blogs. De esta manera, se trabaja en equipo: docentes, técnicos, expertos en búsquedas de contenidos, y los coordinadores y directivos a cargo de los distintos niveles de supervisión de las aulas virtuales y las prácticas.

El afianzamiento y la generalización en el uso del AV y de los contenidos web coincidió con la explosión de la Web 2.0, que redefinió la manera de concebir la gran red de redes, transformando a cada persona a la vez en consumidor y en productor de contenidos y dando así un paso decisivo en dirección al aprendizaje autónomo y también al aprendizaje social



en ambientes virtuales, con intercambio de ideas, creatividad en acción y contenidos compartidos 7x24.

#### MÁS DESAFÍOS Y LA “HORA DEL DISEÑO”

El concepto de “nuevas alfabetizaciones” o “Media Literacy” conlleva, entre otras habilidades, saber identificar conceptos clave, establecer conexiones relevantes, formular preguntas pertinentes y/o poder responderlas, identificar errores y falacias, ponderar recursos, saber elegir qué leer, mirar, escuchar y qué no, en el mar de información disponible. Todo ello, puesto al servicio de la comunicación humana y del conocimiento.

En este momento, el Proyecto TEC del BDS está abordando el desafío de la temática del diseño –presente, como sabemos, en los más variados ámbitos de la vida cotidiana, y rey y señor de los multimedia- y explora su potencial comunicacional y educativo. En tal sentido, creemos que la lógica que lo sustenta es mucho más importante que los aspectos estéticos con los que suele asociarse, aunque estos también necesariamente deban integrarse y ponerse al servicio de los procesos de comunicación y de enseñanza-aprendizaje. Textos, imágenes, sonidos, movimiento, animaciones, simulaciones... En la convergencia de lenguajes y recursos radica una de las claves de una comunicación eficaz y fecunda y también la posibilidad de autogestionar un aprendizaje focalizado y dinámico.

En el **Belgrano Day School** hacemos propio uno de los principales objetivos fijados por la UNESCO y la UE para el nuevo milenio: “aprender a aprender”, insertándonos además activamente en el diálogo global, a través de constantes intercambios presenciales y/o virtuales. Las TIC hoy más que nunca están al servicio de ese gran objetivo. ●

#### REFERENCIAS

- <sup>1</sup> [www.bds.edu.ar/institucional/publicaciones/](http://www.bds.edu.ar/institucional/publicaciones/)
- <sup>2</sup> [www.bds.edu.ar/alumnos/bds-library](http://www.bds.edu.ar/alumnos/bds-library)

# 10 CLAVES

## PARA CREAR PRESENTACIONES

*que informen e inspiren*

POR GONZALO ALVAREZ MARAÑÓN

Recientemente Forbes publicó la lista de las cinco competencias básicas en las que desearía que se formase a los estudiantes. Entre ellas citan la capacidad de hablar en público. De hecho, piensan que es en la que están menos preparados. Y eso en Estados Unidos. En otros países la situación es mucho peor.

Nadie nos ha enseñado a hacer presentaciones. No importa qué carrera hayamos estudiado ni en qué profesión comencemos a trabajar, todos los graduados tienen en común que más pronto que tarde hablarán en público como parte habitual de su quehacer profesional. Hablar en público es hoy más que nunca una necesidad. Quien sabe comunicar bien tiene ganada una importante ventaja en su trayectoria profesional, política, académica, económica o social.

En esta lista ofrezco diez claves para todos aquellos que afrontan por vez primera el reto de crear y exponer una presentación. Estos consejos pueden llevarse a la práctica desde el primer día y ayudarán a mejorar las presentaciones de modo drástico.

### EL AUTOR

GONZALO  
ALVAREZ  
MARAÑÓN



**Ingeniero Superior de Telecomunicación** por la UPV/EHU, Doctor en Informática por la UPM y Coach asociado de SUN (Success Unlimited Network®).

Ha publicado varios libros sobre Internet y cerca de 500 artículos en periódicos y en revistas científicas y profesionales. Imparte regularmente seminarios, cursos y conferencias sobre el Arte de Presentar y cómo superar el miedo a hablar en público, dirigidos a emprendedores y directivos, tanto del sector público como privado.

Ha publicado en 2012 el libro **El Arte de Presentar**, con el sello Gestión 2000 de la editorial Planeta.

## DECÁLOGO de una buena presentación

# 1

**Adapta la presentación a la audiencia cada vez:** Si no conoces las necesidades e inquietudes de la audiencia, ¿cómo podrás ayudarla? Tómate tu tiempo para investigar quiénes son, qué saben sobre el tema y qué esperan obtener de tu presentación.



BUSCA TIERRA COMÚN, SINTONIZA INTELLECTUAL, ÉTICA Y EMOCIONALMENTE. ASEGÚRATE DE QUE HABLAS SU MISMO LENGUAJE.

# 2

**Habla siempre dentro del tiempo asignado:** Un orador que se extiende más allá del tiempo demuestra falta de organización y de preparación, así como falta de respeto hacia la audiencia y el resto de ponentes. Habla el 80% del tiempo que te hayan asignado. Dimensiona la presentación para el tiempo asignado. Ensáyala como mínimo una vez para asegurarte de que no te pasarás del tiempo y de que eres capaz de explicar con fluidez y soltura todo su contenido.



# 3

**Cuenta lo más importante:** No intentes contarle todo. Ni la audiencia tiene tiempo ni capacidad para asimilarlo. No des toda la información en la presentación, despierta la lujuria por más.

Los detalles ponlos en un documento o en la página web o en el manual o en cualquier otro sitio que pueda consultar la audiencia, no en las transparencias que proyectas en la pantalla. En ellas resalta lo más relevante, las ideas clave, no más de tres. Resiste la tentación de incluirlo todo. Cuanta más información das, menos asimila la audiencia. Céntrate en lo esencial.

# 4

**Una presentación no es un documento:**

No trasplantes al PowerPoint el contenido del documento de partida párrafo a párrafo, figura a figura, tabla a tabla, gráfico a gráfico. Cuenta algo que no esté en el documento. Aporta valor. Da vida a los datos, pon algo de ti mismo. Cuenta la historia detrás del proyecto, del producto, del servicio. Si todo está en el PowerPoint, ¿para qué estás tú? Crea los documentos con Word, no con PowerPoint.



# 5

**Empieza y termina a lo grande:** Las primeras diez palabras son tan importantes como las diez mil siguientes. Capta la atención desde el primer minuto con una buena apertura: una anécdota personal, una historia, una pregunta dirigida a los miembros de la audiencia, un hecho o dato sorprendente, una analogía o metáfora, ¡deja volar la imaginación! Termina con una nota alta y resonante. Deja clara la idea fundamental de tu presentación al principio y al final.

MEMORIZÁ LA FRASE DE INICIO Y DE CIERRE. NO TERMINES CON UNA INTERMINABLE LISTA DE CONCLUSIONES SINO CON TU MENSAJE CLAVE.

**Una sola idea por transparencia:** Elimina lo irrelevante hasta que sólo quede la información esencial. Cuando no puedas eliminar más, ¡para! Powerpoint no es una red de seguridad, no es una muleta, es una herramienta de amplificación de nuestro mensaje. Cuando diseñes tus transparencias, asegúrate de que tienen mucha imagen y poco texto. Si necesitas muletas, lleva notas escritas en un papel, pero no hagas sufrir a la audiencia proyectando texto y más texto. Sólo así tu PowerPoint estará al servicio de la audiencia y no al tuyo propio.

# 6

# 7

El texto, las imágenes, los gráficos, cualquier elemento que proyectas sobre la pantalla debe verse desde la última fila. Si no se ve, una de dos: elimínalo o hazlo más grande. Y si al hacerlo más grande no cabe, ¡simplifica! Si la audiencia no distingue los elementos visuales, la irritarás y desconectará rápidamente.

*No sobrecargues las transparencias con texto, gráficos, imágenes. ¡Acabarás saturando a la audiencia!*

# 8

**Utiliza la multimedia con juicio:** PowerPoint es para añadir elementos visuales, no para proyectar texto y más texto en la pantalla. Destinar PowerPoint a crear transparencias con letras y letras no es explotar la multimedia sino masacrarla. Usa con mesura vídeos, animaciones, imágenes, sonidos, demos, etc. Su objetivo es amplificar tu mensaje, llegar allí donde las palabras no alcanzan, especialmente a la hora de causar un impacto emocional.

# 9



No te escondas detrás de documentos muertos, **sal y ofrece un acto vivo**

**Cuenta la historia de los datos:** Determina la historia de los datos que realmente quieres contar: cuenta historias que informen, que revelen hechos o interpretaciones de los hechos que la audiencia ignoraba. Determina qué herramienta utilizar para contar la historia: texto, tabla o gráfico. Los patrones, tendencias y excepciones en los datos necesitarán expresarse gráficamente para ayudar a que la audiencia reconstruya mentalmente su historia. Dale voz a los números para que cuenten su propia historia.

ENSAYA CON  
COMPAÑEROS; DEBE  
PRIMAR LA SINCERIDAD  
Y HONESTIDAD. ¡NO DEJES  
NADA AL AZAR!

# 10

**Comunica con todo tu ser:** No sólo comunicas con tus palabras, también con tu lenguaje paraverbal (entonación, vocalización, ritmo, volumen, pausas, silencios) y con tu lenguaje corporal (gestos, mirada, movimiento, postura). Grábate en vídeo para detectar tus puntos débiles y practica, practica, practica hasta ir puliéndolos. No valen los ensayos mentales: ponte de pie y repite en voz alta palabra por palabra la idea o ideas asociadas a cada transparencia como si estuvieras en el día de la presentación delante de la audiencia. Repasa las transparencias hasta memorizar los puntos importantes, ten claro qué decir en cada una. Practícalo todo: la voz, los gestos, la mirada, el movimiento, las demos, etc. Ensaya con compañeros: debe primar la sinceridad y honestidad. ¡No dejes nada al azar! ●

# “Enriquecer la enseñanza.

## Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad”

de Mariana Maggio

POR MARÍA VERÓNICA PEROSI

**S**e trata de un libro sobre la enseñanza, escrito por una educadora, dirigido a docentes y a todos aquellos interesados en comprender los escenarios educativos en el contexto actual. “Podemos enriquecer la enseñanza para que sea más poderosa, amplia, perdurable, profunda y, así, aproximarnos a nuestros sueños como docentes”. “Las aulas con alta disposición tecnológica son una oportunidad. No la dejemos pasar”.

Con estas potentes y certeras afirmaciones, Mariana Maggio interpela a los lectores en el inicio de un relato en el que se ofrecen ayudas y puentes que educan la mirada sobre la enseñanza en la contemporaneidad; se recorren escenarios clásicos y actuales de implementación de propuestas de tecnología educativa; y se reconstruye desde el centro del campo las dimensiones didácticas, cognitivas y culturales. Experiencia, relatos autobiográficos, preguntas, análisis críticos, construcciones inéditas y recapitulaciones se entranan en una narrativa sofisticada que da cuenta de dos décadas de investigación y docencia en el campo de la tecnología educativa.

Su comprensión profunda sobre lo que acontece en las instituciones y en los docentes cuando enfrentan el desafío de incluir y pensar propuestas educativas con tecnologías se refleja en una narrativa atrapante: simple, honesta, contundente, emotiva, profundamente humana. Su nada usual manera de interpelar al lector, invita a expandir el texto identificando las propias vivencias y experiencias; a crear visiones pedagógicas de nuevo tipo en el camino hacia una enseñanza poderosa.

En la introducción la autora reconstruye las tendencias políticas de la región en materia de dotación tecnológica en educación e invita a los docentes como lectores y actores a transformar.

En “**La Tecnología Educativa en perspectiva**”, alumbra el campo contemporáneo a partir de relatos de prácticas e interrogantes epistemológicos que buscan configurar un marco para el análisis y el desarrollo de propuestas en el que las tecnologías se integren con sentido didáctico.

El Capítulo 2, “**Enseñanza poderosa**”, ofrece un marco didáctico para llevar adelante propuestas de inclusión genuina de tecnologías en la enseñanza. Y reconstruye, con análisis no carente de emoción, su propia historia con grandes maestros y sus enseñanzas memorables.

En “**Tecnología educativa con sentido didáctico**” analiza el conocimiento en la contemporaneidad: los saberes en tiempos de la web, potenciado por las tecnologías, diversidad de voces y autorías, las interacciones y la documentación.

En “**Los `nuevos` entornos y sus posibilidades**”, recorre tendencias de la última década y los usos actuales de entornos como wikis, videojuegos y redes sociales para la enseñanza.

El Capítulo 5, “**Ambientes de alta disposición tecnológica**” analiza las tendencias regionales (modelo 1:1, proyectos piloto, aulas móviles) a la expansión de modelos de inclusión tecnológica, proponiendo categorías que permiten el análisis de posibilidades y límites de las prácticas que tienen lugar en estos ambientes.

En “**Alumnos conectados**” despliega una honda comprensión de los modos de vinculación y participación de los niños y jóvenes con las tecnologías como parte de su vida cotidiana y escolar.

En el Capítulo 7, “**Dar clase con tecnología**” pone en escena un acto creativo, honesto y moral de preguntarse, revisar, entender y construir las prácticas de enseñanza. La autora reflexiona didácticamente y transparenta dilemáticamente sus propias propuestas de enseñanza. “La evaluación de las prácticas” presenta claves para generar consideraciones para el mejoramiento de prácticas de la enseñanza que incluyen tecnologías.

Finalmente, en el último capítulo, ofrece un andamio para promover la enseñanza poderosa como búsqueda del colectivo docente, a partir de las posibilidades que brindan las tecnologías. Tomando a la creación pedagógica como marca y sesgo de una formulación original, la autora conduce al lector a captar el presente, involucrarse activamente, analizar y debatir, y atreverse a construir colectivamente. El singular valor de esta obra reside en esa combinación madura de experiencia y conocimiento, lo cual tiene como resultado un libro narrado para los docentes de profundo sentido político y riguroso valor académico. ●



# Partners in Learning Network: UN ESPACIO PARA COMPARTIR Y APRENDER

POR NATALIA JASIN

**PiL Network** es un sitio que nuclea a docentes y directivos innovadores de escuelas de todo el mundo. Según las investigaciones, los profesores siempre están buscando herramientas gratuitas. Adicionalmente, buscan apoyo para usar esas herramientas y recursos que puedan poner en práctica rápidamente en el salón de clases. El principal objetivo de esta página es ayudarlos en ambos aspectos.

- **RECURSOS:** Herramientas gratuitas que se pueden descargar o usar online. Tutoriales para ver o subir los propios. Actividades de aprendizaje para recorrer, y la posibilidad de subir las propias.
- **COMUNIDAD:** Debates sobre diferentes temas relacionados con la educación. Posibilidad de ponerse en contacto con docentes y escuelas de cualquier parte del mundo.
- **PROGRAMAS PARA ESCUELAS:** Acceso al concurso Escuelas Pioneras (un programa en donde Microsoft ayuda a los líderes de las escuelas a conducir sus propios procesos de innovación).
- **PROGRAMAS PARA DOCENTES:** Acceso a los programas académicos para capacitación docente gratuita, en el desarrollo de las habilidades del Siglo XXI.

## CÓMO CREAR EL PERFIL Y REGISTRARSE

Hay dos tipos de perfiles en el Partners in Learning Network:

- **Perfil de Miembro:** Este perfil recopila información sobre ti para que la vean otros miembros.
- **Perfil de Organización/Escuela:** Este perfil recopila información sobre tu escuela/organización que todos los miembros pueden ver.

Cuando un usuario llega por primera vez al sitio ([www.pil-network.com](http://www.pil-network.com)) lo animamos a crear un perfil de usuario para que tenga acceso al contenido de todas las páginas y miembros de la comunidad.

- Los usuarios pueden crear un perfil personal haciendo clic en **Registrarse** en la parte superior derecha
- Los usuarios tienen la posibilidad de elegir cómo quieren registrarse en el PiL Network. Se pueden autenticar registrándose en la Red con: Windows Live ID, Facebook, Yahoo o Gmail. **Es importante mencionar que, una vez que un usuario elige cómo quiere registrarse (Windows Live ID, Facebook, Yahoo o Gmail) en la red, le recomendamos que siempre use esas credenciales.**

## CÓMO INCORPORAR LA INFORMACIÓN PARA EL PERFIL DE MIEMBRO

**NOMBRE Y APELLIDO:** Escribe tu nombre y apellido.

**CORREO ELECTRÓNICO:** Correo electrónico con el que quieres que nos comuniquemos contigo.

**SELECCIONA TU PAPEL:** Selecciona el papel que mejor describa tus responsabilidades profesionales actuales.

**FOTO DE PERFIL:** ¡Te animamos a subir una foto para que la gente tenga una representación visual tuya!

**PAÍS, ESTADO, ZONA HORARIA:** Escribe los datos apropiados según tu país.

**IDIOMA NATIVO:** Selecciona el idioma nativo de tu país.

1. Una vez que completes estos campos y hagas clic en **guardar**, quedará creado tu perfil.
2. Haz clic en **sí** cuando te pida añadir más detalles a tu perfil.

## CÓMO INCORPORAR INFORMACIÓN PARA LA ESCUELA Y/U ORGANIZACIÓN

- Selecciona el tipo de escuela/organización
- Escribe Microsoft (lee la Nota de abajo)
- Selecciona tu país
- Escribe tu ciudad, si te pregunta
- Escribe tu estado y tu código postal, si aplica

*NOTA: hay una función de llenado automático cuando escribes el nombre de tu escuela. Si el nombre de tu escuela ya existe, por favor selecciónalo de la lista; si no, continúa escribiendo el nombre completo.*

- Haz clic en **hecho** cuando hayas ingresado la información correspondiente.
- Haz clic en **sí** cuando se te pregunte si deseas añadir más información al perfil de tu escuela.

## CÓMO INCORPORAR DETALLES DEL PERFIL DE LA ESCUELA Y/U ORGANIZACIÓN

Esta es el área que tendrá información específica de tu Escuela y/u Organización. Puedes personalizarla con una foto de tu escuela/organización, ingresar cualquier página web, blog e información para Twitter, LinkedIn y Facebook de tu escuela en tu país.

1. Una vez que incorpores todos los detalles, haz clic en **guardar** y verás el perfil completo de la organización.
2. Ahora estás listo para añadir fotos y videos en tu galería.
3. En el lado derecho de la página, haz clic en **galerías, Galería de Medios / añadir nueva galería**.
4. Haz clic en **añadir nueva galería**, escribe un título y una descripción para la galería.
5. Añade fotos y videos (uno por uno).

En esta oportunidad te acercamos los **primeros pasos** para acceder a la red **PiL Network**, un espacio donde compartir y aprender junto a educadores de todo el mundo. ●

## Potenciando la enseñanza a través de la tecnología.

Únete a la **Red Mundial de Docentes y Directivos Innovadores**.  
Descárgate todas nuestras herramientas y tutoriales  
en **[www.pil-network.com](http://www.pil-network.com)**

Sumate también a la **Red Latinoamericana**: [www.docentesinnovadores.net](http://www.docentesinnovadores.net)

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



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



Microsoft Learning Suite

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



Habilidades del Siglo 21

Regístrate en **[www.pil-network.com](http://www.pil-network.com)** y bajate el curso gratis sobre cómo armar actividades inspiradas en las habilidades del siglo XXI.

Microsoft IT Academy Program

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



Impacto real para una mejor educación.



# Aprender y enseñar EN ESCUELAS HOSPITALARIAS



La utilización de las TIC representa una opción más atractiva y motivadora para continuar con los aprendizajes curriculares, como actividad lúdica, instrumento de comunicación, y para elaborar materiales relacionados con la salud –eje transversal del currículum.

Las TIC tienen un gran impacto en el estado emocional de los alumnos hospitalizados porque pueden ayudar a disminuir su aislamiento y ofrecerles la posibilidad de mantener de forma sencilla la comunicación con sus compañeros del hospital, de la escuela de origen, así como con sus familias y sus profesores.

## EL DERECHO A UNA EDUCACIÓN DE CALIDAD PARA TODOS. LA EDUCACIÓN HOSPITALARIA Y DOMICILIARIA.

Para que la reflexión tenga un encuadre que posibilite la inserción de las nuevas

tecnologías es preciso realizar un puntaje de la experiencia educativa.

### MARCOS JURÍDICOS NACIONALES

**Argentina: Ley 26.061.** Ley de Protección Integral de los Derechos de las niñas, niños y adolescentes.

Además de reconocer el derecho a la educación para niños con capacidades especiales [a. 15], esta ley crea la figura del Defensor de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes, quien tendrá a su cargo velar por la protección y promoción de sus derechos consagrados en la Constitución Nacional, la Convención sobre los Derechos del Niño y las leyes nacionales [a. 47].

La Educación Domiciliaria y Hospitalaria es la modalidad del sistema educativo en los niveles de Educación Inicial, Primaria y Secundaria, destinada a garantizar el derecho a la educación de

los alumnos que, por razones de salud, se ven imposibilitados de asistir con regularidad a una institución educativa en los niveles de la educación obligatoria. (Ley 26.206, art. 60)

### Objetivos educativos formales:

- Impartir Educación Primaria y Secundaria a alumnos en situación de enfermedad.
- Evitar inasistencias.
- Mantener la continuidad de los aprendizajes escolares.
- Calificar y promover.
- Reducir la deserción y la repitencia escolar provocada por la enfermedad.
- Reinsertar al alumno en su escuela de origen.

### Ejes posibles para incluir y tratar las TIC en la escuela hospitalaria y domiciliaria:

El uso de nuevas tecnologías en el Aula

# enseñar con TIC

## LARIAS Y DOMICILIARIAS



Hospitalaria requiere nuevas habilidades y, de no poder hacer frente a las mismas, puede crear también nuevas diferencias que pueden traducirse en el ámbito educativo en forma de fracaso.

No cabe duda que la tecnología es uno de los factores que favorece el proceso de integración social de todas las personas ya que la misma se plantea como objetivo el resolver las necesidades que se le van presentando, proponiéndose solucionar sus problemas prácticos, facilitando la realización de tareas antes imposibles y contribuyendo a lograr confort, motivación, productividad e independencia.

1. Las TIC como herramienta didáctica;
2. Las TIC como elemento de información, acceso a la comunicación y producción;
3. Las TIC como contenido de enseñanza;

4. Las TIC para la formación laboral;
5. Las TIC para facilitar la integración social y escolar;

El correo electrónico se ha convertido en un agente normalizador.

Mantener el contacto del niño/a y joven enfermo con los maestros/as y compañeros/as de su escuela de origen mediante las herramientas informáticas favorece el proceso de humanización hospitalaria.

Los docentes de aulas hospitalarias y atención educativa domiciliaria sugieren poder contar con más formación y soporte pedagógico para el uso de las TIC y proponen que esta formación tenga reconocimiento institucional.

### REDES SOCIALES

En esencia, se trata de páginas web que agrupan a usuarios unidos por in-

*La Educación Domiciliaria y Hospitalaria es la modalidad del sistema educativo que garantiza el derecho a la educación de aquellos que, debido a su salud, no pueden asistir con regularidad a una institución educativa.*

tereses comunes. Son una herramienta fundamental para mantener el contacto con amigos, familiares y compañeros en el entorno personal. También permiten conectar a personas con intereses profesionales similares, establecer relaciones laborales y compartir conocimiento e información.

Los niños cada vez acceden a Internet a edades más tempranas. Según el estudio EU Kids Online de la Comisión Europea, uno de cada tres niños de 9 a 10 años utilizan Internet diariamente y esta proporción alcanza el 77% entre los jóvenes de entre 15 y 16 años. Si se analizan los usuarios de redes sociales, se observa que el 29% (una media de todos los países analizados) tiene un perfil público.

Las posibilidades que ofrecen las redes sociales como modelo bidireccional de comunicación generan multitud de perspectivas. Los expertos coinciden en señalar que Web 2.0. no es una tecnología específica ni unas aplicaciones concretas, sino una nueva manera de percibir las TIC, que implica una forma diferente de navegar por Internet basada en el papel activo del usuario.

*Los alumnos deben aprender a desarrollar una identidad digital de forma responsable; para evitar dejar huellas que comprometan su imagen.*

Las redes sociales participan en la concepción de un aula más abierta, del aula como espacio flexible, real e interactivo para el aprendizaje y sus aplicaciones futuras más allá del centro educativo. La utilización de las redes en clase puede suponer un acercamiento entre el docente y el alumno, que interpreta que en el centro educativo se utiliza su "mismo lenguaje".

Así, el verdadero valor de la red social aplicada a la educación radica en el contacto social. Grupos en Facebook

*El correo electrónico se ha convertido en un agente normalizador. Mantener el contacto del enfermo con los maestros y compañeros de su escuela mediante las herramientas informáticas favorece el proceso de hospitalaria.*

de escuelas hospitalarias del mundo demuestran el intercambio que allí se genera, nuevos escenarios en el que el profesorado incursiona y encuentra resultados positivos en la gran mayoría de las experiencias compartidas.

**Conclusiones:** En tiempos de nuevos paradigmas, de Web 2.0, 3.0 es necesario enseñar al alumnado a desarrollar una identidad digital de forma responsable; todas las actividades que desarrollan a través de las redes sociales dejan huella y pueden comprometer su imagen. Como casi todas las herramientas, las redes sociales mal empleadas y mal entendidas pueden ser fuente de conflicto y confusión. Eso sin contar los peligros como el *sexting*, *ciberbullyng*, etc.

En definitiva, se abren un sinfín de posibilidades de aplicación de las redes sociales en el ámbito educativo del aula hospitalaria. Las redes sociales pueden ser una ventaja para el alumnado, ya que de forma fácil y rápida se fomenta el diálogo entre compañeros, compartir recursos, favorecer el aprendizaje colaborativo, desarrollar las habilidades comunicativas, etc. Aunque para desarrollar estas posibilidades será necesario un buen conocimiento del medio, la formación del profesorado, los recursos económicos, la implicación de alumna-

## LA AUTORA

MELANIA  
OTTAVIANO



Master en Gestión y Producción en E-learning, por la Universidad Carlos III de Madrid, España.

Lic. en Psicopedagogía, Facultad de Psicopedagogía de la Universidad del Salvador, Buenos Aires.

Investigadora, Profesora de Nivel Medio y Universitario.

Miembro del equipo de coordinación de la Modalidad educativa hospitalaria y domiciliaria en el Ministerio de Educación de la Nación Argentina, ciclo lectivo 2011.

Asesora externa de Fundación Telefónica, proyecto Aula Fundación Telefónica en Hospitales.

Conferencista, tallerista de temáticas relacionadas a la integración de las TIC en el ámbito educativo.

Miembro de Hospital Organisation of Pedagogues Europe, España.

Desarrollo de Aulas hospitalarias virtuales para niños/as hospitalizados en el marco del proyecto SAVEH, Universidad de la Laguna, Tenerife, España. Junio 2010 a la fecha.

Miembro del equipo de diseño, desarrollo y capacitación, en la implementación de aulas virtuales y TICs en aulas hospitalarias y domiciliarias para los docentes de las Islas Canarias. Actualmente dinamizando la continuación de la capacitación instancia virtual en plataforma E-learning de la Universidad de La Laguna, España.

do y familias y sobre todo, la innovación didáctica. ●

## BIBLIOGRAFÍA

- *Portal de la UNESCO:* [www.unesco.org/new/es/education](http://www.unesco.org/new/es/education)
- *Portal.educacion.gov.ar/modalidades/educacion-hospitalaria-y-domiciliaria/*
- *Portal de la Biblioteca del Congreso Nacional de Chile:* [www.bcn.cl](http://www.bcn.cl). Chile.
- *Portal de Aprendo Contigo:* [www.aprendocontigo.com](http://www.aprendocontigo.com). Perú.
- *Portal del H. Congreso de la Unión:* [www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio](http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio). México.

# ESPECIALIZACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

En los últimos cinco años, más de 4000 profesores de Iberoamérica han cursado o están cursando este Posgrado, que forma en las competencias que requieren los profesionales de la educación para desempeñarse con eficacia en proyectos en entornos virtuales.

- Certificación**  
Los egresados de la Especialización reciben un certificado expedido por Virtual Educa, la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) y el Centro de Altos Estudios Universitarios (CAEU).
- Totalmente a distancia**  
La Especialización se desarrolla de manera totalmente virtual, en modalidad asincrónica, de manera de facilitar la participación de profesores radicados en los distintos países hispanoamericanos, con diversos husos horarios.
- Campus virtual**  
El cursado se soporta en un campus virtual de interfaz amigable, en español. Quienes se incorporan con la suficiente anticipación reciben un curso introductorio adicional para desempeñarse en el campus, el cual cuenta, además, con tutoría técnica permanente.
- Duración**  
La duración total es de cuatro bimestres, más un mes adicional para la presentación del trabajo final. Se cursan dos materias simultáneas por bimestre. En total son ocho materias.
- Tutoría permanente**  
Cada comisión, de aproximadamente 30 participantes, cuenta con la orientación y ayuda de un docente especialista para cada una de las materias.
- Material didáctico incluido**  
Todo el material didáctico, especialmente escrito para la Especialización por especialistas en cada contenido, se suministra sin ningún cargo adicional.
- Ciclo de Maestría**  
Los egresados tienen la posibilidad de cursar el ciclo de Maestría, según convenio con la Universidad de Panamá.
- Cohortes 2013**  
Las próximas cohortes comenzarán en abril, junio, agosto y octubre de 2013. Es necesario realizar el trámite de inscripción con la suficiente anticipación debido a que las vacantes son limitadas.



## Mayor información e inscripciones

Quienes deseen ampliar la información, pueden hacerlo en la siguiente dirección, donde encontrarán también instrucciones detalladas para inscribirse:

<http://www.virtualeduca.org/ifd>

O enviar un mail al Director del Instituto de Formación Docente de Virtual Educa Jorge Rey Valzacchi

[posgrados@virtualeduca.org](mailto:posgrados@virtualeduca.org)

# Recursos de una nueva Internet para una nueva forma de enseñar

POR JUAN DIEGO POLO

Podemos estar años escribiendo sobre aplicaciones web que pueden ayudar a los profesores a agilizar partes de su trabajo, aumentando su productividad para concentrarse en lo que realmente importa: transmitir conocimiento.

Aplicaciones que hacen copias de seguridad, que permiten compartir archivos de forma privada, que facilitan la edición de documentos de forma colaborativa, que ayudan a clasificar la información para poder transmitirla de forma más intuitiva, que muestran vídeos y animaciones explicando conceptos de “difícil digestión”, que facilitan la publicación de páginas web, que agrupan los resultados de búsquedas mostrando únicamente lo más popular, que comparan documentos en búsqueda de posibles copias, que ayudan a corregir textos, que permiten el aprendizaje de idiomas... en [www.whatsnew.com](http://www.whatsnew.com) hemos hablado en los últimos 7 años de más de 20.000 aplicaciones de las más diversas categorías, y recomendar algunas que puedan ayudar a la comunidad de profesores a hacer su trabajo más agradable, no es tarea sencilla, pero lo intentaré.

## HACER Y COMPARTIR COPIAS DE SEGURIDAD

No podemos dejar de comentar Dropbox, Box.com, SugarSync, Google Drive o Skydrive, todas ellas con un funcionamiento semejante, permitiendo guardar información que puede ser consultada por un grupo reducido de personas, usuarios que, al mismo tiempo, pueden ayudar a colaborar ampliando su contenido.

## CREAR PÁGINAS WEB

La cantidad de ofertas es enorme. Wix.com, Weebly, Breezi, Basekit... todas ellas permiten la creación de sitios que pueden usarse para representar un tema que se esté estudiando en clase, aunque otra opción muy utilizada para este objetivo es el desarrollo de un blog usando plataformas como Blogger, Wordpress, Tumblr u Overblog.

## COMPARTIR DOCUMENTOS

Extremadamente importante a la hora de mostrar un trabajo en Internet, soluciones como Issuu, Slideshare o Scribd ayudan a divulgar nuestros documentos y encontrar otros que podemos usar en clase.



## CREAR INFOGRAFÍAS

Mostrar información en forma de gráficos es cada vez más normal dentro y fuera de las escuelas. Ahora no es necesario tener un diseñador dedicado al tema, podemos hacer nuestras infografías con herramientas como [Infogr.am](http://Infogr.am).

## PARA ORGANIZAR EL CONTENIDO

El trono sigue ocupado por el omnipresente Evernote, aunque podemos usar Google Drive, por ejemplo, para tener nuestras notas siempre a mano, clasificadas por temas y con opción de editarse entre varias personas al mismo tiempo.

## PARA DAR CLASES DE FORMA REMOTA

Skype siempre ha sido la solución más utilizada para este tema, aunque los Hangouts de Google Plus están ganando mucha popularidad debido a su integración con Youtube, posibilidad de compartir la pantalla de forma gratuita, mostrar presentaciones y un largo etc.

## PARA DETECTAR COPIAS

Herramientas como Turnitin, Plagiarisma o Plagiarism-checker son siempre necesarias, principalmente para poder orientar a los alumnos que, en muchas ocasiones, copian de la forma equivocada. Copiar no es malo, siempre y cuando se aprenda, se aporte algo más y se respete la licencia del autor. Afortunadamente cada vez se

ven más obras con licencia Creative Commons, con lo que este último punto parece estar garantizándose con el paso del tiempo.

### PARA BUSCAR INFORMACIÓN

Hay vida más allá de Google, y herramientas como Wolfram o plataformas de vídeos como TED lo demuestran. A veces no es un buscador de enlaces lo que necesitamos, a menudo es necesario profundizar en bases de datos especializadas, donde el material escapa, con frecuencia, a las garras de los grandes buscadores. Material dentro de sitios web de universidades de todo el mundo, documentos dentro de plataformas como las indicadas anteriormente, paneles en Pinterest dedicados a un tema específico... en lo alternativo se pueden encontrar verdaderos tesoros.

### PARA TRABAJAR DE FORMA COLABORATIVA

Para realizar trabajos en grupo a veces es necesario algo más que un editor de Zoho o un documento de Google Docs, por eso es necesario conocer aplicaciones como Teamlab, Wiggio, Teambx o Trello, por poner cuatro ejemplos. Son plataformas de gestión de proyectos y tareas que pueden aumentar la productividad permitiendo que los alumnos se concentren más en el contenido, y menos en la burocracia necesaria para organizarlo.

*La Web nos ofrece opciones para modernizar el día a día.*

Son solo algunos grupos con algunos ejemplos mostrando como la Web está repleta de opciones que podemos usar para “modernizar” nuestro día a día. No podemos cerrar los ojos a estas herramientas, no podemos pedir a los alumnos que inviertan horas copiando lo que hay en una pizarra cuando una simple foto desde el móvil soluciona el problema, no podemos prohibirles el uso de tabletas si de esa forma van a trabajar más y mejor, no podemos cerrarles las puertas a una tecnología tan natural para ellos como lo fue la tiza para nosotros en el pasado.

Es importante orientar a los más jóvenes para que usen de forma inteligente esa selva de recursos existente. Ellos pueden tener más experiencia en la utilización de plataformas web y aplicaciones en general, pero siempre necesitarán a alguien con experiencia que les ayude a entender conceptos como Productividad, Seguridad, Privacidad y otros conceptos que no se aprenden “en las calles de Internet”. ●



### EL AUTOR

JUAN DIEGO POLO



Ingeniero español de Telecomunicaciones  
37 años, de Recife, Brasil

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

# Apuntes sobre gestión de

# FOROS



POR JORGE REY VALZACCHI Y JUAN CARLOS ASINSTEN

Los autores abordan el tema desde la experiencia de dirigir la **Especialización en Entornos Virtuales de Aprendizaje**, del Instituto de Formación Docente de Virtual Educa, que desde hace cinco años forma profesionales en educación virtual en toda Hispanoamérica, y del cual han egresado hasta la fecha más de 2500 profesores, mientras actualmente cursan 1500.

Los debates en foros son una de las actividades más comunes de la educación en la modalidad virtual y aparecen como uno de sus rasgos distintivos, a tal punto que hay diseños de cursos en los que **todo** pasa por los foros. Se les suele atribuir propiedades casi mágicas en la construcción colectiva de conocimiento y se escriben páginas y páginas sobre las maravillosas posibilidades que brinda su utilización. Pero hay pocas reflexiones sobre por qué no siempre se produce esa esperada construcción colectiva del conocimiento y muchos foros sólo contienen pequeños monólogos paralelos, poco significativos y conceptualmente pobres.

## DESMITIFICAR Y DESMEZCLAR

Aunque para algunos suene a herejía, empecemos por señalar que Internet no “inventó” los foros. Como formato metodológico para el aprendizaje, existe desde hace mucho tiempo. Ya en la Universidad en la Edad Media, era un método habitual de trabajo. La disputatio formaba parte de los recursos de entrenamiento en el arte de la retórica:

*“ninguna verdad puede ser realmente comprendida y predicada con pasión si primero no ha sido masticada por los dientes de la disputa”* escribía, en el siglo XII Pietro Cantore. El debate estuvo presente en las aulas hasta que la masificación de la universidad lo volvió inviable. Pero todavía sigue vivo y se acude a él cuando las condiciones lo habilitan.

Internet permitió **rescatar** el foro como formato de intercambio. Primero, en los legendarios BBS (Bulletin Board System), más adelante, en las listas de interés, y recientemente, en los blogs, redes sociales y plataformas (LMS).

Es importante **separar la metodología de intercambio o debate en foro**, de las herramientas que han sido diseñadas para ese fin en las plataformas. Un foro de debate se puede realizar en el espacio destinado a ello (herramienta foro), pero también en un blog, en un espacio en una red social, mediante el correo electrónico y algún otro medio (cuando la necesidad lo impone). A su vez, la herramienta foro puede ser uti-

lizada para otros fines: presentaciones, coordinación de trabajo colectivo, etc.

## FOROS DE DEBATE

Nos interesa, en esta nota, poner en el centro los foros de debate. Y compartir algunas experiencias que tienen que ver con obtener mejores resultados de los mismos.

Aunque numerosos autores señalan que con sólo convocar a un foro de debate u ofrecer a los alumnos un espacio no se crean las condiciones para la construcción colectiva de conocimiento (a esta altura, verdad de Perogrullo), algunas instituciones todavía creen que cumplen con su función facilitadora sólo con esos requisitos. Lamentablemente no es tan fácil y un foro exitoso depende de varios factores, no todos controlables por docentes o coordinadores. Enumeraremos brevemente algunos de los principales:

### La temática de los foros

**Para que exista debate un foro debe incluir la posibilidad de controversia.** La posibilidad de que existan dos

*Las repreguntas le permiten a los docentes reorientar la mirada hacia otros temas o exponer los puntos más controversiales.*

o más posiciones contrapuestas. No puede haber debate sobre la tabla del 7 o la existencia de la ley de gravedad. La controversia puede ser explicitada desde la consigna convocante, invitando a pronunciarse sobre la misma y fundamentar ese posicionamiento, o puede suscitarse a partir de las posturas que aparezcan en el foro. Como señala acertadamente Gastón Bachelard *“una experiencia que no rectificó ningún error, que es meramente verdadera, que no provoca debates ¿para qué sirve?”*.

La segunda cuestión es que, para que sea posible el debate, **el tema debe ser acotado**. Limitado en cuanto a sus alcances. Delimitado. Eso evitará la dispersión de opiniones, en los clásicos monólogos paralelos (que no se tocan, obviamente).

#### La consigna convocante

En nuestra experiencia, una de las cuestiones **difíciles** (realmente difíciles) es la redacción de la consigna convocante. El “nombre” de un tema no es un tema de debate. “Los invito a debatir sobre...” es una mala consigna. La consigna debe explicitar (o dejar abierta la puerta a) **que algo pueda ser así, o de otra manera, totalmente opuesta**.

Evitar lo obvio: invitar a opinar sobre *“la brutal matanza de focas en Canadá...”* sólo recogerá una cantidad de comentarios reprobatorios.

*“El profesor siempre tiene razón...”*. Solamente un alumno muy seguro de sí mismo se atreverá a contradecir a su docente o a alguna otra opinión muy autorizada. Evitar pedir opiniones sobre afirmaciones del docente, del material didáctico o de autores reconocidos. Salvo que esas afirmaciones se contrasten con otras de igual peso de autoridad.

Cuidado con los adjetivos o expresiones que muestren cuál es la opinión del docente sobre el tema en debate.

#### Los participantes

Los participantes tienen mucho que ver con los resultados de un foro. Muchas veces las primeras participaciones determinan el tono del debate, o si el mismo existe o se diluye en consideraciones superficiales.

Uno de los problemas que aparecen es que muchos participantes consideran incorrecto criticar las posiciones de sus compañeros en el debate. Este tema debe ser trabajado, explicitado, ayudando a comprender la diferencia entre criticar ideas y criticar a las personas. No es fácil lograrlo.

#### Estilo del moderador

La participación del moderador también es importante. No ayuda que el moderador monopolice las respuestas, pretenda “aclarar” cada duda y opine como un forista más. En nuestra experiencia el moderador debería intervenir lo menos posible: el foro es un espacio de los alumnos. Pero tampoco sirve el silencio total. Si el moderador no escribe un comentario cada tanto, los participantes no saben si está leyendo. Esos comentarios deberían ser neutros, breves y sólo como para **marcar presencia**.

*Para que sea posible debate, el tema debe ser acotado. De este modo, se evitará la dispersión de opiniones.*

El moderador no debe tomar partido en la polémica hasta el final (si es necesario). Su participación, sea para reorientar la discusión, sea para poner en evidencia posiciones encontradas, sea para corregir el tono o sugerir otros caminos si el debate se estanca, no debe transparentar la opinión sobre el tema en cuestión, ya que eso cerraría el intercambio, a modo de voz autorizada final... Esto sucede no sólo entre alumnos adolescentes o jóvenes, sino también entre adultos, profesionales con experiencia.

## LOS AUTORES

JORGE REY  
VALZACCHI



Director del Instituto de Formación Docente de Virtual Educa.

JUAN  
CARLOS  
ASINSTEN



Coordinador General de la Especialización en Entornos Virtuales de Aprendizaje de Virtual Educa.

Cuidado con las críticas y elogios personalizados. Las críticas y elogios, cuando son necesarios o convenientes, deberían encauzarse por medios privados (correo personal) ya que se pueden herir susceptibilidades, lo cual no ayuda al mejor desarrollo del foro.

Las herramientas principales de la intervención docente son las **repreguntas**. Repreguntas que expliciten los puntos controversiales, repreguntas que orienten la mirada sobre temas esenciales que están siendo dejados de lado. Repreguntas que ayuden a mirar las cosas desde otro lado.

#### ALGO SOBRE EVALUACIÓN DE FOROS

Una vieja discusión enmarca el tema: ¿sólo calidad o también cantidad? En los casos en que esté previsto evaluar (y calificar) la participación en foros, surge la cuestión si se debe tener en cuenta, además de la calidad de la participación, la cantidad de posteos de los participantes.

Sin lugar a dudas lo decisivo es la calidad de los aportes, argumentación, pertinencia... pero ¿da igual si se hace una sola participación o si, después de la misma se vuelve a intervenir, mostrando interés en los aportes de los demás foristas, y agregando nuevos elementos? Aquí interviene el arte docente, que ninguna automatización de las evaluaciones podrá reemplazar: evaluar si las participaciones adicionales son auténticas, denotan real interés y no agregados formales para construir méritos. ●

# Windows XP

y el origen de su fondo de pantalla

POR OLOMAN

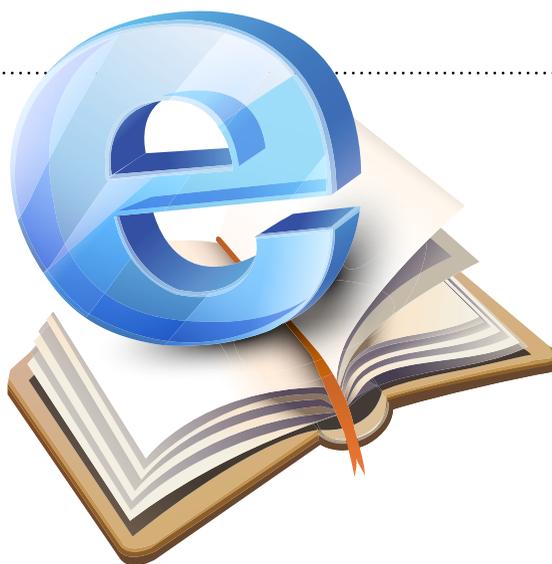


**A**unque ya muchos tienen la versión Vista e incluso la 7 del más extendido sistema operativo, XP es actualmente uno de los más populares de los muchos que ha comercializado en su historia Microsoft, la multinacional fundada por Bill Gates y Paul Allen. Y tan conocido como el mencionado software, es el fondo de pantalla que por defecto lleva XP. Sí, ese del monte de curvas suaves cubierto de verde con un cielo muy azul y unas nubes blancas de bucólica composición.

En un principio podría parecer una imagen de origen digital, pero la realidad es que ese paisaje existe o siendo más exactos, existió. Su aspecto habitual es el que aparece a la derecha (2006), siempre con predominantes tonos ocres.

Charles O'Rear, autor de esa instantánea, la tomó en 1996, año en el que una plaga atacó a las vides que habitualmente llenan la conocida colina. Eso provocó que de manera inusual el típico paisaje de secano apareciera totalmente cubierto de hierba en lugar de sus habituales trepadoras vinícolas.

Windows XP fue lanzado al mercado el 25 de octubre de 2001 y su denominación proviene de la palabra eX-Periencia (eXPerience en inglés). En noviembre de 2011, diez años después, mantenía una cuota de mercado del 32,8%. ●



## RECOMENDAMOS

### EL ARTE DE PRESENTAR. CÓMO PLANIFICAR, ESTRUCTURAR, DISEÑAR Y EXPONER PRESENTACIONES.

Gonzalo Álvarez Marañón

Ediciones Gestión 2000  
2012 // Barcelona // España  
[www.elartedepresentar.com/libros/](http://www.elartedepresentar.com/libros/)

#### SINÓPSIS

Conseguir que la audiencia se enganche con una presentación es, sin duda, todo un arte. Con este libro, el lector conocerá técnicas que le permitirán preparar sus presentaciones teniendo en cuenta el tipo de audiencia y el tiempo de que dispone. Asimismo, aprenderá cómo seleccionar y estructurar sus contenidos, diseñar las transparencias de manera atractiva para comunicar el mensaje clave y realizar su exposición, con confianza y naturalidad.

### ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS CON TIC. RECURSOS DIDÁCTICOS PARA ENTORNOS 1 A 1. APRENDER PARA EDUCAR.

Cristina Velázquez

Ediciones Novedades Educativas  
2012 // Ciudad de Buenos Aires // Argentina  
[e-ducadores.com/eptic/](http://e-ducadores.com/eptic/)

#### SINÓPSIS

Este libro pretende acompañar a todos los educadores que quieren repensar y replantear sus prácticas para lograr la integración de las TIC. Para el docente que no tenga experiencia, hay múltiples alternativas de iniciación, sencillas en su implementación. Para quien sí la tenga, aparecen numerosas posibilidades para seguir enriqueciéndola y expandiéndola. Para no sólo hablar de la importancia de las TIC, sino para enseñar con ellas.



# novedades EDUCATIVAS

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

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

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

**N**  
noveduc

Ediciones **NOVEDADES  
EDUCATIVAS**

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



# 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](mailto:infoinst@inspt.utn.edu.ar)



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