

APRENDER PARA EDUCAR CON TECNOLOGÍA

REVISTA DE SUSCRIPCIÓN GRATUITA

INSTITUTO NACIONAL
SUPERIOR DEL
PROFESORADO
TÉCNICO

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
NACIONAL (UTN)
ISSN 2344-9659



**VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN:
MINECRAFT EN EL AULA**
(página 16)

**TE PRESENTO MI BLOG:
LA EDUTECA**
(página 26)

**DISCAPACIDAD Y TECNOLOGÍA:
LA ESCUELA ESPECIAL Y LA
MODALIDAD 1:1** *(página 31)*

MARZO 2014 EDICIÓN N° 7
Buenos Aires // Argentina



INSTITUTO NACIONAL
SUPERIOR DEL
PROFESORADO TÉCNICO



E-DUCADORES.COM
Educación y TIC

Universidad DE LA ILUSIÓN A LA REALIDAD

(página 04)



e-ducadores Online

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

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

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

www.e-ducadores.com



APRENDER PARA EDUCAR CON TECNOLOGÍA

REVISTA DE SUSCRIPCIÓN GRATUITA
ISSN 2344-9659

**INSTITUTO NACIONAL
SUPERIOR DEL PROFESORADO
TÉCNICO**

Universidad Tecnológica Nacional

**EDICIÓN Nº 7
MARZO 2014**

AUTORIDADES INSTITUCIONALES

DIRECTOR Ing. Héctor René González

SECRETARIO ACADÉMICO Ing. Carlos M. Manili

SECRETARIO DE PLANEAMIENTO A/C

Ing. Emilio Vetta

DIRECTORA ACADÉMICA Prof. Graciela Ripio

DIRECTORA DE RECURSOS HUMANOS

Arq. Mónica Basso

DIRECTOR DE ADMINISTRACIÓN

Prof. José Luis Vázquez

COORDINADORES ACADÉMICOS

Lic. Jorge Arias // Lic. Carlos Gustavo Capella

COORDINADOR DE EXTENSIÓN Y RELACIONES

INSTITUCIONALES Ing. Carlos Capella

COORDINADOR DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Ing. Carlos M. Manili

EDITOR RESPONSABLE Prof. Cristina Velázquez

DISEÑO GRÁFICO Antonella Di Benedetto

CORRECCIÓN Adela Bini // Laura Jimena Vera

COLABORAN EN ESTA EDICIÓN

Juan Domingo Farnós Miró // María Beatriz de Ansó

María Gabriela Galli // Alejandro Tortolini

Juan Diego Polo // Óscar Alonso

Diana Noemí Michaelsen // Graciela Edith Matabós

Julio César Incarbone // Claudia Rodríguez

Fernanda Ríos // Rosa Kaufman

PARA ANUNCIAR EN ESTA REVISTA:

aprenderparaeducar@e-ducadores.com

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



**INSTITUTO NACIONAL
SUPERIOR DEL
PROFESORADO TÉCNICO**

Universidad Tecnológica Nacional

Av. Triunvirato 3174 (C1427AAR)
Ciudad Autónoma de Buenos Aires // Argentina
Teléfono: 011.4552.4176

CONTENIDOS

NOTA DE TAPA

UNIVERSIDAD,
de la ilusión a la realidad.

NOTAS

APRENDIENDO TELECOLABORATIVAMENTE

Trabajando con proyectos colaborativos.

VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN

El aprendizaje basado en juegos digitales.
Minecraft en el aula.

RINCÓN GEEK

El poder de la presentación.

DECÁLOGO 10 sugerencias para una inclusión efectiva de las TIC en el aula.

HERRAMIENTAS Y RECURSOS TIC

Historias "locas" (Mad Libs).

TE PRESENTO MI BLOG

La eduteca. Aprender y divertirse es posible.

DIVERSIDAD Y TECNOLOGÍA

Enseñar aceptando la diversidad en el aula.
De la silla a la interfaz: Historia de la accesibilidad.
La escuela especial y la modalidad de trabajo 1:1.

CONGRESOS Conferencia internacional de docentes y jóvenes IEARN 2014.

04

10

12

19

20

24

26

28

32

APRENDIZAJE EN RED

"Estamos en una nueva época, no en una época de cambios, donde nadie sobra y todos hacemos falta", expresa Juan Domingo Farnós Miró, autor de la nota de tapa de esta edición de nuestra revista.

Por su parte, el maestro Daniel Reyes (un pionero en la incorporación de las telecomunicaciones a los proyectos educativos colaborativos nacionales e internacionales), sostenía hace más de veinte años: **"Nadie sabe tanto como para no tener nada que aprender, ni tan poco como para no tener algo que enseñar"**.

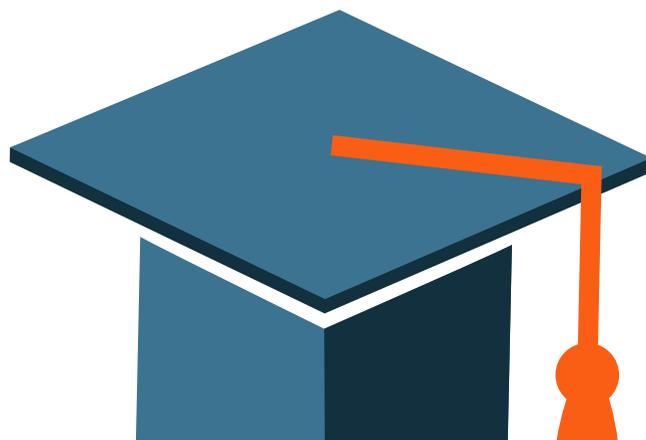
Ya no quedan dudas de que esta nueva época es producto de los avances tecnológicos de los últimos años, que han introducido en la sociedad una gran variedad de dispositivos que manejan información digital y permiten la movilidad del usuario, la evolución de las redes y el desarrollo de múltiples aplicaciones tecnológicas que se han convertido en un gran apoyo a las actividades laborales y también a las educativas. Estamos viviendo un aprendizaje ubicuo, en todo momento y lugar, que posibilita la formación permanente, la colaboración abierta, el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo.

Debemos tener en cuenta que no es posible un **aprendizaje verdadero** si no es mediante un encuentro con pares para alcanzar metas compartidas, utilizando herramientas y recursos que nos permitan aprender con otros.

Y para lograr un aprendizaje de estas características es necesario desarrollar una buena **"Red personal de aprendizaje"**, es decir conformar un grupo de personas que nos posibilite mutuamente orientarnos, aclarar dudas, compartir conocimientos, experiencias y proyectos, generar diversas oportunidades para aprender e integrar comunidades reales y virtuales con verdadero compromiso. Esto nos permitirá pasar de ser **docentes conectados** a ser **docentes enREDados** (una de las premisas del #eduPLEmooc de INTEF).

La propuesta siempre es la misma: aprender en colaboración y disfrutarlo, compartir entre pares, generar conocimiento, promover el cambio positivo, motivar a otros a sumarse a nuevas propuestas, inspirar, enseñar respetando la diversidad y todo esto pensando en los verdaderos destinatarios de nuestro esfuerzo y dedicación: **NUESTROS ALUMNOS.**

Prof. Cristina Velázquez
Editora General



UNIVERSIDAD

DE LA ILUSIÓN A LA REALIDAD

POR JUAN DOMINGO FARNÓS MIRÓ

Pretende ser, no un acoso y derrumbe de la universidad, sino que a través del pensamiento crítico, ofrecer posibles maneras de mejorar la sociedad y con ello la universidad, si se decide que su "utilización" es necesaria. Partimos de investigaciones que se están llevando a cabo desde los años 2000-2005, que se están introduciendo en el mundo y que significarán el futuro social, laboral y educativo, y eso ya es incuestionable e imparable.

Estamos en "una nueva época, no en una época de cambios", donde "nadie sobra y todos hacemos falta", por lo que la segregación está finiquitada y donde la excelencia personalizada como aporte individual y social no solo es necesario, sino vital.

VIEJA UNIVERSIDAD... ¿OTRA UNIVERSIDAD?

Eric Schmidt piensa que la universidad es un "dinosaurio que está desapareciendo lentamente", está en peligro de extinción. La extinción es algo contrario a la intuición, dado que cada vez más estudiantes están entrando en la educación superior y en la promesa de las

competencias. Cuando los trabajos están desapareciendo rápidamente, es la única esperanza que la clase obrera tiene para seguir inmersos en la sociedad.

Por lo que podemos ver, no sabemos aún si "la catedral" del saber está preparada y, lo peor, si lo estará para los próximos años, para intervenir como un espacio de apoyo y no de decisión en lo que la sociedad está pidiendo a gritos: ayuda, y no "juzgados de guardia".

Si estamos empezando a conocer que la aparición de otros roles en la sociedad son la base de un funcionamiento de la misma, debemos tener claro qué hacer con la Universidad, si es necesaria su continuidad y, si lo es, qué papel protagonizará y si estará dispuesta a autoregenerarse en el momento en el que se lo pidan.

Desde hace mucho, en la Universidad aprendemos de manera caótica, y sé que muchos dirán que no, pero es así. Si no, miren: vamos pocas veces a clase, incluso de las materias solo damos pequeñas pinceladas; es después por nuestra cuenta cuando aprendemos las cosas. Por ello, necesitamos aprender

Actualmente la sociedad necesita oportunidades para formarse sin depender de la accesibilidad, de la economía, de la situación de habitabilidad, etc.

a aprender y esto no se hace en la Universidad. Y aquí precisamente está el verdadero cambio importante, la disrupción necesaria, no solo como ente en sí, sino como "concepción dentro del lugar que ocupa en el establishment" que le hemos otorgado por "costumbre".

Esta nueva Sociedad hace que se genere otra Cultura de la Educación, donde ya nadie se refugiará en el paraguas de Escuelas y Universidades, éstas han perdido su poder de valores refugio, de tótems del conoci-



miento y de validadores de titulaciones que no solo no servían para nada, sino que hasta ahora están segregando, establecen brechas que encumbraban a unos y hundían en la miseria a otros (los marginan y excluyen socialmente).

Las TIC, tal como indica entre otros **Clay Shirky**, no condicionan solo el comportamiento de todo lo que gira alrededor de la Sociedad y de aquellos elementos incrustados en la misma: economía, política, educación... sino que de alguna manera han marcado un tipo de época que no se parece en nada a las anteriores, ya no es un cambio cíclico, como venía sucediendo hasta ahora -una sociedad se superponía a otra- ahora no, la ruptura (disrupción) es su sello de identidad. Las TIC hacen que sea así, que ya nada sea plano, lineal y, que todo sea **hiper**, que el concepto de transmedia se imponga, lo que afecta de lleno a nuestra Universidad; queramos o no.

Esta Sociedad quiere **formación de calidad, libre e inclusiva, oportunidades de formarse, sin depender de la accesibilidad, de la economía, de la situación de habitabilidad, del control temporal (ubicuidad)**.

La Tecnología (TIC) lo facilitará y la Sociedad aceptará todos estos condicionantes como los únicos que importarán. Ello hará que cada persona pueda sacar **su excelencia**, lo mejor que puede aportar a los demás, tanto como consumidor, como productor, y nadie le podrá impedir llevarlo a buen puerto. Además, permitirá que cada uno mejore no sólo como individuo, sino que beneficiando a la colectividad y es aquí donde debería estar la Universidad, pero, ¿será capaz?

Las universidades de todo el mundo todavía están girando el sueño de mediados del siglo XX, de la movilidad social a través de la educación, mientras que la vida está cambiando y muy rápido.

El hecho de que sólo hay tanto espacio en la parte superior, se ha expuesto: *“La escalera mecánica de la carrera está atascada”*, dice el fundador de **LinkedIn, Reed Hoffman**. Un estilo de vida profesional ya es historia, y el

colegio no ha tenido una actualización adecuada (como puede tener cualquier programa informático). Es por esto que ahora está fuera de lugar, con sus locales fuera de fecha, falsas esperanzas y beneficios inexistentes, y no me refiero a económicos...

ESPACIOS Y “NO LUGARES”: APRENDEMOS EN CUALQUIER PARTE

Así que, ¿por qué en los lugares de aprendizaje no aprendemos con ellos mismos? Han dejado de ser lugares de aprendizaje durante mucho tiempo, tal vez cuando las comunidades de aprendizaje de auto-organización fueron expropiadas en el servicio del Estado moderno. Se podría argumentar que las universidades cambian con el tiempo, pero, ¿en qué manera?, a veces cambiar significa hacer pequeñas cosas para no moverse del sitio y eso es lo que parece.

Ahora aprendemos incluso en los **“no lugares”** (Marc Augé). Si bien una de mis hipótesis de estudio son los “no lugares” de **Marc Augé** y su relación con internet, es cierto también que podemos encontrar algunas lagunas epistemológicas. El propio **Maximiliano Korstanje**, nos comenta que los lugares no tienen una especificidad propia para definirlos como ubicaciones propias de los individuos y/o su pertinencia a uno de estos espacios...

Si un **lugar** representa tener unos derechos entonces, si consideramos a internet, un **no lugar**, se moverá en una línea difusa entre el derecho y el no derecho... Evidentemente, nosotros optamos por los no derechos, o lo que se entendería mejor, el **derecho de todos**, sin distinción.

También es cierto que si lo extrapolamos al mundo laboral-educativo, este ambiente no estaría sujeto a sistemas, leyes, normativas, currículos... lo que nos dará la máxima posibilidad creativa, personalizada y personal. Incluso será el “no lugar”, el escenario adecuado para crear nuestros propios currículos...

Marc Augé establece el término **hipermodernidad**, un lugar en el que tenemos la sensación de estar dentro de la

Historia sin poder controlarla. Es decir, se desarrolla a la vez una ideología del presente —porque el pasado se va muy rápidamente y el futuro no se imagina—, y este presente está siempre cambiando.

Sería la línea de **pensamiento de diseño** que proponemos dentro del caos, es decir, **mentalidad para estar siempre en constante posicionamiento de evolución, incluso dentro de cualquier proceso innovador**. No podemos aprender con un solo planteamiento, eso no sirve, porque las cosas evolucionan con una velocidad exponencial que incluso las metodologías (y ya no me refiero a objetos o contenidos) sirven en un momento determinado, pero a lo mejor de manera inmediata debemos ser capaces de evolucionar hacia planteamientos que, a veces, son completamente diferentes (disrupción).

Si bien **Marc Augé** habla de los medios tecnológicos como una ilusión, en cuanto a su ubicuidad e inmediatez, eso lo ve en un plano antropológico, pero no tecnológico.

La **alteridad** es una idea que las **tecnologías convergentes** nos ayudan a poner en funcionamiento. El ponernos en lugar del otro nunca antes había sido tan posible, y eso en los aprendizajes funciona muy bien, ya que nos permite establecer comparaciones, trabajar con el error como aprendizaje.

Marc Augé considera que **“la universidad tendría que ser un lugar de formación, de reflexión, sin ningún interés concreto”**. Por supuesto que entiendo que los jóvenes tienen que trabajar, pero el trabajo debe ser una consecuencia, no una finalidad inmediata. La universidad no es el espacio para aprender un oficio. Para eso ya están las escuelas profesionales, las cuales hemos reservado para las clases pobres con una orientación cada vez más precoz.

Esta es la desigualdad fundamental y, por eso, yo propongo esa especie de utopía en la que las personas puedan estudiar lo que quieran durante largo tiempo. Entiendo que alguien me diga que eso no es realista, pero podría serlo lo.

y dar paso a una realidad más justa, más plural y plena para todo el mundo... una utopía.

Los “no lugares” permiten entender mucho mejor los posicionamientos disruptivos, de eso no hay la menor duda. El camino por el que andamos, pronto podría llegar a la conformidad y a la falta de iniciativa. **Ivan Illich** pudo haber visto esto de forma anticipada... quizás tarde tiempo en llegar.

Por fin estamos llegando a la escuela de la sociedad, las escuelas de comunidades de aprendizaje de auto-organización son las que están cobrando vida, no sólo con los **MOOCs**, en **YouTube**, **TED**..., y la gente no está realizando algo que no hacen en la universidad, sencillamente, aprenden.

Está llegando el momento del aprendizaje móvil, esto ya lo sabemos (*Mobile learning*), el aprendizaje abierto, inclusivo y ubicuo, que está derivando en el *Social learning* y en lo que significará el verdadero cambio social y educativo (disrupción): el “**Learning is work**”, donde educación y trabajo ya no solo estarán relacionados, sino que serán la misma cosa. Quizás se entienda mejor con una síntesis que escribí hace poco y que ha dado la vuelta al mundo por la mayoría de universidades de América, arco pacífico-asiático, mundo árabe, Europa.

DEL SOCIAL LEARNING AL LEARNING IS WORK

Trabajar es aprender y aprender es trabajar: Juan Domingo Farnós y Harold Jarche ya son como si fueran colegas de toda la vida, junto con tantas otras y otros que he ido encontrando. Lo de llamarlos colegas puede sonar a presuntuoso y esta no es mi intención. De hecho, debo llamarlos maestros porque eso es lo que son en relación a mí. De hecho, uno de ellos no debe saber ni que existo... bueno Mariano, yo por lo menos si lo sé.

Son dos los post que referencia Mariano:

<http://goo.gl/VKZKfQ> Ya nada es lo mismo, por tanto las personas, tampoco! de **Juan Domingo Farnós** (@juandomingo)

<http://goo.gl/TL9tDh> *Work is learning and learning is the wok* de **Harold Jarche** (@Hjarche)

Es realmente cierto que se establece una conexión entre ambos en su time line de los últimos tiempos, tanto en sus *webinars* correspondientes (muy numerosos por cierto y dirigidos a medio mundo) como en sus conferencias presenciales, también en diferentes partes del mundo, aunque la verdad es que convergen en posiciones similares, su punto de inicio no es el mismo.

Harold entra de lleno en un **aprendizaje en el trabajo tal cual**, es decir, aprender a trabajar, y trabajar aprendiendo, en cambio **Juan Domingo**, insiste más en la **educación y la incrusta en el trabajo**, cambia un modelo casi ancestral de educación de las escuelas y universidades, por una educación enrolada dentro del trabajo, “**se aprende trabajando y el trabajo necesita de una formación de las personas de manera constante y permanente**” (*Life long learning*).

Según **Harold Jarche**: “*El cuidado de los negocios significa el cuidar de aprendizajes. Si el aprendizaje está en todas partes, debe definitivamente estar donde está el trabajo. Cuando el aprendizaje es el trabajo, tenemos que observar cómo la gente está aprendiendo a hacer su trabajo ya. Debemos encontrar estos caminos naturales y reforzarlos.*”

*Hay otras acciones pragmáticas para tomar: Conectarse es como aprender la tarea actual. **Mostrar y contar sólo funciona si se puede poner en práctica.** La curva del olvido es empinada cuando no hay práctica.*

Que sea un trabajo de todos para compartir lo que han aprendido. ¿Has notado lo fácil que es encontrar “cómo hacer” videos y explicaciones en la Web? Eso es porque alguien se ha tomado el tiempo para publicarlos. Todo el mundo en la organización debería hacer esto, si se trata de un texto corto, una foto, un mensaje, un artículo, una presentación con las notas, o un vídeo en toda regla.

Crear espacio para hablar de las cosas y captar lo que se transmite. Obtenemos

*estas conversaciones al aire libre donde se puedan compartir. Proporcionar el tiempo y el espacio para la reflexión y la lectura. Hay más conocimiento fuera de cualquier organización que dentro. **“La escuela y la universidad pierden la esencia de toda la vida, ahora el conocimiento está en todas partes y eso es mucho más grande que cuatro paredes”** (@juandomingo).*

*Romper las barreras. **Establecer la transparencia como el modo por defecto**, por lo que cualquiera puede saber lo que otros están haciendo. Desbloquear los cuellos de botella de comunicación, al igual que los supervisores que controlan el flujo de información. Si los supervisores no pueden manejar un entorno abierto, deshacerse de ellos, ya que constituyen un obstáculo para el aprendizaje organizacional y ahora es de misión crítica.*

Todo esto se puede hacer dentro de las unidades de negocio. Los equipos de trabajo pueden dejar los cursos a los especialistas en formación, pero deberían tomar el control de su propio aprendizaje. El aprendizaje es el trabajo.”

APRENDIZAJE ABIERTO, INCLUSIVO Y UBICUO

Juan Domingo Farnós hace referencia al aprendizaje ubicuo, como una forma de establecer puentes primero, y fusiones después, entre educación y trabajo.

[...] se puede aprender en cualquier lugar, pero además valorándolo, es decir, si yo aprendo fuera del centro, que lo que yo aprenda tenga tanto valor como lo que es curricular, como lo que está dentro del centro, y no sólo eso, sino que tenga más valor que lo curricular por tratarse de un aprendizaje que atiende a lo que cada alumno quiere aprender.

El verdadero genio de las organizaciones es la economía informal, a menudo inspirada en las formas espontáneas en que las personas reales resuelven problemas reales de manera que los procesos formales no pueden anticiparse. Cuando estás compitiendo en el conocimiento, el nombre del juego es la improvisación, no la normalización memoria”. (**John Seeley Brown**).

Merce Gisbert en JEDi 2013 habla sobre los:

ESPACIOS DE APRENDIZAJE



Con todo ello, la confianza, la transparencia, el compartir experiencias... realmente esto es el aprendizaje y en ello se basa el trabajo.

La Educación como elemento aislado ha terminado, debe ir con el comercio, la cultura, el trabajo. Pasamos a una meta-conectividad.

Pasar de “el fracaso no es una opción a el fracaso no es un problema” es cambiar de cultura, es pasar a una cultura de la resiliencia, a una cultura de superación, adaptación, transparencia y confianza...lo que podríamos definir como cultura de la redarquía.

Cada vez necesitamos más adaptarnos a un nuevo paradigma, más eficiente para aprender y con métodos más transparentes y más confiables métodos de evaluación, alentando a los estudiantes a explorar diversas ideas, experimentar con diversos formatos o construir puentes con las comunidades diversas.

Coincidimos plenamente Juan Domingo Farnos en que una sociedad

compleja requiere de planteamientos complejos, ya no hablamos de soluciones, lo cual sería muy pretencioso.

El mundo natural se compone de sistemas complejos y por tanto tiene sentido que las mejores estrategias para una población son las que toman en cuenta esta complejidad. Esta es una limitación de los modelos de organización jerárquicos. Ellos no pueden hacer frente a los niveles a gran escala de complejidad. Las jerarquías amplifican la escala de comportamiento de un individuo pero no aumentan su complejidad, en todo caso, la limitan y la disminuyen.

Para aumentar la complejidad en una sociedad y que ésta le permita encontrar diferentes caminos, para diversas situaciones, se necesita una transversalidad, una lateralidad, una redarquía, que permita establecer planteamiento complejos abiertos, ya que si los jerarquizamos, los cerramos y delimitamos, con lo que ya no sirven para la sociedad.

Si bien nos debemos salir de las jerar-

quías oficialistas, necesitamos redes sociales fuertes, pero no en el sentido dogmático y uniforme, si no en redes transparentes y confiables entre sus componentes.

Stephen Downe me preguntó en Caracas, si la personalización y la socialización podrían convivir o eran excluyentes. Pues está claro que deben ser convergentes, a mayor personalización (inclusividad, excelencia personalizada, diversidad) mayores potencialidades sociales, ya que si cada individuo consigue dar de sí mismo lo máximo que puede, su aportación social será mucho mayor.

Aunque a algunas relaciones sociales como las de Sergé Moscovici se las conoce más como “sistema de valores, ideas y prácticas con una doble función: en primer lugar, establecer un orden que permita a las personas orientarse en su mundo material y social para dominarlo, y en segundo lugar para que la comunicación tenga lugar entre los miembros de una comunidad, proporcionándoles un código para el intercambio social y

La escuela y la universidad pierden la esencia de toda la vida, ahora el conocimiento está en todas partes y eso es mucho más grande que cuatro paredes.

un código para nombrar y clasificar sin ambigüedades los diversos aspectos de su mundo y de su historia individual y de grupo”.

Sergé se basa en dos planteamientos a la vez: uno es el **científico**, que a través de los planteamientos empíricos conocidos, nos lleva a la creación de conocimiento científico.

El universo consensual de la representación social, en el que el público lego elabora y difunde las formas de conocimiento que ha llegado a constituir el contenido de sentido común, el aspecto más **personalizado y redárquico**.

Esta dualidad en situaciones sociales complejas, hace que frente a cualquier **innovación**, surja lo que se llama la **sociogénesis**: Primero, se anclan viejos planteamientos adquiridos y conocidos (aspectos más conservadores), y, a continuación, se pasa a una objetivación más abstracta y por tanto más compleja (desconocida), lo cual fortalecerá aún más el grupo, manteniendo cada individuo su posicionamiento propio.

La identidad social y, por tanto, la personalización dentro de la complejidad, se construye mediante la identificación, pero la gente no necesariamente se compromete a todos los aspectos, sino a aquellos que no se apartan de sus intereses, maneras de ser. Pueden utilizar su débil identificación de separarse de los valores y resaltar su identidad

personal en su lugar (la libertad siempre tendrá prioridad).

El bienestar dentro de una estructura social redárquica es mucho más experimental, no es la **jerarquía de necesidades** de **Maslow** que nos ocupa en la sociedad posmoderna. En su lugar, se trata de procesos intergrupales complejos como las representaciones sociales, así como con los procesos interpersonales.

Las personas son seres sociales que experimentan, que necesitan reflexión y motivación de apoyo en sus actividades diarias de la construcción, las representaciones y los valores sociales propios. Encontraríamos más referencias, similitudes, pero también elementos que se dispersan por diferentes cuestiones, pero de eso se trata, de buscar ideas complejas con conocimientos divergentes que enriquezcan formas nuevas de entender la sociedad. De eso se trata el **Learning is work**, ya que cambia totalmente el paradigma de la certidumbre y, del conformismo, por planteamientos abiertos que hacen que la sociedad no pueda quedarse nunca más estática y uniformizada, sino que sea capaz de entender que en la diversidad está la mejora.

En eso estamos la sociedad, la universidad y todas las personas y organizaciones que entienden que **"la educación no se mejorará solo a través de ella misma, como un corpúsculo aislado si no dentro de la sociedad, como un elemento más y de acorde a las características del total de la globalidad de la misma"**. ●

BIBLIOGRAFÍA

juandomingofarnos.wordpress.com
Innovación y Conocimiento de Juan Domingofarnos
juandomingodisruptive.blogspot.com/
Disruption! de Juan Domingo Farnós
www.jarche.com
Life in perpetual Beta de harold Jarche
www.c4lpt.co.uk/blog
Learning in the social workplace de Jane Hart
julianstodd.wordpress.com/
Julian Stodd's learning blog de Julian Stodd

EL AUTOR

J. DOMINGO FARNÓS MIRÓ

Investigador en e-learning, learning and technology, Inteligencia artificial.

Conferenciante internacional online y presencial. Colabora con más de 200 universidades de todo el mundo.

Dirige masters internacionales en los que diseña escenarios de aprendizaje. Escribe en revistas internacionales, de universidades, organismos internacionales y gobiernos.

Ha sido declarado entre las 20 personas más influyentes del mundo en educación y elearning, y este año ha quedado en primera posición. En el 2004-2005 con la investigación E-learning Inclusivo y los aprendizajes abiertos, abre las puertas a diferentes aprendizajes actuales como el Flipped learning, MOOCs, e-learning llamado 3.0.

ignatiawebs.blogspot.com/es/
@Ignatia webs de Igne de Waart
www.rogerschank.com/blog.html
Education Outrage de Roger Schank
www.downes.ca/news/OLDaily.htm
Oldaily de Stephan Downes
www.e4innovation.com/
E-learning innovation: research, evaluation, practice and policy de Grainne Conole
http://blog.learnlets.com/
Learnets Blog de Clark Quinn
e-learning-teleformacion.blogspot.com.es
E-learning. Conocimiento en red de @eraser
elbonia.cent.uji.es/jordi/
Edu & Tec El sitio en la red de Jordi Adell
www.xarxatic.com
El bloc de Jordi Martí
http://goo.gl/jx2AZS
Academia.edu de Juan Domingo Farnós
www.scoop.it/u/juandomingo
Scoop.it de Juan Domingo Farnós

interfaces 2

EN PALERMO

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

21 y 22 de Mayo 2014

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

2 DÍAS - 100 ACTIVIDADES

Capacitación + Actualización + Asesoramiento

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

• Inscripción y/o envío de comunicaciones:

www.palermo.edu/interfaces

interfaces@palermo.edu

Teléfono: (54-11) 5199-4509

 /colegiosdc.palermo

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

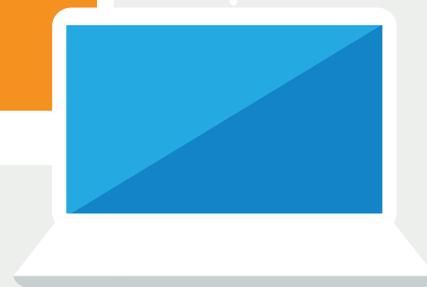
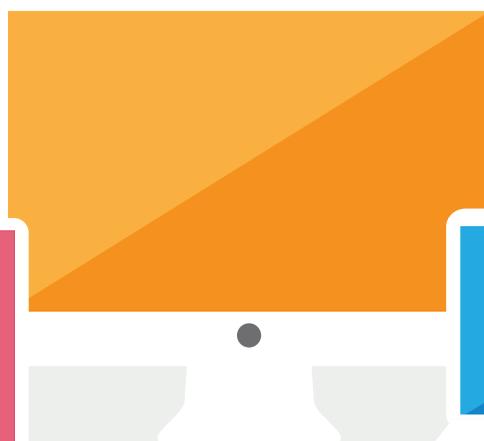


Con el auspicio de:



TRABAJANDO CON PROYECTOS COLABORATIVOS

POR LOURDES GIRALDO VARGAS



En mi trayectoria con las TIC, los proyectos colaborativos han supuesto una experiencia innovadora y creativa, con resultados muy positivos que han dado como fruto “buenas prácticas educativas” en cada uno de los centros en los que han participado; con nuevos procedimientos de enseñanza-aprendizaje que fomentan la participación del alumnado, profesorado y familias, mejorando la competencia digital, tanto del docente como del alumnado e integrando las TIC de manera práctica y funcional en las aulas.

Llevamos tres cursos trabajando con proyectos colaborativos, empleando como soporte el **Libro Virtual OurS-craBook**, una herramienta online que podemos utilizar con el alumnado desde Infantil, y que nos permite publicar sin registrarse, bajo la supervisión del profesorado que aprueba las entradas recibidas. Su propio diseño, como un li-

bro tradicional, facilita su inclusión en la práctica diaria, tanto para escribir como para ser leído.

Por otro lado, al ser fácil la administración de cada capítulo, estamos facilitando al profesorado con menos competencia digital, la inclusión de las TIC en el aula.

Los proyectos colaborativos desarrollados se integran plenamente en los centros educativos, generando una profunda transformación en nuestras maneras de relacionarnos, aprender y educar.

Son proyectos que se enmarcan dentro del currículum e integran un conjunto de actividades que promueven el desarrollo de diversas competencias cognitivas (lingüística, musical, artística, digital), actitudinales, reflexivas de los escolares; además de dotarles de habilidades para buscar, obtener y comunicar

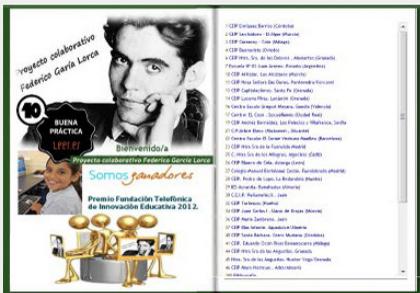
la información de una manera creativa, utilizando distintas herramientas de la Web 2.0 que enriquecen y facilitan sus publicaciones.

PROYECTO COLABORATIVO INTERNACIONAL “LIBRO VIRTUAL FEDERICO GARCÍA LORCA”.



El primer proyecto que realizamos en el 2011/2012, fue sobre Federico García Lorca, con más de 350 actividades

interactivas que acercaron la figura del escritor a los escolares, en el 75º aniversario de su muerte. Participaron 31 centros docentes.



Blog del Proyecto: sites/pclibrovirtual/
 Libro: 91.142.220.57/1112/librovirtual/

Fruto del trabajo colaborativo fue un gran libro lorquiano, disponible en la red, en el que podemos disfrutar de la obra de Lorca con los avances tecnológicos, que hacen de la poesía el deleite de los pequeños y mayores.

PROYECTO COLABORATIVO INTERNACIONAL "LIBRO VIRTUAL GLORIA FUERTES"

En el curso 2012/2013, siguiendo en la misma línea del curso anterior, nos adentramos en otro gran proyecto colaborativo de la mano de una de las mejores escritoras españolas, "la poeta de los niños/as": nuestra querida Gloria Fuertes.



Web: logiva1.wix.com/pcliv-gloriafuertes
 Libro: 91.142.220.57/1213/gloria_fuertes/



La característica más especial del proyecto ha sido el esfuerzo, trabajo y dedicación, en pro de una mejora de la calidad de la enseñanza, colaborando más de 55 centros educativos de España y de otros países que han hecho posible un gran proyecto colaborativo que, de forma lúdica y creativa, acercan al

alumnado a la obra de Gloria Fuertes, siendo además un ejemplo de aplicar las TIC a la práctica docente.

Profesorados de diferentes niveles educativos y diversas especialidades se unen en un proyecto común, fomentando el uso de las TIC en el aula, aplicando y difundiendo las últimas novedades tecnológicas, y canalizando muchas herramientas de la Web 2.0 que son utilizadas de manera funcional y creativa para ilustrar la poesía y potenciar el gusto por la lectura y la escritura desde las primeras edades.

Esto es un gran avance educativo; el camino de la colaboración nos enriquece a todos, alumnado y profesorado que, como dice Vigotsky, debemos "aprender del otro y con el otro", aprovechando el gran potencial que nos ofrecen las TIC en la dinámica del trabajo colaborativo dentro y fuera del aula, compartiendo experiencias y publicando nuestras creaciones en la red, potenciando la inteligencia emocional del alumnado al ver que sus trabajos son valorados y publicados.

PROYECTO COLABORATIVO INTERNACIONAL "LIBROS DEL SIGLO XXI PARA EL AULA"

En el tercer proyecto colaborativo, que comenzó a desarrollarse en septiembre del 2013, participan más de 180 docentes de todos los niveles educativos, en la elaboración de libros para ser utilizados en el aula. Libros, a los cuales sus cualidades digitales e interactivas, los hacen más atractivos y con un gran potencial para estimular al alumnado, con una actitud activa y un mayor compromiso con su propio aprendizaje.

Blog: pclibrosxxi.blogspot.com.es

DIFUSIÓN DEL PROYECTO

Es importante la difusión del proyecto por las redes sociales, tanto en su comienzo, para los docentes que quieran participar, como durante el proceso dando a conocer las experiencias realizadas.

Para facilitar su difusión, realizamos el logotipo del proyecto, para que cada docente lo inserte en su blog o en las páginas web del colegio.

También han contribuido a su difusión, los premios y reconocimientos recibidos que recompensan nuestro trabajo

LA AUTORA

LOURDES GIRALDO VARGAS

Maestra de Infantil y Primaria. Coordinadora y Formadora TIC en diversos Centros Educativos.

Formadora del Profesorado Fase Práctica, Ponente de cursos y Jornadas relacionadas con las TIC: Impulsando el uso de las TIC desde Infantil, La utilidad y el uso de los Blogs en Infantil, Las TIC para la gestión de un Centro Educativo, Sobre los bits de inteligencia y Escuela 2.0

Galardonada con varios Premios Nacionales e internacionales por Proyectos Colaborativo y Premios a Materiales Educativos, Ministerio de Educación (INTEF).
[Ver más lourdesgiraldo.net](http://www.lourdesgiraldo.net)

y nos impulsan a seguir en la misma línea de trabajo:

- **Sello de Buenas Prácticas 2.0**, que concede el Ministerio de Educación, a través del INTEF.
- **Sello de Buena Práctica Iberoamericana Leer.es**, del Centro Virtual Leer.es
- **Primer Premio Internacional EducaRed** (link a <http://goo.gl/LXWEiw>), Fundación Telefónica de Innovación Educativa 2012 de Educared.
- **Premio Nacional de Educación** (link a <http://goo.gl/ULQWPK>) a los equipos docentes, en la modalidad de Proyectos de colaboración nacional en el ámbito de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) 2013.

Agradecemos desde aquí, a todos los participantes por el trabajo realizado y a los medios de comunicación y organismos educativos que se han hecho eco de nuestro trabajo y nos han felicitado.

Os dejamos una pequeña muestra de la difusión y de las felicitaciones recibidas en la web del proyecto (link a <http://goo.gl/ljHQMl>) ●

*Videojuegos en las aulas,
nuevas perspectivas en edutainment*

El aprendizaje BASADO EN JUEGOS DIGITALES

POR MARÍA BEATRÍZ DE ANSÓ Y MARÍA GABRIELA GALLI



La escuela del siglo XXI debe desarrollar capacidades en los alumnos, para que estos puedan afrontar los desafíos de la **Sociedad de la Información**; aquella no puede quedar al margen de la inclusión de la tecnología, con el uso de los videojuegos como recurso educativo. Estos se han implantado en forma contundente en nuestra sociedad, abarcando diversas áreas y ocupando el tiempo libre de niños y jóvenes. **Aprender jugando, mediante la exploración, experimentación y, ensayo y error, abre el abanico al desarrollo de una serie de habilidades que le sirven al alumno como herramientas para extrapolarlas a otros ámbitos de su vida.**

¿QUÉ HACEMOS CON LOS SABERES NO ESCOLARIZADOS?

El paradigma pedagógico tradicional ya no responde a las necesidades y expectativas de los estudiantes que pueblan las aulas. La desmotivación,

el desinterés, la deslegitimación del saber se confunden en el discurso con la indisciplina, el “todo da igual”, como expresiones que intentan caracterizar conductas estereotipadas y supuestamente generalizadas. Los docentes, en especial los del secundario, añoran la escuela que ya no es, manifiestan melancolía, preocupación y sensación de realizar esfuerzos inútiles a la hora de incentivar a sus alumnos en la búsqueda del conocimiento, cuestionándose por qué los alumnos perdieron el deseo de aprender. Tal vez, debiéramos preguntarnos qué y cómo desean aprender nuestros alumnos. Y esto representa un cuestionamiento al modelo pedagógico vigente.

Más allá de estas afirmaciones, **es un hecho que la escuela necesita revisar su gramática: sus objetivos como institución social, el perfil del alumno, su currículum, las prácticas que implementa, en definitiva, el mo-**

delo pedagógico que da sentido a la cultura como contexto de socialización y personalización del hombre contemporáneo.

En este nuevo escenario cultural y social, las TIC atraviesan todos los ámbitos de la actividad humana. **Los alumnos que transitan hoy nuestras instituciones educativas emplean tecnologías en pantallas múltiples, son usuarios de redes sociales, y lectores, autores y protagonistas de narrativas en formatos videolúdicos**, porque juegan videojuegos y viven hiperconectados. Fueron socializados en relaciones mediadas por tecnologías digitales; su percepción del tiempo se define por la inmediatez, la velocidad y la fragmentación; y el espacio ha quebrado las fronteras físicas para circular por carreteras virtuales. Esta reconfiguración del mundo modela nuevas subjetividades y la construcción de identidades digitales.

Las actividades tecnológicamente mediadas favorecen el desarrollo de habilidades complejas, recompensan la perseverancia de los alumnos que esperan lo mismo por su esfuerzo en las aulas: nunca en la historia los seres humanos se vieron sometidos a un caudal de estímulos semejante al que hoy irrumpe en la cotidianeidad personal y colectiva, aún sin duda, con grandes diferencias de oportunidades conforme a las características socio-culturales distintivas.

El uso de los videojuegos aporta recursos didácticos, que influyen de manera positiva en la motivación y en los resultados del aprendizaje.

Es en este contexto de accesos y brechas, de usabilidad tecnológica y desigualdad social, en el cual la escuela inscribe su acción educativa. Todavía en muchas de nuestras aulas, seguimos aplicando modelos pedagógicos transmisores de información y conocimientos unidireccionales, pasivos, memorísticos, desprovistos de tecnología, y ¿todavía nos preguntamos por qué nuestros alumnos no atienden y se aburren en la escuela?

La mayor parte de la enseñanza hoy tiene lugar fuera de la escuela. El aula está deslocalizada, el aprendizaje es ubicuo (Cope y Kalantzis, 2010). Buckingham & Odiozola (2008) lo expresan en estos términos: *“Una buena parte de este aprendizaje (informacional y tecnológico) se lleva a cabo sin que haya enseñanza explícita: es el resultado de la exploración activa, del aprendizaje a través de la práctica (...). Esta forma de aprendizaje es social en grado sumo: se trata de colaborar e interactuar con otros y de participar en una comunidad de usuarios”*. Es posible identificar allí algunos de los pilares de la educación tecnológica: aprendizaje activo y creativo, autónomo y, a la vez, social y colaborativo, tecnológico y diverso. Saberes en los cuales han sido socializadas las nuevas generaciones, que los han apro-

piado y constituyen el bagaje cultural que les permite relacionarse e interactuar. Sin embargo, estas competencias no siempre reciben reconocimiento en las aulas ni son capitalizadas para promover aprendizajes formales.

Por ello, la inclusión de tecnologías digitales a las aulas implica la construcción de nuevos modelos pedagógicos.

LO QUE AGRADA SE APRENDE DE MODO MUCHO MÁS EFECTIVO

Una nueva pedagogía se construye, entre múltiples variables, modelando la ludificación de los procesos de aprendizaje, esto es, aplicando mecánicas de juego a actividades didácticas. **El Aprendizaje Basado en Juegos Digitales** es una metodología que fundamenta el marco pedagógico-conceptual para implementar un modelo de inclusión de videojuegos en el aula. Y permite reconocer las habilidades y competencias que desarrolla la práctica lúdica.

¿Por qué elegir videojuegos como recurso didáctico? La transición de un proceso de aprendizaje individual a aprendizajes colaborativos en comunidades de aprendientes, es decir, de las *“aulas tradicionales a las comunidades de aprendizaje en redes tecnológicamente situadas”* (Esnaola, 2010) encuentra en la incorporación de videojuegos a las prácticas docentes, recursos didácticos que pueden generar aprendizajes significativos desde experiencias inmersivas óptimas.

En la comunidad científica internacional y, en particular en nuestro país, en la UNTREF, en el equipo de investigación en tecnología educativa, se están desarrollando estudios que demuestran los beneficios de actividades videolúdicas. **Los videojuegos proporcionan estímulos auditivos, visuales, kinestésicos, emocionales, en entornos complejos que desafían a tomar decisiones y resolver problemas.**

Hay juegos con realidad aumentada y geolocalización que permiten inmersión en la realidad virtual con movimientos en 360° e interacción con otros usuarios. La tecnología lúdica digital se utiliza también para formación profesional de cirujanos, pilotos, soldados. El videojuego es práctica y protagonismo, conocimiento y acción, decisión y placer, inmersión y simulación.

En un artículo sobre **“Las 25 cosas que debe saber sobre ludificación”**, Fioriello (2013) resalta algunos aspectos de particular interés para fundamentar la inclusión de metodologías lúdicas en el aula: **la ludificación incluye un refuerzo positivo; mejora la motivación y los resultados de aprendizaje**. Los videojuegos están diseñados para que los niños piensen como si fueran médicos, abogados, administradores de empresas... La ludificación permite manipular un mundo virtual, facilitando el uso de habilidades que se necesitan para mejorar el mundo real, fomenta el trabajo en equipo y la colaboración entre estudiantes.

Un estudio realizado por el Área de Psiquiatría de la Universidad de Duke, confirma que **los usuarios de videojuegos perciben la realidad de manera diferente**. En su trabajo, el equipo dirigido por Greg Appelbaum (2013) demuestra que los participantes que usan videojuegos de manera habitual captan más rápido los estímulos visuales, necesitan menos información para llegar a las mismas conclusiones, manifiestan mayor agilidad mental y son capaces de tomar decisiones con más rapidez que los que no juegan.

APRENDIZAJES LUDIFICADOS: HACIA EL AULA GAMER

Los objetos hipermediales presentan entornos complejos muy propicios para aprendizajes transversales que favorecen el desarrollo de un pensamiento creativo y al mismo tiempo divergente. Usan un lenguaje que dialoga fuertemente con la cultura audiovisual contemporánea, y es posible usar ese lenguaje de los videojuegos para construir relatos que aporten elementos para pensar temas y problemas relevantes que, además, forman parte de la currícula escolar.

El discurso educativo, como en general el discurso social circulante, no es neutral, y la escuela puede profundizar el análisis socio-semiótico, en este caso a través de las narrativas de los videojuegos, para construir nuevos sentidos y desnaturalizar lo obvio. Es el docente quien ayuda a problematizar la realidad, orienta el proceso educativo y otorga significatividad a los objetos culturales incorporados al aula.

La ludificación de las aulas contribuye a elevar la calidad educativa porque

permite incorporar objetos hipermediales como recursos con finalidad pedagógica que facilitan el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el trabajo colaborativo, la adquisición de competencias tecnológicas, y habilidades éticas y comunicacionales para el ejercicio de una ciudadanía digital. Los videojuegos son, por tanto, **vehículos para canalizar la evolución integral, cognitiva, emocional, física y social, de los videojugadores.**

La ludificación permite manipular un mundo virtual, facilitando el uso de las habilidades que se necesitan para mejorar el mundo real, fomenta el trabajo en equipo y la colaboración entre estudiantes.

INTERCAMBIO DE EXPERIENCIAS...

Por todo ello, alentamos a pensar en la incorporación de videojuegos a los procesos de aprendizaje, y a debatir criterios e indagar en los aspectos pedagógicos y los elementos tecnológicos y contextuales que, mediante prácticas lúdicas, priorizan el placer de aprender y facilitan la transposición didáctica de contenidos curriculares y su aplicación en situaciones de simulación.

Desde la Universidad Nacional de Tres de Febrero, nuestro equipo realiza investigaciones del alcance de las tecnologías en las aulas, y en particular los videojuegos y su impacto en la cultura. En setiembre de 2013 nuestro equipo participó del II Congreso Internacional de Videojuegos, “**Del Edutainment Al Aprendizaje Basado En Juegos Digitales**”, llevado a cabo en Cáceres, España, profundizando experiencias, postulaciones teóricas y metodológicas sobre los desafíos que se presentan al incluir videojuegos en las aulas.
<http://cive13.blogspot.com.ar/2012/12/presentacion.html>

En Noviembre, hemos realizado en la **UNTREF**, Argentina, una jornada de **Experiencias educativas con juegos digitales**, abierta a la comunidad. Durante la misma se presentaron una serie de experiencias áulicas sobre los juegos Age of Empires, Minecraft y uso del software Scratch. Asimismo se debatió sobre la inclusión de los VJ en las propuestas, la formación escasa con que cuentan los docentes sobre la temática; destacando la importancia del rol docente, como guía, puente y diseñador de las propuestas para la inclusión de juegos digitales.

<http://presive2013.wordpress.com/>

Abriendo el juego... ¿cómo seguimos? En 2014, en el mes de Mayo, en Mar del Plata, se organiza el **Mercado de Industrias Culturales del Sur (MICSUR)** que reúne países de Latinoamérica, como espacio de intercambio de productos de la industria cultural: audiovisual, editorial, música, artes escénicas, videojuegos y diseño.

Nuestro equipo de investigación, en conjunto con Gamester, organizan el **Simposio de Videojuegos y educación**, con el fin de divulgar los avances de las investigaciones y fomentar el uso de videojuegos en las prácticas áulicas. Los ejes temáticos a tratar serán: salud, arte, ética y videojuegos. Abrimos el juego para participar de este encuentro con la cultura lúdica latinoamericana.

Más detalles en: www.micsur.org ●

BIBLIOGRAFÍA

- Cope, Kalantzis.** (2010). *Aprendizaje oblicuo. Disponible en <http://goo.gl/RcDqlj>*
- Eснаоla, Graciela y Revuelta Dominguez, Francisco** (2013) *Videojuegos en redes sociales. Nuevas perspectivas en edutainment. Ed Laertes.*
- Eснаоla Graciela** (2011) *Hacia una pedagogía lúdica incidental. En Tecnologías Educativas 2.0. Didáctica de los contenidos digitales. (Edit Pearson).*
- Eснаоla, Graciela** (2006) *La construcción del conocimiento en la cultura actual. ¿Qué narran los videojuegos? (Edit. Alfagrama).*
- Eснаоla Horacek, Graciela y Revuelta Dominguez, Francisco** (2010) *Videojuegos: integración curricular en la formación inicial del profesorado. Universidad de Extremadura Facultad de Formación del Profesorado.*
- Eснаоla Horacek, Graciela** (2009) *Videojuegos en redes sociales: aprender*

LAS AUTORAS

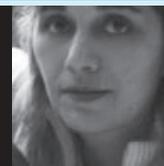
MARÍA
BEATRÍZ
DE ANSÓ



Licenciada en Gestión Educativa y en Ciencias de la Educación por la Universidad Nacional de Tres de Febrero. Profesora de Enseñanza Media y Superior en Ciencias de la Educación, Universidad Nacional del Comahue. Posgrado de Especialización en Entornos Virtuales de Aprendizaje Escuela de Educación, Centro de Altos Estudios Universitarios OEI.

Ayudante Diplomada de Primera en Tic en Educación, UNTREF. Miembro del Proyecto de Investigación de UNTREF: La Gestión Colaborativa como Innovación para la Apropriación del Conocimiento; Videojuegos en Redes Sociales como recurso en el Modelo 1a 1. Directora del Colegio Sagrada Familia. Escuela Secundaria. Billinghamurst.

MARÍA
GABRIELA
GALLI



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

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

desde experiencias óptimas. Departamento de Comunicación Audiovisual y y Literatura (Universidad de Sevilla) <http://www.revistacomunicacion.org/>

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**

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

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



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



Microsoft Learning Suite

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



Habilidades del Siglo 21

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

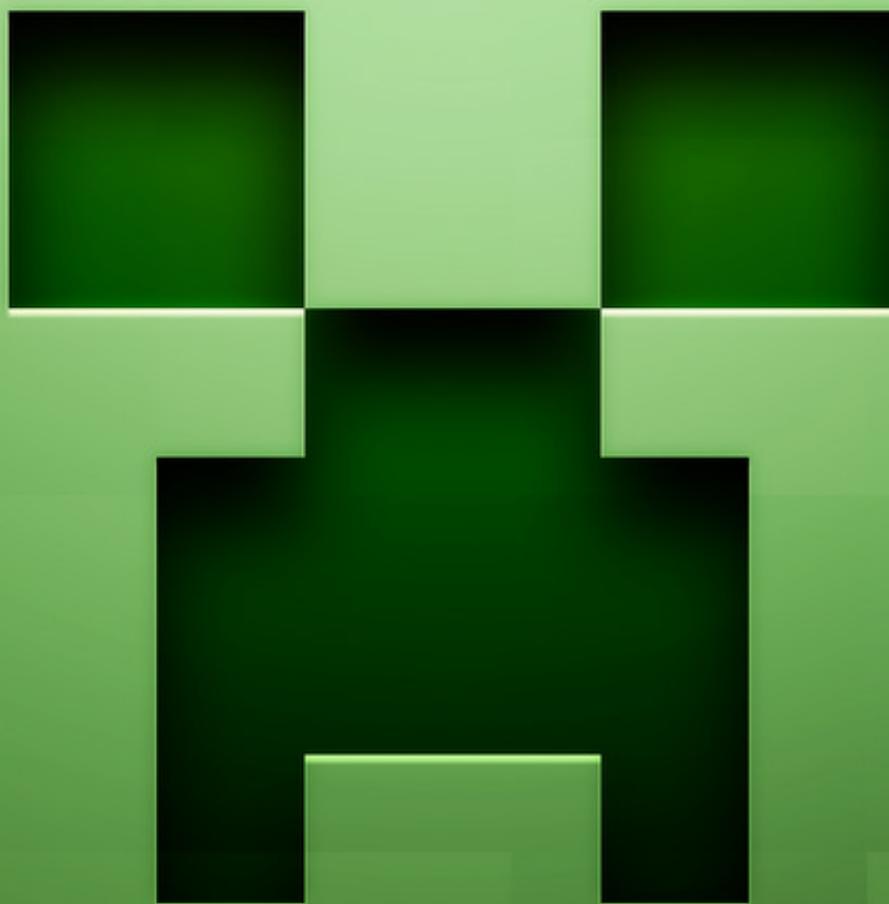
Microsoft IT Academy Program

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



Impacto real para una mejor educación.





MINECRAFT

en el aula

POR ALEJANDRO TORTOLINI

Todo docente ha encontrado alguna vez el “ejemplo perfecto”, ese que ilumina la cara de los alumnos y que llega a perdurar en la memoria. Hace poco, un querido amigo me contó en su cumpleaños número ochenta que todavía recordaba (setenta años después) al maestro que había usado la tabla del campeonato de fútbol para explicarles algo de matemática...

Son ejemplos perfectos porque tocan la experiencia de vida de los alumnos. **Y los videojuegos hace años que forman parte importante de sus vidas, por lo que constituyen una gran fuente de recursos** para tender puentes hacia lo que queremos enseñar.

Minecraft es un mundo hecho con cubos, lo que lo vuelve ideal para trabajar superficies y volúmenes. Además, permite aprovechar la existencia de distintos biomas.

Un videojuego ideal para esto es **Minecraft**, creado por **Marcus “Notch” Persson**, concebido como entretenimiento, pero que rápidamente mostró a los docentes su enorme potencial educativo. Al punto que un grupo de docentes de Finlandia y Estados Unidos lanzó una versión educativa: **Minecraft Edu**, que permite al docente tener un rol más activo y de control sobre las actividades desarrolladas. Es tanto su potencial que algunas escuelas en Estados Unidos y Europa lo están incorporando al plan de estudios.

En la edición anterior de “Aprender para Educar con Tecnología”, Melania Ottaviano mostró cómo lo utilizan -junto con Nicolás Chiari- proponiendo distintos acertijos y pruebas que los chicos deben resolver para avanzar dentro de un recorrido preestablecido. Hoy voy a proponer algunas actividades para distintas materias y temas usando **Mi-**

necraft, y que pueden llegar a ser ese ejemplo perfecto que buscamos.



Minecraft es un mundo hecho con cubos, lo que lo vuelve ideal para trabajar superficies y volúmenes. ¿Quiere enseñar superficies? Proponga a los chicos que pinten superficies con bloques de colores. ¿Volumen? Pídales que construyan una pileta que contenga determinado volumen de agua, o que calculen cuántos metros cúbicos de madera usarán para construir una casa...

Nada reemplaza una visita a una chacra, pero se puede usar **Minecraft** para mostrar las diferencias entre la ganadería tradicional y la intensiva. También, podemos aprovechar la existencia de distintos biomas en el juego y pedirles a los alumnos que los comparen con los que tenemos en nuestro país.

Pero veamos un ejemplo concreto: dentro del marco de la ecología, podemos proponerles la actividad de forestar un desierto. Veamos cómo hacerlo:

Plantación de los árboles: Vamos a necesitar cubos de tierra y brotes de árboles. Los brotes se obtienen al hachar un árbol, a razón de dos o tres por árbol derribado.



Usando un cubo de tierra como sustento (sobre la arena el brote no prende), les pedimos que planten los brotes y

que registren cuánto tiempo tardan los ejemplares en crecer, aprovechando para introducirlos en la práctica científica de la observación y la medición. Podemos incorporar otros factores para ver si afectan el crecimiento: por ejemplo, colocando una antorcha cerca de los brotes para verificar si la presencia de luz hace que crezcan más rápido, o hacer una zanja cerca y llenarla de agua para probar o desaprobar lo mismo.

Medición: cada tanto visitamos nuestro “vivero” y revisamos el crecimiento de los brotes. ¿Crecen al mismo ritmo los que están iluminados y los que no? ¿Cómo es el crecimiento de los que están cerca de agua?



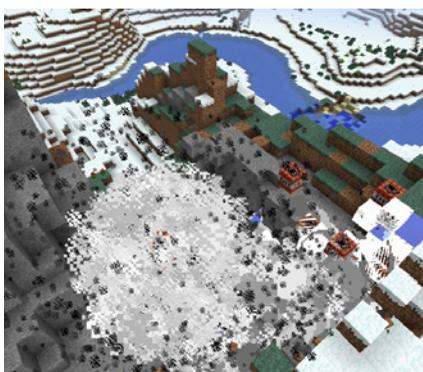
Mientras tanto en el aula podemos plantar semillas de algún árbol presente en la plaza del barrio y hacer las mismas observaciones, para vincular el juego con una experiencia de la vida real. Verificando hasta qué punto son realistas las conductas que manifiestan sus plantas y animales, y marcando aciertos y errores del juego, siempre teniendo en cuenta que el creador de **Minecraft** no se propuso hacer un universo cien por cien realista.



Más actividades: Los profesores que quieran desarrollar el tema de los circuitos eléctricos, encontrarán que muchos chicos jugadores de **Minecraft** son expertos armadores de circuitos

de “redstone” (equivalente al cobre), con los que activan puertas, puentes y trampas para monstruos. Y en **Youtube** podrán encontrar una enorme cantidad de videotutoriales hechos por jugadores de todo el mundo y de todas las edades. A propósito de esto, puede ser una excelente ocasión para observar con los chicos cómo muchos de esos tutoriales están basados en el método de ensayo-error, y proponer “completarlos” con contenidos teóricos.

Incluso, un tema complicado como la minería a cielo abierto puede ser explicado usando **Minecraft**.



También los **profesores de música** “le pueden sacar el jugo” a este genial videojuego: hay bloques de música que proponen como actividad “afinar” hasta dar con la nota justa (éste es un

videojuego para gente paciente). Y, si creen que esta herramienta es limitada, pueden ver el video que hay en **Youtube** donde el usuario *TheRednaster* recreó la música de la película “Piratas del Caribe”.

Los videojuegos son una gran fuente de recursos para enseñar, y Minecraft es un ejemplo perfecto del potencial de dichos juegos introducidos con criterio y con conocimiento dentro del aula.

¿Quiere ilustrar la importancia del ferrocarril -y del transporte mecanizado en general- en la Revolución Industrial? Simple: bríndeles a los chicos la consigna de obtener minerales de una mina y llevarlos a procesar a los hornos, y ubicar estos últimos a una gran distancia de la mina. Proponga a los chicos medir cuánto tardan en completar un ciclo de extracción-traslado-procesamiento, y luego permita que construyan un ferrocarril para hacer el mismo ciclo. Propongales medir y comparar los tiempos, pero sobre todo permítales experimentar “en carne propia” cómo la introducción de la nueva tecnología mejora su rendimiento como “mineros”. Créame, no olvidarán el concepto.

Como pueden observar, hay muchas actividades que podemos proponer con **Minecraft**. En lo personal me encuentro trabajando en una actividad de Geología para el **Museo de Ciencias Naturales de La Plata**, junto con mis colegas del **Laboratorio de Tecnologías del Aprendizaje de la Universidad de San Andrés**, y estoy seguro de que será un elemento movilizador para alumnos y docentes.

Como se habrán dado cuenta, me gusta mucho **Minecraft**. Es un ejemplo perfecto del potencial de los videojuegos

EL AUTOR

ALEJANDRO TORTOLINI



Miembro del Laboratorio de Tecnologías del Aprendizaje de la Universidad de San Andrés en el Proyecto Escuelas Interactivas.

Facilitador Pedagógico Digital en Plan Sarmiento de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Docente de materias vinculadas con la cultura digital en cursos y posgrados de la Universidad Pompeu Fabra Capítulo Argentina, Universidad Tecnológica Nacional y Fundación Instituto Leloir.

Investigador en temas de mundos virtuales, videojuegos y educación. Periodista de ciencia y tecnología.

FICHA TÉCNICA

Lanzamiento: 18/11/2011
 Género: Sandbox
 Modos de juego:
 1 jugador/multijugadores
 Web: www.minecraft.net

introducidos con criterio y conocimiento en el aula, pero no es el único juego que podemos aprovechar. “Age of Empires”, “Spore”, “Portal” y muchos otros son una fuente enorme de “ejemplos perfectos”; sólo es cuestión de acercarse a ellos sin prejuicios y con ganas de aprender. **De aprender DE los chicos y CON los chicos.** Ojalá cada vez más docentes se animen a iniciar este emocionante camino. ●

REFERENCIAS

La actividad de comparar biomas del videojuego y de nuestro país la hicimos en 2013 con la Profesora Sandra Bellino y sus chicos de cuarto grado en la escuela N° 16 D.E. 8, con excelentes resultados.

Minecraft Note Blocks, Piratas del Caribe: <http://goo.gl/Y8arID>

Para una muestra más extensa de piezas musicales, colocar en el buscador de **Youtube** el siguiente texto: “*Minecraft note music block*”.

EL PODER DE LA PRESENTACIÓN

POR JUAN DIEGO POLO

El contenido es el rey, parece que esa es la frase que rige las normas dentro y fuera de la Web, pero es importante recordar que la forma de mostrar dicho contenido es un punto que no puede ignorarse.



Más allá de la herramienta que usemos, lo importante es la forma de usarla. Se debe aprovechar la imaginación para crear presentaciones que sorprendan, independientemente de la categoría a la que se dediquen en el futuro.

Estamos lejos de los tiempos en los que se presentaban trabajos académicos en cartulinas, ya abandonamos (o deberíamos haber abandonado) los montajes con recortes o las presentaciones con aburridas transparencias; hemos entrado en un **mundo digital** que, además de facilitar la burocracia en la creación de contenido, **permite alimentar la imaginación y captar la atención de mil formas diferentes.**

Enseñar a presentar es igual de importante que enseñar a recoger la información (y mucho más que absorberla), y para ello tenemos que tener nociones de, por un lado, las herramientas que pueden ayudar a mejorar las presentaciones y, por otro, algunos conceptos básicos de marketing.

Marketing no es una materia obligatoria en las escuelas, igual que no lo es Seguridad en Internet, Programación y

otros asuntos que deberían encontrar un hueco en el día a día de los alumnos. No es necesario conocer conceptos avanzados de esta compleja categoría profesional, pero sí es interesante profundizar en técnicas que ayuden a los alumnos a definir el camino de sus presentaciones.

El poco juego que permiten las herramientas tipo "powerpoint", con diapositivas secuenciales sincronizadas con una charla muchas veces preparada diez veces en casa, no riegan de forma adecuada la imaginación de los alumnos y tenemos que trabajar para que entiendan que a veces es más importante encontrar una fórmula para vender la idea que encontrar la mejor idea del mundo.

Podemos usar **Prezi, Google Drive, Slidebean, Moovly, Sliderocket, Haiku Deck, EWC Presenter, Metta.io, Slid.us, Emaze, Sslid.es, OneDrive...** la herramienta no es fundamental, pero sí **la forma de usarla**, y es en eso en lo que debemos insistir, en usar al máximo la imaginación para que las presentaciones sean sorprendentes, tal y como deberán ser en la vida profesional, independientemente de la categoría a la que se dediquen en el futuro.

Veamos algunas técnicas que pueden ayudar a aumentar el interés por cualquier presentación académica:

Textos de Twitter, relacionados con el tema presentado, circulando en paralelo, alimentando las opiniones del presentador con lo que se opina fuera de clase.

Opiniones de los alumnos y preguntas que orienten la presentación mostradas en paralelo gracias a algún sistema de mensajería interno o a un grupo privado en alguna red social.

Música de fondo que cambie de tono cuando se presenten conceptos fun-

EL AUTOR

JUAN
DIEGO
POLO



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

Desde 2005 trabaja gestionando el contenido de **WWW.HATSNEWS.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.

damentales (no es lo mismo ver una película con banda sonora que una sin sonido ambiental).

Creación de cómics para representar ejemplos.

Uso de actores (otros alumnos) para mostrar información paralela (con pancartas, tabletas, ropas, etc.), que ayuden a que nadie se quede dormido durante la charla.

Podemos buscar grandes ejemplos en campañas de marketing de todo el mundo que pueden ayudar a aumentar la eficiencia a la hora de transmitir información, y ese conocimiento debe ser repasado a los alumnos, ya que hablar sobre la vida de Napoleón en 76 aburridas transparencias de **PowerPoint** es algo que puede acabar con las ganas de aprender prácticamente cualquier cosa.

Colores, movimiento, ideas... **vendamos lo que queremos enseñar**, tenemos miles de alumnos que están esperando una explosión de creatividad dentro de nuestras escuelas. ●

DIEZ SUGERENCIAS

PARA UNA INCLUSIÓN EFECTIVA DE LAS **TIC** EN EL AULA

Son muchos los educadores que se encuentran dando sus primeros pasos en la integración de la tecnología a sus prácticas pedagógicas. Aquellos que llevamos un tiempo recorriendo este camino, sabemos que no es tarea simple, si deseamos hacerlo con verdadero sentido pedagógico y teniendo como meta el aprendizaje significativo de nuestros estudiantes.

Hace ya siete años, **Manuel Area Moreira**, Catedrático de Tecnología Educativa de la Universidad de La Laguna (España) y autor de la nota de tapa de la segunda edición de esta revista, nos presentaba en su blog “**Ordenadores en el aula**” una propuesta que denominó “**Decálogo para el uso didáctico de las TIC en el aula**”.

Reproducimos aquí hoy, lo más destacado de dicha presentación que mantiene intacta en el tiempo su vigencia y relevancia.

1

Lo relevante debe ser siempre lo educativo, no lo tecnológico.

Por ello, un docente cuando planifique el uso de las TIC siempre debe tener en mente qué es lo que van a aprender los alumnos y en qué medida la tecnología sirve para mejorar la calidad del proceso de enseñanza que se desarrolla en el aula.



2

Un educador debe ser consciente de que las TIC **no tienen efectos mágicos sobre el aprendizaje ni generan automáticamente innovación educativa**. El mero hecho de usar ordenadores en la enseñanza no implica ser mejor ni peor profesor ni que sus alumnos incrementen su motivación, su rendimiento o su interés por el aprendizaje.



3

Es el **método o estrategia didáctica** junto con las **actividades planificadas** las que promueven un tipo u otro de aprendizaje.

Con un **método de enseñanza expositivo**, las TIC refuerzan el aprendizaje por recepción.
Con un **método de enseñanza constructivista**, las TIC facilitan un proceso de aprendizaje por descubrimiento.

4

Se deben utilizar las TIC de forma que el alumnado aprenda “haciendo cosas” con la tecnología.
Es decir, debemos organizar en el aula experiencias de trabajo para que el alumnado desarrolle tareas con las TIC de naturaleza diversa.



5

Las TIC deben utilizarse tanto **como recursos de apoyo** para el aprendizaje académico de las distintas materias curriculares (matemáticas, lengua, historia, etc.) como para **la adquisición y desarrollo de competencias específicas** en la tecnología digital e información.

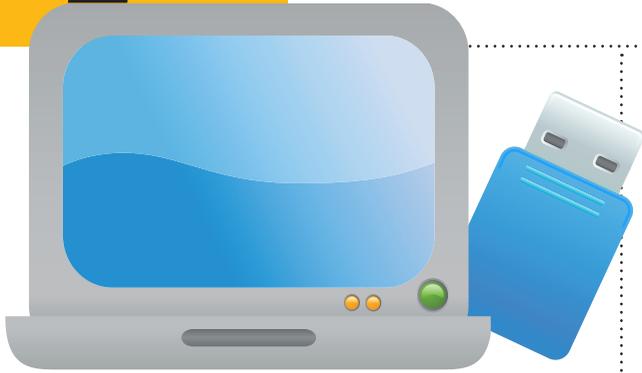
Las TIC pueden ser utilizadas tanto como **herramientas para la búsqueda, consulta y elaboración de información** como para **relacionarse y comunicarse con otras personas**.

DEBEMOS PROPICIAR QUE EL ALUMNADO DESARROLLE A TRAVÉS DE LAS TIC TAREAS TANTO DE NATURALEZA INTELLECTUAL COMO SOCIAL.

6

7

Las TIC deben ser utilizadas tanto para el **trabajo individual** de cada alumno como para el **desarrollo de procesos de aprendizaje colaborativo** entre grupos de alumnos tanto presencial como virtualmente.



8

Quando se planifica una lección, unidad didáctica, proyecto o actividad con TIC debe hacerse explícito no sólo el objetivo y contenido de aprendizaje curricular, sino también **el tipo de competencia o habilidad tecnológica e informacional** que se promueve en el alumnado.

9



Debe evitarse la improvisación. Es muy importante tener planificados el tiempo, las tareas o actividades, los agrupamientos de los estudiantes, el proceso de trabajo.

Usar las TIC no debe considerarse ni planificarse como una acción ajena o paralela al proceso de enseñanza habitual.

10



Es decir, las actividades de utilización de los ordenadores tienen que estar integradas y ser coherentes con los objetivos y contenidos curriculares que se están enseñando.



16 Y 17 DE MAYO DE 2014 EN MAR DEL PLATA

OBJETIVOS

Divulgar los avances de las investigaciones que constituyen al desarrollo de la industria de los videojuegos y su impacto en las distintas culturas.

Propiciar el desarrollo del concepto de videojuegos que educan.

Promover la inclusión de los videojuegos en e aula como práctica innovadora y exitosa.

ORGANIZA

UNTREF (Universidad Nacional de Tres de Febrero)
en el marco del MICSUR (Mercado de Industrias Culturales del Sur)

www.facebook.com/SIVE2014 // sive2014.wordpress.com/
sive2014mdq@gmail.com // #sive14



HISTORIAS "LOCAS"

(MAD LIBS)

POR ROSA KAUFMAN

La preocupación por atraer a los alumnos hacia la escritura y la lectura, y el lenguaje en general, encuentra un apoyo interesante en el uso de **Nuevas tecnologías**.

Sabemos cómo los Procesadores de textos, las redes sociales y muchos recursos Web 2.0., en los que se ponen en juego habilidades lingüísticas, **son ideales para todo tipo de propuestas didácticas**: desde diseñar y redactar carteles y mensajes creativos o publicitarios, hasta la producción de publicaciones electrónicas (murales, blogs, páginas web), pasando por actividades de tipo taller de escritura creativa para las cuales el Procesador de textos es ideal por sus funciones de edición y formato, integración de la imagen y el sonido, capacidad de graficar, crear enlaces entre partes del texto (hipertexto), uso del diccionario, funciones de búsqueda y reemplazo de palabras, etc.

Por otro lado, también son de interés las aplicaciones Web tipo el **MadLib**, que nos ocupa, por su espíritu creativo, que nos invita a jugar con el idioma, con la estructura gramatical, con el significado y sentido de los vocablos, además de ejercitar los aspectos morfológicos.

Inspirado en una de las técnicas⁽¹⁾ de escritura "limitada" de la Oulipo⁽²⁾ que consiste en sustituir los sustantivos de un texto por los que le siguen en el diccionario, obteniendo así un nuevo texto "disparatado" —aunque no siempre absurdo—, **el MadLib es un juego utilizado comúnmente con niños, cuyo objetivo es generar una historia sorpresiva a partir de una serie de vocablos que se les pide de antemano** (sin

conocer aún la trama). Obviamente, las palabras no serán utilizadas casi nunca como el jugador cree de antemano, y se encontrará con un texto loco y "sin sentido".

La aplicación Madlib:

www.rosakaufman.com.ar/historias-locas.php

Una vez ingresados los vocablos, la historia es generada en forma instantánea e inesperada y, además, hay varias historias posibles para cada juego de vocablos, por lo que se puede continuar clickeando el botón "submit" hasta obtener todas.

ACTIVIDADES DE LA PRIMERA ETAPA

UNO. Explorar el recurso **Madlib**, ingresando las palabras que pide completar y generando las 5 historias diferentes.

DOS. Comparar los textos obtenidos por diferentes alumnos.

Ejemplo de las historias generadas con las palabras **celulares, Morón, abuela, desesperadamente, dinosaurio**:

"Hoy desayuné desesperadamente con mi abuela un jugo de dinosaurio riquísimo, pero como me cayó mal, fuimos a visitar a un médico experto en celulares que vive en Morón."

"Mi abuela y sus cinco hijos viajan con su dinosaurio haciendo un tour por Morón donde compran desesperadamente todo tipo de celulares inteligentes, a un precio increíble, para regalarle a los sobrinos y amigos."

"En Morón vivía mi abuela y como la oficina le quedaba lejos de su casa, to-

dos los días viajaba al trabajo con su dinosaurio. A la vuelta se dedicaba a cuidar desesperadamente su colección de celulares."

"He visto a muchos vecinos de Morón pasear por la zona y comer desesperadamente sopa de dinosaurio en bares rasposos, y pagar con celulares. Algo que jamás haría mi abuela."

"Lo que más me gusta es comer desesperadamente en un bar que queda en Morón que me recomendó mi abuela, donde sirven cazuelas de dinosaurio con puré de papas, muy baratas. Pero no hay celulares interesantes cerca del bar."

Madlib generado a partir de un grupo de palabras.

TRES. Una vez leídas las primeras historias, pensar en vocablos posibles con intención de obtener determinados resultados. Esta es la actividad más fructífera, en la que el alumno "controla" el resultado "aleatorio" y se reduce así el nivel de azar en el juego, dando lugar en cambio a **la producción activa del texto disparatado**.

ACTIVIDADES DE LA SEGUNDA ETAPA

UNO. Copiar y pegar las historias en un Procesador de textos para corregir, editar y formatear el texto -por ejemplo,

separar en párrafos, agregar sangrías, resaltar las palabras introducidas, subrayar, etc.-

DOS. Ilustrar y continuar alguna de las historias.

APROVECHAR EL ERROR

Al jugar con **Madlib**, los alumnos **pueden cometer errores tanto ortográficos como, principalmente, morfológicos**. Por ejemplo, pueden ingresar un adjetivo en lugar de un verbo, o ingresar un sustantivo singular en lugar de plural, que es el que se pide.

De inmediato, e independientemente de lo “loca” que sea la historia producida a partir de las palabras, esos errores saltan a la vista ya sea por incongruencia en la función del vocablo, por falta de concordancia, etc. Y es allí donde los niños toman conciencia de los **aspectos básicos de la Morfología**: qué es lo que hace que un sustantivo sea un sustantivo, o por qué el adverbio es el que modifica al verbo.

Es decir que, jugando, los alumnos encuentran la oportunidad de interactuar en forma lúdica y activa con diversos aspectos del idioma.

Name _____ Date _____

Mad Libs Worksheet
The Great New Toy!



There is a new toy on the market that has everyone saying _____ (Exclamation)! It is called the _____ (Sound) _____ (Adjective) _____ (Noun) box and will be in stores in _____ (A Month). The _____ (Sound) _____ (Adjective) _____ (Noun) box is a new gadget that lets you do just about anything!

It _____ (Verb)s, it _____ (Verb)s, it even serves _____ (A Drink)! It is easy to operate and requires no instructions! You can also have it custom made to be any size you want up to _____ (Number) inches and _____ (color) or glow in the dark with no extra charge! The original product is pocket-sized and _____ (color). There are _____ (Number) jacks on the product for 6V DC power and for upgrades and add-ons. You can add headphones, _____ (Plural Noun), monitors, _____ (Plural Noun), and more, and use them all at the same time!

© This worksheet is from www.teach-nology.com

Hoja de trabajo tipo Madlib.

APRENDIZAJE DE IDIOMAS

Los **madlibs** son utilizados en muchos casos -con y sin el ingrediente sorpresivo-, para el aprendizaje de diversos temas de la gramática, como se puede ver en el enlace del sitio **teAchnology**: www.teach-nology.com/worksheets/language_arts/madlibs

APRENDIZAJE DE PROGRAMACIÓN

Madlib es también un buen proyecto para proponer a los alumnos durante el aprendizaje de Programación (de computadora) –por ejemplo en la enseñanza media-, por su sencillez y por la incorporación del Lenguaje (castellano) como temática del juego.

CONCLUSIÓN

La idea de **Madlib** es reunir el **aspecto lúdico y la tarea creativa en una misma actividad**, con intención de atraer a los niños hacia el sentido que tiene aprender la Lengua, y estimulando la curiosidad y la invención. ●

BIBLIOGRAFÍA

Raymond Queneau, *Ejercicios de Estilo*, Ediciones Cátedra 1999, Madrid, España.

Javier González Darder y otros, *Exposición Escrita o Estrategias para la escritura*, Editorial Alhambra 1987, Madrid, España.

Nicolás Bratosevich y equipo. *Taller Literario Metodología/ dinámica grupal/ bases teóricas*, Edicial 2009, Buenos Aires, Argentina

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

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

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

Rosa Kaufman, *Aplicaciones educativas en Flash (2012- 2014)*. Disponible en www.rosakaufman.com.ar/material-de-informatica-para-usar-en-clase.php
Curso Lengua con Web 2.0 (2009). Disponible en www.rosakaufman.com.ar/capacitacion-docente-nuevas-tecnologias-educacion.php.

Videos educativos para televisión, sobre Taller de escritura con TICs (2006-2009). Disponible en www.youtube.com/dsforzini 09.

NOTAS

⁽¹⁾La técnica se llama Algoritmo S + 7 y consiste en modificar un texto existente reemplazando todos los sustantivos del original por el séptimo sustantivo que le sigue en un diccionario. El resultado es una especie de madlib con un nuevo sentido.

⁽²⁾OuLiPo (acrónimo francés que traducido significa “Taller de literatura poten-

LA AUTORA

ROSA KAUFMAN



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

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

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

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

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

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

cial”) es un grupo de escritores y matemáticos que busca crear obras usando técnicas de escritura limitada. El paradigma oulipiano traza una ruta en sentido contrario al surrealismo (que acude al inconsciente y al azar en la búsqueda de creación sin restricciones), aplicando consciente y razonadamente restricciones –semánticas, fonéticas, combinatorias, etc.- que le permitan nuevas formas de creación. Un ejemplo es “Cien billones de poemas” de Raymond Queneau, consistente en diez sonetos, con la misma rima, que pueden intercambiar los versos entre sí, generando un potencial de sonetos en total de 10¹⁴ (cien billones), ¡y que tomaría varios millones de años leerlos todos!.



Hace ya más de dos años nació en el mundo blogger “**La Eduteca**”, un espacio que ha servido como referente en el ámbito de los recursos educativos. Su evolución ha sido toda una sorpresa, desde sus inicios en septiembre de 2011 ha recibido más de 1.000 páginas vistas diarias y, actualmente, se acerca a la barrera de los 6 millones de visitas totales.

“**La Eduteca**” es más que un blog de recursos; **es un punto de encuentro, un espacio que pretende dar otro punto de vista al mundo educativo,**

fomentando el uso de las TIC para docentes y alumnos. El blog trata de facilitar el acceso a recursos materiales de elaboración propia y, también, de otros docentes que de forma gratuita y altruista los comparten en la red.

Actualmente, el espacio está sirviendo para hacer llegar recursos educativos a rincones del mundo donde muchos niños tienen dificultades para acceder a materiales educativos de calidad. Muchas organizaciones se nutren del trabajo del blog y se contactan para establecer vínculos colaborativos, lo cual hace aún más grande este proyecto.

Muchas veces, como docentes, nos centramos en el punto academicista de la educación y olvidamos que tratamos con niños en su mayoría. Es por eso que “**La Eduteca**” proporciona, a través de sus recursos, un punto de vista más dinámico y divertido de los contenidos para **Educación Infantil y Primaria.**

Además, se apuesta por las redes sociales que han hecho que la popularidad del blog “suba como la espuma” entre la comunidad blogger de profesores. Por otra parte, el canal de **YouTube** de “**La Eduteca**” cada día recibe muchísimas

bla
bla
bla

blog
blog
blog

visitas y se ha posicionado como un referente multimedia para complementar las clases. Desde el blog se trata de potenciar este pequeño espacio que cada miércoles se actualiza con un vídeo de índole educativa. Estos vídeos tienen una duración muy corta para poder servir como complemento en las clases de Primaria.



El blog es un espacio **sin ánimo de lucro** que surge como **un lugar donde recopilar materiales, experiencias y ofrecer de forma divulgativa información para los maestros y maestras, padres, estudiantes de magisterio...** Además, presenta una **dinámica ágil y atractiva** para todo aquel que lo visita. Intentando ser un espacio innovador en la difusión de contenido educativo; apostando por una línea editorial pura y en la que se ofrece información de forma cercana; y tratando de abrir nuevas líneas de investigación metodológica. Para ello, se trabaja por secciones englobando el contenido a través de diversos enfoques. Algunas de estas secciones ofrecen reportajes, artículos, un rincón de lectura o un espacio dedicado a proyectos. Otras secciones son:

CLUB DE IDEAS: Ideas para desarrollar en el aula, durante el curso escolar o en ocasiones específicas, que por su singularidad o relevancia son incluidas en esta sección. Es una de las secciones con más éxito.

ESTUDIANTES DE MAGISTERIO: Siempre resulta difícil encontrar información, ideas o modelos de Unidades Didácticas cuando uno empieza a cursar magisterio. Este rincón es para todos aquellos estudiantes que necesiten un pequeño empujón en sus estudios. Aquí

encontraréis información, guías, artículos, libros y material didáctico que puede ser útil.

BANCO TIC'S: Recursos y programas relacionados con el uso y fomento de las TIC en el aula.

TALLER DE ARTISTAS: Sección dedicada exclusivamente a la expresión plástica, en la cual, a través de distintos temas, se encuentran dibujos para colorear sobre festividades o celebraciones pedagógicas.

MALETÍN DEL PROFE: Aquello que un maestro debe llevar siempre consigo y en su maletín. Recursos, guías, libros de apoyo, material y modelos de entrevistas, registros de evaluación...

BAÚL DE CUENTOS: Cuentos para alumnos de Infantil y Primaria recogidos de los diferentes álbumes de Picasa de otros profes.

DIVULGACIÓN: Lecturas dedicadas a los alumnos de Primaria y que tocan todos los ámbitos del área de Conocimiento del Medio y las Matemáticas. Estas lecturas vienen acompañadas de una ficha en PDF para imprimir y de una serie de cuestiones. Además, la entrada se complementa con actividades relacionadas con la lectura y que pueden descargarse de otros blogs de Internet.

TESOROS DE LA EDUCACIÓN: Es una sección dedicada a revivir experiencias del pasado educativo, analizar instrumentos, materiales, métodos, técnicas que una vez estuvieron presentes en nuestras aulas.



ANTES DE LA PLAY: Sección dedicada al análisis de los juegos populares y tradicionales.

También desde el blog se trata de reconocer el trabajo y el esfuerzo de los profesionales de la educación. Por eso, cada año se organiza el **Premio Eduteca**, con el objetivo de:

- Impulsar el conocimiento de los blogs educativos.

EL AUTOR

ÓSCAR
ALONSO



Maestro en Educación Primaria por la Universidad de Extremadura, con un Máster en Educación Secundaria en la especialidad de Intervención Socicomunitaria.

Experto en Educación Infantil por la UNED, lleva a cabo diversos proyectos de carácter pedagógico en Extremadura con gran repercusión a nivel regional como "Un cole de cuento".

Formación como ponente en diversos seminarios de formación del profesorado y ha realizado cursos de formación permanente basados en su mayoría en la creatividad y el fomento de la lectura para niños.

- Dar a conocer otros espacios docentes en la red.
- Reconocer el esfuerzo, el trabajo y la ilusión del profesorado en general por la profesión.
- Servir como apoyo y estímulo a la profesión.
- Fomentar el uso de las TIC en el ámbito educativo y otros contextos sociales.

Estos premios no tienen ninguna dotación económica ni material, ni tampoco tienen ánimo de lucro. Los blogs ganadores reciben un certificado o diploma imprimible, diseñado exclusivamente para el certamen y un logotipo exclusivo para los ganadores del Galardón Manzana, que puede ser colocado en los blogs premiados.

"La Eduteca" ha recibido durante el 2013 dos grandes reconocimientos nacionales relacionados con el mundo blogger educativo. En junio de 2013, fue premiado recibiendo el **Premio Espiral Edublogs 2013 al mejor blog de recursos educativos**. En octubre de 2013, el blog fue galardonado con el **Premio SIMO Network 2013 de Educación al mejor blog de recursos educativos**. ●

Enseñar aceptando LA DIVERSIDAD EN EL AULA

POR DAIANA MICHAELSEN Y GRACIELA MATABÓS



La diversidad no se percibe como un problema a resolver, sino como una riqueza para apoyar el aprendizaje de todos". Este concepto de diversidad con el cual acordamos, expresa nuestra convicción para que se comprenda luego nuestro criterio en cuanto a un productivo desempeño docente en el aula. Es común que en la docencia se piense, casi exclusivamente, **en la pobreza** (en este caso, se estaría aceptando como diferencia una injusticia...) **y en la discapacidad**, como los componentes de la diversidad en las clases. No resulta para nosotras sinónimo del colectivo de los que no encajan por alguna razón en el molde, que se "desvían" de la norma, tampoco consideramos que la diversidad sea atender a quienes tienen problemas en la escuela. Sí, son sinónimos diversidad y diferencias, todas

ellas observadas, vividas por el docente en una relación particular para con cada uno de sus alumnos, con sus potencialidades, limitaciones e intereses.

La respuesta a la diversidad, como todo proceso de innovación, afecta a la totalidad de la escuela e implica cuestionar la práctica educativa tradicional, introduciendo cambios sustanciales en la misma. Estos cambios pueden producir ciertos temores e inseguridad en los docentes que, a partir del compromiso y de la responsabilidad, podrían convertirse en un desafío profesional, en estímulo para descubrir al otro y descubrirse en la relación docente-alumno y brindar así, lo adecuado pedagógicamente.

La respuesta a la diversidad debe ser un proyecto de escuela y no de maes-

tros aislados, debe ser debatida en profundidad y asumida por toda la comunidad educativa.

Es esencial, entonces, la idea de desarrollar una **pedagogía centrada en el niño** y, este principio significa contemplar los diferentes estilos de aprender y las inteligencias múltiples, para que alcancen aprendizajes plenos en los cuales la comprensión no sea un estado de posesión sino un estado de capacitación, según David Perkins, que les permita desarrollar competencias para conocer y operar con ese conocimiento. Esta mirada que considera las singularidades precisa, institucionalmente, una estructura que albergue a todos: escuela en la cual el currículo, las prácticas pedagógicas y el propio funcionamiento del servicio educativo se adapten al alumno, no como un hecho extraordina-

"Si se acepta lo existente como lo dado y como lo que debe ser, no existe el horizonte utópico capaz de indicar el para qué, o lo que es lo mismo, que indique el futuro a construir, se avanza a los hombres el timón de la historia en cuanto a posibilidades de inventar un futuro diferente del presente".
Paulo Freire.

rio sino como un síntoma de aceptación de las diferencias, escuela que acepte a cualquier alumno o alumna sin ningún tipo de condicionamientos.

Desde el paradigma de la inclusión, se promueve una práctica áulica mirando el conjunto de elementos, hechos y circunstancias que intervienen en ésta. Implica recorrer minuciosamente el escenario donde, a diario, se da el proceso de enseñanza y aprendizaje. Una pedagogía pensada para el niño, requiere de la escuela que organice, implemente y evalúe una metodología innovadora en el sentido de tener presente:

- **Una planificación centrada en el alumno**, basada en las cualidades y no en los defectos. Un buen docente sabe descubrir lo que tiene de positivo cada uno de sus estudiantes y sabe utilizarlo en beneficio de todo el grupo.
- **El aprendizaje basado en problemas, proyectos de trabajo, centros de interés** (organización de los contenidos).

- **La consideración y minimización de barreras para el aprendizaje y la participación.**
- **El aprendizaje cooperativo.**
- **Un modelo de apoyo** (todas las actividades que aumentan la capacidad de una escuela de dar respuesta a la diversidad del alumnado).
- **El trabajo en pareja pedagógica.**
- **Situaciones de enseñanza que contemplen variar los modos de agrupamiento de los alumnos:** crear un entorno educativo flexible en tiempo, espacio, estilo de enseñanza, y de aprendizaje, contenidos, evaluaciones, recursos; organizar actividades de aprendizaje dentro del aula y fuera de ella, utilizando los pasillos, otras salas, la biblioteca; proponer consignas de trabajo variadas, obligatorias y optativas, para que los alumnos puedan elegir tareas, productos, recursos; ofrecer variedad de caminos y materiales para que los niños/as exploren un tema o expresen lo aprendido; ajustar el grado de dificultad de las tareas para ofrecer un nivel apropiado de desafío.
- **La evaluación considerando el Diseño Curricular propio de cada nivel educativo;** apreciación del crecimiento individual del alumno, a través del tiempo más que en comparación con sus pares; la evaluación de los alumnos sin valoración jerárquica de las distintas capacidades, que valora los procesos de aprendizaje, además de sus productos, que suma a la palabra del maestro las voces de los niños (da a estos la oportunidad de expresar el conocimiento de múltiples modos); la evaluación para obtener informaciones relevantes para la regulación de la enseñanza y del aprendizaje, y que propone el desarrollo de actividades de autoevaluación y coevaluación.

Evaluación que no compare, que no se relacione con niveles prefijados, sino que pueda **mostrarles a los estudiantes sus propios avances**, para que comprendan sus trayectos y posibilidades, y vean los esfuerzos que les restan hacia la meta de su propio progreso.

Mientras vamos "caminando" hacia la verdadera inclusión, que promueve un único formato escolar, simplemente la escuela, ni común ni especial, **la escuela**. La educación especial asu-

LAS AUTORAS

DIANA
NOEMÍ
MICHAELSEN



Profesora Normal Nacional de Jardín de Infantes.
Profesora de Educación Especial (discapacidad intelectual y visual) Licenciada en Educación Especial. Post grado o postítulo Certificado de Habilitación PruNaPe, Hospital Garrahan.

GRACIELA
EDITH
MATABÓS



Maestra Normal Superior Profesora Especializada en Educación Preescolar. Posgrado NEE. Trastornos del Desarrollo. (FLACSO, 2010) Diplomatura en Necesidades Educativas. Prácticas Inclusivas. (FLACSO - 2011)

Es esencial contemplar los diferentes estilos de aprender y las inteligencias múltiples, para que se alcancen aprendizajes plenos.

me un rol que aporta un **conjunto de propuestas educativas y recursos de apoyo educativo**, especializados y complementarios, orientados a la mejora de las condiciones de enseñanza y aprendizaje para quienes presentan discapacidades y que el cúmulo de conocimiento teórico, técnico y operativo de la Educación Especial sea accesible a todos los docentes que lo requieran (perfeccionamiento, capacitación). ●

DE LA SILLA A LA INTERFAZ: HISTORIA DE LA ACCESIBILIDAD

POR JULIO CÉSAR INCARBONE

La accesibilidad es el grado en el que **todas las personas pueden utilizar un objeto, visitar un lugar o acceder a un servicio, independientemente de sus capacidades técnicas, cognitivas o físicas**, por lo tanto, favorece a todos los individuos que integran la sociedad para extender al ámbito digital el derecho constitucional de acceso igualitario a la cultura.



Lector de braille.

Esta temática es tan antigua que ni la mitología griega ha sido ajena a ella: Hefesto, hijo de Zeus y de Hera, fue lanzado por su propio padre desde lo alto del Olimpo, porque nació con defectos en las piernas. Éste fue salvado por Eurínome y por la diosa Tetis, quienes le enseñaron todos los secretos del arte de los trabajos manuales, lo que le permitió crear la primera silla de ruedas anfibia.

PRINCIPALES HITOS DE LA ACCESIBILIDAD:

SIGLO XVI: Se construyó en el monasterio de Yuste una rampa para la silla de ruedas del Rey Carlos V de España, que sufría de graves dolores articulares.

1974: En la "Reunión del Grupo de Expertos sobre el Diseño Libre de Barreras", se establecieron los primeros antecedentes sobre la necesidad de la eliminación de las barreras físicas que dificultan a las personas con discapacidad, participar plenamente de la sociedad en igualdad de condiciones.

1982: Se instala el concepto de "**Accesibilidad Física Integral**" como condi-

cionante para la integración y normalización de la personas con movilidad y comunicación reducida, dentro del Programa de Acción Mundial para las Personas con Discapacidad, de las Naciones Unidas (ONU).

1989: El arquitecto Ronald L. Mace propone el "**Diseño Universal**" que *"busca estimular el diseño de productos atractivos y comerciales que sean utilizables por cualquier tipo de persona"*.

1994: Comienza a funcionar el W3C (World Wide Web Consortium) que genera las pautas de accesibilidad Web.

2006: La Organización de las Naciones Unidas (ONU) encargó un informe donde se relevaron 100 sitios Web de 20 países alrededor del mundo, arrojando un resultado inquietante: El 97% de los sitios Web relevados y testeados de forma automática y manual de las Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) no cumplen con las pautas de accesibilidad necesarias.

2011: Se declaró que el acceso a Internet es un derecho humano, mencionando entre sus principales motivaciones que: *"La única y cambiante naturaleza de Internet no sólo permite a los individuos ejercer su derecho de opinión y expresión, sino que también forma parte de sus derechos humanos y promueve el progreso de la sociedad en su conjunto"*.

ARGENTINA / LEY 26.653

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

La sanción de esta ley saca a la luz años de desidia y falta de compromiso con estos temas en el mundo del diseño y sistemas informáticos, que impactan en la vida diaria de miles de personas. En Argentina no se cuenta, todavía, con los recursos humanos suficientemente formados y por ello se ha creado la espe-

EL AUTOR

JULIO
CÉSAR
INCARBONE



Analista de Sistemas, Coordinador Académico y Profesor de Hyperlink, INSPT- UTN.

Responsable del área de Accesibilidad y Usabilidad de la empresa HYPERLINK. Miembro Fundador de HYPERLINK <http://iacoop.com.ar/> \hIAcoop (Interacción Accesible Cooperativa de Trabajo). Investigador del Equipo de Investigación-Acción HYPERLINK <http://accesibleyusable.com/sinapsis/inicio/> \hSinapsis.

cialización en **Hyperlink** (<http://accesibleyusable.com/>), Diseño de Interacción con Estándares de Accesibilidad y Usabilidad (DIEAU), que apunta a satisfacer una demanda de conocimiento creciente en la sociedad de la información y el conocimiento. Propiciando por medio del aprendizaje centrado en proyectos reales, formar a profesionales comprometidos con la inclusión socio-digital.

Finalmente, es en la escuela y en la universidad, en el aula, donde debe contemplarse la accesibilidad y comprender cómo se pueden usar las tecnologías para eliminar las barreras que bloquean o limitan oportunidades de expresión o de acción. En ese sentido, comparto lo que debería ser un derecho: *"garantizar que los recursos educativos sean accesibles y usables no sólo permitirá el aprendizaje y la apropiación del docente y del alumno, sino que también asegura (...) el impacto de las familias de los alumnos en términos de inclusión digital..."*

Pero este es un gran desafío de inclusión-socio digital en el que los maestros no pueden estar solos, necesitan apoyo gubernamental que les brinde software y hardware accesible, y formación académica especializada. ●

La escuela especial

Y LA MODALIDAD DE TRABAJO 1:1

POR CLAUDIA RODRÍGUEZ Y FERNANDA RÍOS

Difícilmente se puede aprender a respetar las diferencias si no se convive con ellas, si las diferencias de cualquier tipo se obvian y se excluyen. Una cultura de paz tiene que ver con equidad, justicia e igualdad. Conseguir el acceso de toda la población a la educación básica es un primer paso para avanzar hacia una mayor equidad, pero ésta sólo será realmente efectiva cuando se asegure la verdadera igualdad de oportunidades y cuando la calidad de la educación sea para todos y no sólo para unos pocos. Es difícil separar calidad de equidad si se considera que la equidad no es sólo igualdad de acceso, sino también de derechos a recibir una educación de calidad, y que un criterio importante para definir una educación de calidad es precisamente que ésta sea capaz de dar respuesta a la diversidad". Rosa Blanco Guijarro.

Tal como lo enmarca la normativa vigente en Argentina, la modalidad **Educación Especial** debe brindar a los alumnos/as con discapacidad permanente o temporal, más allá de la escuela a la que asisten, **una propuesta pedagógica que les permita el máximo desarrollo de sus posibilidades**. Teniendo en cuenta esta perspectiva y a la luz de un escenario educativo distinto, debido a la incorporación de las netbook, nos encontramos frente a una nueva manera de ensayar estrategias diferentes para desplegar capacidades y competencias individuales, y potenciar el trabajo colaborativo. Sabemos que nuevas necesidades e inquietudes se han generado en lo que se refiere a la utilización, implementación y aprovechamiento de las tecnologías en las clases.

La inclusión de las tecnologías en las aulas es todo un desafío, enfrentarlo es, sin lugar a dudas, superar las barreras que impiden un efectivo y real aprovechamiento de la tecnología con la que cuenta la escuela hoy.

Reconocemos en esta incorporación que las TIC serán, para muchos estudiantes, **su principal herramienta de inserción educativa, social y laboral**, por lo tanto tendrán que adquirir nuevas habilidades

y destrezas que favorezcan su máxima utilización. Los docentes tendremos que conocer de qué manera las netbook pueden ayudar a personas que tienen dificultades para escribir, escuchar, hablar, moverse, etc., y cuándo y cómo proporcionarle recursos específicos de acceso u otras orientaciones (por ejemplo: las opciones de accesibilidad tanto de Windows como de Linux o dispositivos adaptados).

Las TIC además posibilitan la reflexión de un **nuevo modo de comunicación que implica la incorporación de imagen, música, texto escrito y palabra hablada en una misma jerarquía**, siendo válidas todas al mismo tiempo. Este modelo de trabajo nos permite incorporar a la labor diaria, contenidos que incluyan: fotos, sonidos, grabaciones de relatos, canciones, íconos, imágenes, textos en colores con tamaños diferentes, videos y mucho más. El ingreso de las netbooks a las clases seguramente será de manera gradual y flexible, lo importante es contextualizar su uso a la realidad escolar, sostenerlo en el tiempo y modificarlo según las necesidades.

La autonomía en la utilización de las netbooks refleja, en los estudiantes, un importante cambio social que se manifiesta tanto en lo familiar como en las conductas escolares y en la postura frente al error, observando mayor tolerancia, logrando construir a partir del mismo y desarrollando capacidades para afrontar diferentes desafíos que incluyan la utilización de la herramienta con mayor desinhibición. Para lograrlo es importante brindarles tiempo para conocer la herramienta y explorarla, practicar, algunas veces también es necesario graduarles la velocidad del mouse o la sensibilidad del teclado, ayudas que quizá puedan desaparecer con el tiempo.

Las escuelas especiales recibieron una serie de dispositivos tecnológicos de hardware y software (tecnología adaptada o rampa digital) que permiten a personas con discapacidad acceder al uso de las netbooks utilizando estas ayudas. La decisión de la utilización de la tecnología de apoyo debe surgir como resultado

de un trabajo diagnóstico interdisciplinario, en un contexto colaborativo que tenga en cuenta el diseño universal (Sánchez Montoya, 2006) que cumpla con las tres características fundamentales: ubicuidad, invisibilidad, adaptabilidad.



El desafío es partir de las capacidades de cada niño, joven o adulto con discapacidad, y potenciarlas con tecnología de manera progresiva y complejizándola, respetando las competencias, habilidades e intereses del usuario.

Es importante destacar el valor de la capacitación docente para el intercambio de ideas y el fortalecimiento de los conocimientos entre pares. Las posibilidades que ofrecen las TIC son variadas e innumerables. Generar un espacio de encuentro, juego y creación en redes, centrando el vínculo con otros (no solo en el vínculo con la netbook), creando contenido y vivenciando un nuevo escenario de trabajo, será fundamental para su implementación exitosa en las clases.

Nos reencontraremos en un próximo artículo, donde analizaremos diferentes alternativas pensando en una Internet para todos, y su utilización en la escuela. ●

BIBLIOGRAFÍA

Ordenador y Discapacidad, Rafael Sánchez Montoya Editorial CEPE, S.L. c/ General Pardiñas, 95. 28009 Madrid (España).

TIC y educación especial Serie estrategias pedagógicas. Disponible en <http://goo.gl/NrvjW6>

Hacia una escuela para todos y con todos, Rosa Blanco G. Disponible en <http://goo.gl/MjPCEE>

FUNDACIÓN EVOLUCIÓN ORGANIZA LA CONFERENCIA INTERNACIONAL DE DOCENTES Y JÓVENES IEARN 2014

Fundación Evolución (FE), organización argentina sin fines de lucro que promueve la integración de las TIC en ámbitos educativos, fue seleccionada como organizadora de la **XXI Conferencia Internacional de docentes y XVIII Encuentro de jóvenes iEARN 2014**, un evento imperdible que convoca a estudiantes y educadores de todo el mundo para conocer y experimentar en conferencias y talleres interactivos, temáticas como Creatividad, Innovación, Diversidad Cultural, Aprendizaje Global y, TIC y Educación, entre otros. El encuentro se realizará entre el 29 de junio y el 5 de julio de 2014 en Puerto Madryn, Chubut, Argentina. La inscripción y aceptación de propuestas se realiza en línea en www.iearn2014.org.

iEARN (Red Internacional de Educación y Recursos – www.iearn.org) es una organización sin fines de lucro compuesta por más de 30.000 escuelas y organizaciones juveniles en más de 140 países que ayuda a docentes y jóvenes a trabajar juntos online utilizando Internet y otras tecnologías de la comunicación. Más de 2 millones de estudiantes participan cada día en proyectos colaborativos a través de iEARN a nivel global, inspirados por el lema “Aprendiendo con el mundo, no sólo acerca de él”.

Esta red nació en 1994, en la misma ciudad patagónica que 20 años después volverá a ser sede de la conferencia internacional, nuevamente liderada por **Fundación Evolución**, organización que auspicia y coordina su capítulo nacional: la **Red TELAR-iEARN Argentina**. Desde entonces, la Conferencia Internacional iEARN se ha desarrollado cada año en un país diferente; en 2013 se realizó en Doha, Qatar.

El lema de la **Conferencia Internacional iEARN 2014** será: “**Creatividad, innovación y aprendizaje global**”; ejes centrales en los que se basarán tanto las exposiciones como los talleres con el objetivo de mostrar nuevas tendencias y compartir estudios e ideas relevantes en

materia de TIC y Educación, así como ofrecer un espacio de encuentro e intercambio de experiencias.

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

Se prevé la participación de 400 educadores de todos los niveles, investigadores de la educación, especialistas en la integración de TIC en la educación, administradores escolares y estudiantes de todo el mundo. Han confirmado ya su asistencia, participantes de 15 provincias argentinas y de más de 30 países.

“Esta conferencia para mí es, por un lado, una oportunidad de ofrecer a la comunidad educativa de mi país y la región la posibilidad de vivir una experiencia inolvidable a la que pocas veces se puede acceder por las distancias y los costos. Por el otro, significa el encuentro, y el reencuentro, con colegas de todo el mundo para compartir experiencias, momentos de camaradería y seguir aprendiendo. Estamos trabajando mucho para que cada una de estas cosas sea posible. Me llena de alegría que también puedan participar los estudiantes porque sé que marcará sus vidas –y la de todos– para siempre”, asevera con entusiasmo Paula Pérez, directora general de FE.

Por su parte, **Adela Bini**, coordinadora de la **Red TELAR-iEARN Argentina** comenta que este encuentro será “una hermosa oportunidad de posibilitar el acercamiento de nuestros docentes de Argentina a los maestros de todas partes del mundo que vendrán a compartir sus proyectos, discutir sobre nuevas ideas y ampliar esta comunidad global. Será una forma de reencuentro después de 20 años para comprobar el crecimiento de

¿QUÉ ES?

La Fundación Evolución (FE) es una organización argentina sin fines de lucro que desde 1989 promueve la integración pedagógica de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en ámbitos educativos. Tiene como visión mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje a través del uso de las TIC, con el fin de promover el desarrollo integral de las personas. Cerca de 20 mil alumnos y 1.200 docentes de escuelas argentinas participan de sus proyectos. Y desde el 2001, más de 80 mil docentes han sido capacitados en el uso pedagógico de las TIC, en el marco de sus programas de formación. En 2006 Fundación Evolución recibió el Premio Estímulo a la Educación del Harvard Club Argentina. www.fundacionevolucion.org.ar

esta red desde aquellos días de 1994, cuando tímidamente comenzábamos a innovar enlazando nuestras aulas con otras lejanas”.

Hasta el 15 de abril hay tiempo para enviar propuestas de talleres, relatos de experiencias de implementación de proyectos de iEARN y posters describiendo una iniciativa pedagógica de integración de TIC externa a la red iEARN. El programa actualizado del evento se encuentra disponible en: www.iearn2014.org/es/programa/

¡Están todos invitados! ●

Inscripción para Residentes en Argentina: <http://svy.mk/1f6u4nt>
No residentes (español): <http://svy.mk/1moPMH1>
No residentes (inglés): <http://svy.mk/1beHhcN>

Más información:
Mail: info@iearn2014.org
Twitter: #IEARN2014



CONFERENCIA iEARN 2014

~ creatividad, innovación y aprendizaje global ~



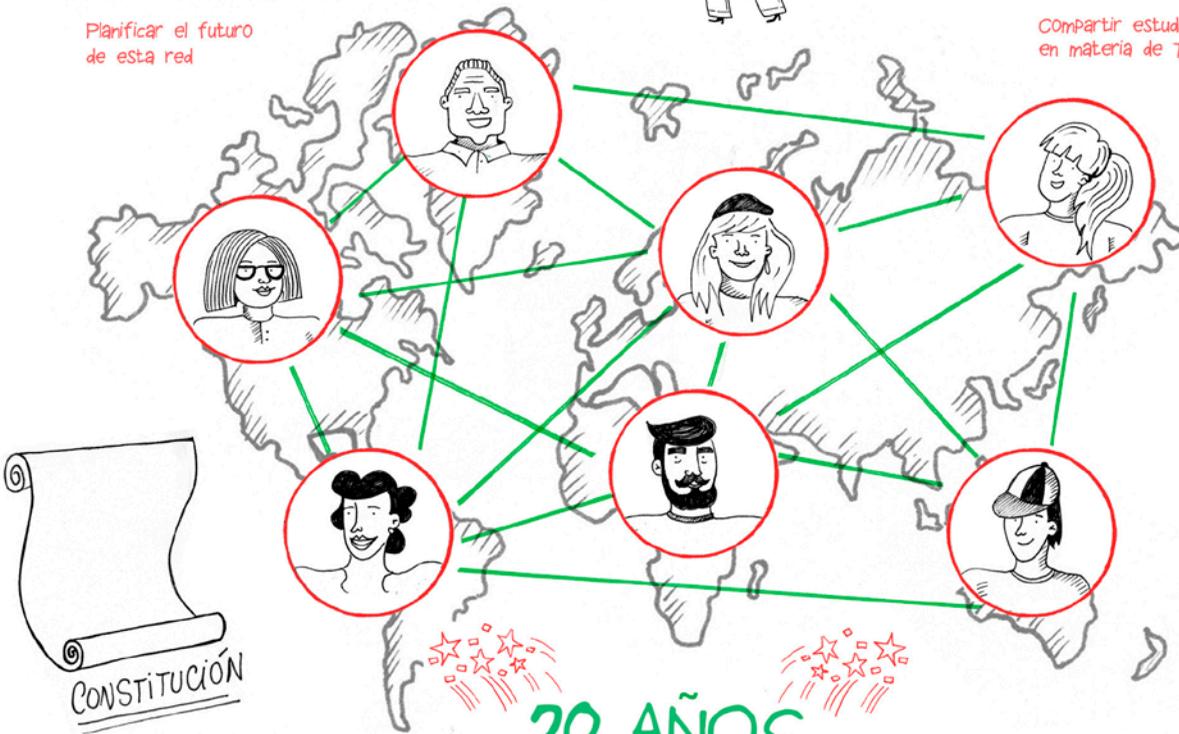
Planificar el futuro de esta red



Mostrar nuevas tendencias



Compartir estudios e ideas relevantes en materia de TIC y Educación



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

20 AÑOS

RED iEARN

International Education and Resource Network

Daniel Reyes

1994

Puerto Madryn, Chubut
Patagonia Argentina

Compartimos novedades en Twitter con el hashtag #iEARN2014

Del 29 de junio al 05 de julio de 2014.

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



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL

INSTITUTO NACIONAL SUPERIOR DEL PROFESORADO TÉCNICO

CARRERAS DE TÉCNICOS SUPERIORES Y PROFESORADOS

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

EXTENSIÓN Y RELACIONES INSTITUCIONALES

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



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

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

infoinst@inspt.utn.edu.ar



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