

# APRENDER PARA EDUCAR CON TECNOLOGÍA

REVISTA DIGITAL DE SUSCRIPCIÓN GRATUITA

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

PROYECTOS ESCOLARES:  
DONANTES 2.0  
(página 9)

TE PRESENTO MI BLOG:  
APRENDER Y ENSEÑAR CON  
BLOGS (página 18)

LA NUBE EDUCATIVA 2.0:  
PREZI, PRESENTACIONES  
ORIGINALES (página 23)

REDES ESCOLARES:  
INTERCAMBIO DE RECURSOS  
EN RELPE (página 26)

OCTUBRE 2016 EDICIÓN N° 12  
Buenos Aires | Argentina



INSTITUTO NACIONAL  
SUPERIOR DEL  
PROFESORADO TÉCNICO



E-DUCADORES.COM  
Educación y TIC

# WIKIMEDIA ARGENTINA

Impulsando el movimiento de la cultura y el conocimiento libre



## e-ducadores Online

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

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

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

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



# APRENDER PARA EDUCAR CON TECNOLOGÍA

REVISTA DE SUSCRIPCIÓN GRATUITA  
ISSN 2344-9659

**INSTITUTO NACIONAL  
SUPERIOR DEL PROFESORADO  
TÉCNICO**

Universidad Tecnológica Nacional

**EDICIÓN Nº12  
OCTUBRE 2015**

### AUTORIDADES INSTITUCIONALES

**DIRECTOR** Arq. Luis De Marco

**SECRETARIO GENERAL** Ing. Carlos Eugenio Rapp

**SECRETARIO ACADÉMICO** Ing. Roberto Barneda

**SUBSECRETARIA ACADÉMICA** Lic. Noemí S. Geromini

**SECRETARIO DE PLANEAMIENTO** Ing. Emilio Vetta

**DIRECTORA DE RECURSOS HUMANOS**

Arq. Mónica Basso

**COORDINADORES ACADÉMICOS**

Lic. Jorge Arias // Lic. Carlos Gustavo Lovallo

**COORDINADOR DE EXTENSIÓN**

**Y RELACIONES INSTITUCIONALES**

Ing. Mario Roberto Gos

**EDITOR RESPONSABLE** Prof. Cristina Velázquez

**DISEÑO GRÁFICO** Antonella Di Benedetto

**CORRECCIÓN** Adela Bini // Laura Jimena Vera

### COLABORAN EN ESTA EDICIÓN

Melina Masnatta // Patricio Lorente // Iván Artaza

Laura Suarez // Juan Diego Polo // Claudia Rodriguez

Fernanda Ríos // Silvina Carraud // Rosa Kaufman

Joan Calvo // Jimena Jacobovich // Laura Marés

Graciela Esnaola // Eduardo García

### PARA ANUNCIAR EN ESTA REVISTA:

[aprenderparaeducar@e-ducadores.com](mailto:aprenderparaeducar@e-ducadores.com)

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



**INSTITUTO NACIONAL  
SUPERIOR DEL  
PROFESORADO TÉCNICO**

Universidad Tecnológica Nacional

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

# CONTENIDOS

## NOTA DE TAPA

Wikimedia Argentina,  
impulsando el movimiento de la cultura  
y el conocimiento libre.

04

## NOTAS

### PROYECTOS ESCOLARES

Donantes 2.0

09

### BIBLIOTECA DIDÁCTICA

Enredar ideas.

10

### RINCÓN GEEK

¡No culpemos a la tecnología!

12

### DECÁLOGO

Para una buena motivación.

14

### DIVERSIDAD Y TECNOLOGÍA

Las TIC para la accesibilidad y la educación.

17

### TE PRESENTO MI BLOG

Aprender y enseñar con blogs.

18

### HERRAMIENTAS Y RECURSOS TIC

Bases de datos.

20

### LA NUBE EDUCATIVA 2.0

Prezi, presentaciones originales.

23

### REDES EDUCATIVAS

Convocatoria a Educadores Expertos 2016.

24

### REDES ESCOLARES

Intercambio de recursos abiertos en Relpé.

26

### CONGRESOS

CIVE 2015

28

Lo esencial es facilitar el acceso

## AL CONOCIMIENTO

Patricio Lorente, actual Presidente de la Junta Directiva de la Fundación Wikimedia expresa, de esta manera, la relación entre Wikipedia y las instituciones más tradicionales de la cultura: *"Más allá de aquellas diferencias que en los inicios separaban a esos mundos, hay un objetivo central que los une: la idea esencial de facilitar el acceso al conocimiento, de ponerlo a disposición de todas las personas superando barreras sociales, geográficas, culturales, lingüísticas"*.

A principios de este siglo, la idea de que cualquier persona, con independencia de sus credenciales académicas o incluso sin ellas, pudiera realizar contribuciones significativas a la tarea de compendiar la suma del conocimiento resultaba improbable y hasta algunos la consideraban ridícula. Aún hoy, se desconoce que Wikipedia se sostiene gracias al trabajo de miles de voluntarios apasionados que editan en forma colaborativa y en tiempo real. Son personas de todo el mundo que donan su tiempo libre para enriquecer la enciclopedia, la cual se encuentra en 287 idiomas y es el sexto sitio de Internet más visitado (los cinco anteriores son redes sociales sin contenido propio).

Según la filosofía de Wikipedia, cualquier persona que tenga un conocimiento referenciado con una fuente primaria puede sumarlo, siguiendo algunas reglas que, por lo general, se desconocen y atendiendo a los cinco pilares ([https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Los\\_cinco\\_pilares](https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Los_cinco_pilares)) que definen el carácter de la enciclopedia.

Tal vez el más significativo, en mi opinión, es que esta enciclopedia *"no es un lugar para expresar opiniones, experiencias o argumentos; todos los editores deben impedir que Wikipedia se convierta en una fuente primaria y deben esforzarse por conseguir la exactitud en los artículos"*.

Todos conocemos la enciclopedia virtual ¿pero cuántos editamos activamente?

¿Y si nos transformáramos en wikipedistas? ¿Y si nosotros también acercáramos los proyectos de Wikimedia a las aulas? Estaríamos promoviendo una participación activa, al contribuir a la construcción de la mayor obra colectiva de creación.

¿Nos animamos?

Prof. Cristina Velázquez

Editora General

[programaeducadores@gmail.com](mailto:programaeducadores@gmail.com)



**L**a tecnología nos trae nuevos desafíos, desde nuevas prácticas digitales hasta la necesidad de reflexionar sobre el sentido de ciertos contenidos y propuestas educativas tradicionales. La velocidad es el pulso que nos imprimen estas herramientas tecnológicas, lo que nos deja pocas veces con oportunidades para reflexionar acerca del hacer digital, tomarnos un tiempo y analizar el rumbo, el para qué. La educación cuenta además con la responsabilidad de que cada propuesta cuente con un sentido ético, un fin que otorgue al educando la capacidad de ser autónomo, crítico y participante activo en la toma de decisiones, aunque los contextos donde se desarrolle sean totalmente nuevos, como los entornos digitales.

La división entre usuario de tecnología y estudiante o profesor muchas veces es difusa, por lo que solemos traer al aula prácticas digitales que no fueron diseñadas educativamente. Una de estas actividades es consultar Wikipedia, ya que es el sexto sitio de Internet más visitado; los anteriores no cuentan con contenido propio, sino que son redes sociales.

En 2014 Wikimedia Argentina (WMAR) tuvo la necesidad de consolidar el Programa de Educación, ya que diferentes instituciones y actores sociales solicitaban cada vez más herramientas para abordar educativamente a Wikipedia en el aula, porque ya era parte del repertorio de prácticas digitales, aunque pocos saben que tiene como premisa principal promover: (...) un mundo en el que todo ser humano pueda compartir libremente la suma de todo el conocimiento. ¿Qué significa esta declaración de principios? y sobre todo ¿cómo es que se lleva a cabo y quiénes participan en el proceso?

Pocos conocen que Wikipedia se sostiene gracias al trabajo de miles de voluntarios apasionados que donan su tiempo libre para enriquecer la enciclopedia, que se encuentra en 287 idiomas. Esto es posible porque permite la edición colaborativa en tiempo real, o sea que cualquiera que tenga un conocimiento referenciado con una fuente primaria puede sumarlo. Para ello también deberá poner en ejercicio algunas reglas que muchas veces se desconocen y que

garantizan la rigurosidad del contenido. Pero el mayor valor es que cualquiera de nosotros puede ser un usuario activo, incluso corrigiendo una coma, incluyendo una referencia o aportando imágenes.

Wikipedia es más que una enciclopedia digital: cuenta con más de 12 proyectos hermanados que se basan en el aporte colaborativo y en la cultura libre (los contenidos deben estar bajo licencias libres que preservan la autoría y su circulación). Estos van desde Wikiviajes, una guía libre que busca destacar el patrimonio cultural y natural de cada ciudad, interesante para trabajar en el área de Ciencias Sociales, hasta Wikisource, compendio de fuentes primarias en cualquier idioma, que ya superó el millón de documentos originales disponibles en todas sus versiones. Se puede colaborar escaneando textos que cumplan con ciertas condiciones de dominio público, y permite transcripciones y traducciones.

Otro de los proyectos más conocidos es Wikicommons, una mediateca de más de 20 millones de archivos multimedia libres (imágenes, audio y videos). Y entre los más recientes contamos con Wikidata, que busca crear una única base de datos colaborativa, capaz de ser accesible y editable tanto por humanos como por máquinas, y que a la vez servirá de repositorio global de información estructurada para nutrir a las más de 2.500 millones de ediciones, independientemente del idioma en que se encuentren.

#### **DISEÑO Y DESARROLLO DE LÍNEAS DE ACCIÓN**

En un país y región donde la inclusión de tecnología es política pública se torna imperativo desarrollar actividades que respondan a la agenda. El primer paso fue conversar con instituciones y actores claves a fin de generar acciones conjuntas que respondan a las necesidades y proyecciones locales y regionales. Como resultado se diseñaron propuestas específicas con el objetivo de fomentar un conocimiento profundo y certero sobre las potencialidades de trabajar con Wikipedia y sus proyectos hermanados. Así fue como nacieron 4 líneas de acción:

**WikiLabs:** Son experiencias incubadoras de prácticas educativas con los proyectos Wikimedia. Esta co-creación



*Wikilabs: experiencias incubadoras de innovación.*

se da a través de espacios de formación y acompañamiento de WMAR. Analizamos contenidos y programas educativos para articularlos a través de actividades desafiantes con la cultura digital. De las soluciones nacen prácticas que se sistematizan y comparten, como por ejemplo: enriquecer artículos de Wikipedia con tareas de investigación sobre contenidos de Historia o Biología, que pueden ser desde subir imágenes hasta completar referencias con fuentes primarias. Proponemos trabajar con todos los proyectos Wikimedia para encontrar la especificidad y dialogar con necesidades educativas genuinas.

En este horizonte ponemos en juego la idea de que la tecnología nos permite proponer diferentes formas expresivas, desde texto hasta sonidos, entre otros modos de comunicación, que dialogan con la cultura letrada expandiendo la posibilidad de participación. No solo se analiza la mejor forma de transmitir un contenido, sino que además se comienza a participar activamente en la creación de nuevas formas culturales a través de estas actividades.

Actualmente estamos innovando con experiencias de *gamification* en multiplataformas. Wikipedia tiene incluso una app para celulares, desde donde hasta se puede editar, por lo que cada vez se trata de adaptar a las prácticas y consumos digitales y culturales.

**Editatones educativos:** Son maratones de edición en Wikipedia que buscan promover el desarrollo de prácticas digitales a partir de poner en valor el patrimonio educativo local, la identidad de una comunidad o alguna temática específica. Se utilizan también materiales didácticos digitales, interactivos y autosuficientes

para la creación de experiencias educativas de edición en los proyectos Wikimedia. Es decir que todos están invitados y cuentan con los recursos para construir actividades de estas características en sus clases.

Acercamos a los estudiantes a trabajar en espacios no convencionales como museos, bibliotecas (incluso las escolares), centros de archivos, laboratorios, centros audiovisuales, entre otros, que expanden la idea de cultura tradicional y de sus reservorios. A través de estas experiencias inmersivas los estudiantes intervienen activamente como productores y curadores de contenidos. Además analizan temas como las licencias libres y dominio público, cuestiones nodales para poder ser y estar en la cultura digital, ya que como usuarios constantemente subimos contenidos como selfies, pero pocas veces nos preguntamos a quién pertenecen y cómo podemos preservar nuestra autoría. En otras palabras motivamos a hacer, reflexionar y ser de una manera crítica y creativa.

**Experiencias colectivas:** Son concursos que convocan a resolver problemáticas o iniciativas de modo colectivo buscando vincular instituciones de diferentes latitudes, como así también incrementar el patrimonio educativo. Su participación implica además la apropiación de prácticas digitales. Recientemente finalizamos un concurso de imágenes libres y de calidad de escuelas argentinas, que representen su heterogeneidad e identidad. Actualmente contamos con el concurso "Mis monumentos", desde el cual estudiantes de todo el país mapean y enriquecen el patrimonio de su localidad, a través de imágenes o textos en Wikipedia. Las bases además están articuladas con el programa de Ciencias Sociales e Historia, para que puedan ser integrados en las actividades escolares y no sea un trabajo extra, sino un pequeño salto digital a eso que ya hacemos diariamente.

**Wikitalleres:** Acercamos propuestas de formación que pueden ser presenciales o a distancia, para embeberse en la cultura libre y digital a través del hacer reflexivo en las plataformas Wiki. Buscan resignificar educativamente los usos de Wikipedia y otros proyectos Wikimedia.

Su diseño se basa en la estrategia del *Design thinking*, donde se presentan propuestas prototipadas, es decir flexibles al cambio y a las necesidades que vayan surgiendo, para ser apropiadas de modo genuino y sustentables en el tiempo. A su vez la evaluación se convierte en una acción constante; esa actividad tan temida educativamente es la clave para la mejora, un ejercicio vital de estos proyectos que se naturaliza en el hacer.

Consideramos que la creación de contenido es nada más que un ejemplo de los posibles usos pedagógicos de los proyectos Wikimedia. Cada acción en estos entornos puede pensarse con múltiples objetivos, desde el análisis de la estructura enciclopédica o de guía de viajes hasta la evaluación de diversas fuentes de información, pasando por el ejercicio de fundamentar un conocimiento a través del diálogo y trabajo colaborativo. Incluso se pueden hacer ejercicios de traducción de un artículo de un idioma a otro o aprovechar la interfaz multimedia para el trabajo con distintos formatos en una misma plataforma wiki (con referencias a videos, imágenes, etc.).

El eje transversal es la cultura libre, y como tal cada vez que ponemos en práctica este tipo de actividades fomentamos el ejercicio de una ciudadanía digital en ámbitos educativos, comprometida con sus derechos y deberes.

Sabemos que la educación genera condiciones de igualdad, por lo que además promovemos en nuestro proyecto educativo la visibilización de la brecha de género en cuestiones de tecnología. En todas estas acciones subyace un trabajo para poder reducirla, empoderando a todos los protagonistas en la participación de la cultura digital.

#### MAPA DINÁMICO PARA EL FUTURO

Actualmente trabajamos en el ámbito educativo con cátedras de universidades, centros de tecnología e innovación educativa, escuelas primarias y secundarias de gestión pública y privada en todo el país. También expandimos el Programa en la región con cursos de formación online mediante diferentes portales educativos. Su potencia reside en que se adapta a propósitos, contextos y métodos variados.

#### LA AUTORA

MELINA  
MASNATTA



Encargada de Educación en Wikimedia Argentina. Licenciada en Ciencias de la Educación (UBA), Especialista y Magister en Tecnología Educativa (UBA) y docente del área artística en Ciencias de la Educación, Especialista y Magister en Didáctica de la Universidad de Buenos Aires.

Se desempeña en ámbitos públicos y privados de educación formal e informal en tareas de formación, asesoría pedagógica y diseño e implementación de proyectos. Realiza investigaciones sobre TIC y educación para organismos internacionales, ministerios nacionales y universidades. Actualmente es profesora en FLACSO y UBA.

Trabajar con Wikipedia y sus proyectos permite poner en juego el manejo de la información y el pensamiento crítico a través del análisis de textos, el desarrollo de competencias lingüísticas por medio de situaciones auténticas de comunicación y negociación de significados, etc. Es decir que permite poner en acción eso que ya hacemos en educación. ¿Y cuál es su especificidad, entonces? En el escenario tecnológico todo se reconfigura, por lo que nos permite comprender cómo participar en la cultura digital y ser parte activa de la cultura libre, abierta y distribuida.

Es poder hacer click en los botones de discusión, historial y edición, y de esa forma conocer cómo se construye lo que leemos y cómo podemos aportar a la mayor obra colectiva de creación. La materia prima es el mundo y el acceso al conocimiento, y si la educación es la puerta al mundo, Wikipedia es la llave.●

+ Información: [www.wikimedia.org.ar/proyectededucacion/](http://www.wikimedia.org.ar/proyectededucacion/)

# DE LO GLOBAL A LO LOCAL

Wikipedia en ámbitos académicos:  
de la desconfianza a la cooperación

POR PATRICIO LORENTE

Durante los primeros años de este siglo, la relación entre Wikipedia y las instituciones más tradicionales de la cultura y el conocimiento osciló entre el desconocimiento, el escepticismo y, en ocasiones, incluso el desprecio mutuo.

*Más allá de las diferencias que en los inicios separaban a Wikipedia de las instituciones tradicionales de la cultura, hay un objetivo central que las une: la idea esencial de facilitar el acceso al conocimiento.*

Del lado de Wikipedia, porque en la naturaleza de este experimento que crecía vertiginosamente tanto en contenido como en popularidad, se encuentra una crítica radical a la noción de autoridad del conocimiento, sostenida por siglos de consolidación de un conjunto de instituciones que asumimos como depositarias legítimas del saber y encargadas de su validación y transmisión: las bibliotecas, los museos, la academia.



Edición en el Teatro Colón.

Del lado de estas instituciones, precisamente por el mismo motivo: la idea de Wikipedia de que cualquier persona, con independencia de sus credenciales académicas o incluso en ausencia completa de ellas, puede realizar contribuciones significativas a la tarea de compendiar la suma del conocimiento, resultaba demasiado desafiante como para prestarle atención y la posibilidad de que ese ejercicio pudiera ofrecer contenidos de calidad como resultado, se consideraba improbable y hasta ridícula.

En diciembre de 2005 la revista Nature publicó un artículo que daba cuenta de esta tensión y analizaba los resultados de una comparación a ciegas entre artículos de la Wikipedia en inglés y de la Enciclopedia Británica: en promedio,

los expertos encontraron 3 errores u omisiones por artículo en la Británica y 4 en la Wikipedia. Este doble hallazgo (que la calidad de contenidos de Wikipedia pudiera considerarse semejante a la calidad de la E. B., y encontrar que este símbolo de la cultura del siglo XX pudiera tener esa cantidad de errores) no pasó desapercibido. No pasó desapercibido, ciertamente, para la Enciclopedia Británica, que emitió un comunicado desacreditando la investigación con críticas a la metodología, a la selección de artículos, a los expertos que hicieron la comparación. Tampoco para los wikipedistas, que escribieron a la revista Nature consultando por los errores encontrados, en este caso para corregirlos. Pero en particular, la publicación contribuyó a poner a Wikipedia

en la pantalla de radar de la academia. Fue en esa época que, con mucha timidez y bastante desconfianza mutua, comenzaron a explorarse posibilidades de cooperación entre estos universos hasta ese momento disociados. La primera colaboración a gran escala se anunció en diciembre de 2008 entre los Archivos Federales de Alemania y Wikimedia Alemania, con un aporte de más de 80.000 fotografías históricas, que desde entonces se pueden encontrar en el repositorio multimedia Wikimedia Commons e ilustran los artículos de la enciclopedia.

*Participar en Wikipedia implica comprender y respetar normas que regulan qué contenido es admisible y bajo qué condiciones.*

Desde entonces este tipo de iniciativas se ha multiplicado y diversificado a una escala impensable en aquellos tiempos. El acrónimo GLAM (por galerías, bibliotecas, archivos y museos, en inglés) se ha popularizado para reunir bajo esa sigla a todas las iniciativas entre wikipedistas e instituciones más tradicionales que hasta no hace tanto se percibían a sí mismas como integrantes de mundos completamente distintos.

Es que, más allá de aquellas diferencias que en los inicios separaban esos mundos, hay un objetivo central que los une: la idea esencial de facilitar el acceso al conocimiento, de ponerlo a disposición de todas las personas superando barreras sociales, geográficas, culturales, lingüísticas.

En el centro de esta historia se encuentra, como no podría ser de otra manera, la Universidad. Aún hoy, en algunos ámbitos, se considera a Wikipedia como mera fuente de información y en muchas aulas se desaconseja su uso como tal. En ocasiones, con fundamento: un estudiante avanzado de Física no debería

recorrir a una enciclopedia de carácter general para preparar un examen sobre partículas subatómicas -aunque sigue siendo útil para buscar bibliografía más especializada, en la sección de referencias. Pero hay un crecimiento constante de actividades académicas que utilizan Wikipedia de manera más exigente y creativa, en particular promoviendo la creación y/o mejora de contenidos.

Las ventajas son múltiples. Participar en Wikipedia implica comprender y respetar normas que regulan qué contenido es admisible y bajo qué condiciones. Exige un estilo expositivo didáctico y preciso, sin resignar calidad, para que los lectores no especializados puedan comprender. Es rigurosa en requerir el respaldo de fuentes externas a Wikipedia y en sistematizar las citas a dichas fuentes para cumplir con un precepto de verificabilidad que está en el corazón mismo de su política de calidad de contenidos. Y hay una comunidad de editores que excede el ámbito áulico y al propio docente que se encarga de verificar que esas condiciones se cumplan: probablemente no exista mejor entrenamiento para escribir artículos científicos que participar activamente en Wikipedia en etapas tempranas de la formación universitaria.

Pero también es un entrenamiento en lectura crítica, una capacidad vital para interactuar en un mundo que tiene sobreabundancia de información y en el que necesitamos poder distinguir la calidad de la misma. Wikipedia es una obra en construcción permanente y quienes tienen el mejor ojo para detectar omisiones, errores, información dudosa, redacciones confusas o poco precisas, son aquellos que han invertido parte de su tiempo en contribuir con el contenido de la enciclopedia.

El carácter colaborativo de la experiencia es además un buen contrapeso a la dinámica tan personal de la actividad académica y científica, donde la necesidad objetiva de adquirir prestigio a veces empuja a cierto egoísmo. Encontrarse con que otras personas -que no conocemos- pueden corregir o cambiar nuestros textos, y que en la enorme mayoría de los casos esa circunstancia enriquece el contenido, nos recuerda que

## EL AUTOR

**PATRICIO LORENTE**



Actual Presidente de la Junta Directiva de la Fundación Wikimedia. Fundador y presidente de Wikimedia Argentina (2007-2015). Prosecretario General de la Universidad Nacional de la Plata.

Se desempeñó como cooperante internacional en diferentes Ongs. Wikipedista pionero y apasionado. Realizó estudios universitarios de Filosofía, Derecho e Informática.

el conocimiento es acumulativo, dinámico y social.

En lugar de monografías que van a parar al cesto una vez evaluadas, lo que uno escribe en Wikipedia pasa a formar parte de la obra de consulta más importante de la historia, considerando su dimensión y su utilización. Al día de hoy es una colección de 36 millones de artículos en cerca de 300 idiomas diferentes, y es consultada cada mes por 500 millones de personas de todo el mundo. Ser parte de esa aventura es motivo de enorme satisfacción para cada persona que ha donado algo de su tiempo para hacerla mejor y más completa.

La cooperación entre Wikipedia y Universidad se encuentra quizás en el momento de mayor riqueza e intensidad. En nuestro país, la presencia de Wikimedia Argentina, pionera en la región, ha facilitado la articulación con la Universidad de Buenos Aires, la Universidad Nacional de La Plata, la Universidad Nacional de Rosario, la Universidad Nacional de Córdoba, la Universidad Nacional de Cuyo, entre otras. La Universidad Tecnológica Nacional, con su historia, su prestigio, su inserción territorial y su creatividad, permitirá sin dudas escribir una nueva página en este mundo que estamos construyendo juntos. ●

+ Información: [www.wikimedia.org.ar](http://www.wikimedia.org.ar)

# DONANTES 2.0

BANCO DIGITAL PARA LA CONVOCATORIA AUTOMÁTICA DE DONANTES DE SANGRE.

POR IVÁN ARTAZA

**E**s una realidad que la tecnología ocupa hoy gran parte de nuestras vidas y su impacto ha configurado cambios significativos en diversos sectores de la sociedad. Desde la concepción globalizadora de su impronta y como punto de inflexión en cada proceso moderno de revolución social, la tecnología se fue convirtiendo en un elemento fundamental durante los últimos años. Entender estos procesos desde una concepción científica y tecnológica conlleva la necesidad de un análisis de los requerimientos y necesidades que día tras día se presentan en una sociedad cada vez más exigente.



En este contexto, desde la unidad curricular de Ciencia, Tecnología y Sociedad, con alumnos de 4° año "A" del Instituto Parroquial Pedro Goyena de la ciudad de Aimogasta, en la Provincia de La Rioja, se comenzó a gestar una idea que articula cada uno de los ejes que incluye el desarrollo de la materia. Fue así como, a partir de las diferentes propuestas, surgió de los propios actores la necesidad de profundizar la investigación en torno a la salud y más precisamente en un tema muy sensible en nuestra sociedad, la donación de sangre, cuyo abordaje se focalizó desde la dimensión social de la salud.

Donantes 2.0 se constituyó como una propuesta educativa a raíz del cursado de la unidad curricular de Ciencia, Tecnología y Sociedad, y en el marco del planteo de soluciones a problemas sociales, donde la ciencia y la tecnología puedan contribuir al mejoramiento de situaciones que beneficien significativamente a la sociedad.

El análisis de la problemática giró en relación al abordaje del sistema de convocatoria de donantes de sangre que se utiliza habitualmente. Estas situaciones generan en los pacientes y familiares dificultades en momentos sensibles para el entono familiar, profundizadas cuando el paciente se encuentra en una ciudad que no es su lugar de residencia.

Tener que salir en búsqueda de donantes implica recurrir a familiares, amigos, asistir a medios radiales y televisivos o utilizar las redes sociales para captar la sensibilidad y solidaridad de las personas. En la mayoría de los casos estos esfuerzos no son reflejados en cuanto a la cantidad de donantes voluntarios y se recurre a medios económicos para incentivar a una persona a donar.

Estas situaciones, vividas por la mayor parte de la sociedad, llevaron a la necesidad de plantear posibles soluciones utilizando la tecnología como medio para contribuir y fortalecer la dimensión social de la salud y específicamente el actual sistema de convocatoria de donantes voluntarios.

Partiendo de la base de que la tecnología más usada en nuestra sociedad es el celular, el proyecto se orientó al desarrollo de una aplicación para la convocatoria automática de donantes de sangre. Para el diseño preliminar se utilizaron los recursos y servicios existentes en Internet, desarrollando un modelo inicial con [mobicube.com](http://mobicube.com), pero a medida que el proyecto cobraba notoriedad e importancia social, se vio que los requerimientos de este recurso no cubrían las necesidades para una utilización real de la aplicación. A raíz de este inconveniente se decidió iniciar la búsqueda de colaboradores que pudieran desarrollar profesionalmente una aplicación que cumpliera con todos los requisitos que demanda una tecnología de este tipo, y que de una u otra manera pudiera brindar un servicio de calidad para toda la sociedad. Fue así como se inició el contacto con dos empresas de Tierra del Fuego y sus re-

## EL AUTOR

IVÁN  
ARTAZA



Profesor en Ciencias Jurídicas.  
Técnico en Computación,  
Especialista en Tecnología Educativa.  
Tutor Virtual "Marco Político  
Pedagógico" en Nuestra Escuela,  
Programa Nacional de Formación  
Permanente. Administrador/Creador de  
Mundo TIC. Profesor de Informática.

presentantes, Gabriel Fiocchi y Nicolás Puljiz, responsables de Vsyon y Lailuka Multimedia respectivamente, quienes ofrecieron sus servicios para el desarrollo integral de la aplicación de manera gratuita, y a la que bautizaron con el nombre de DONAR.

La aplicación es muy sencilla. Luego de registrarse, el usuario podrá acceder a un menú de fácil manejo; al momento de requerir el servicio simplemente se ingresa a "buscar dadores", donde deberá completar el tipo y cantidad de sangre que necesita, la localidad y el centro asistencial donde se encuentra, sin importar en qué parte del país está el paciente, para luego enviar la convocatoria, que llegará vía notificación en su celular o bien por correo electrónico al donante registrado, invitándolo a recurrir al centro asistencial para donar sangre.

El proyecto, finalista del concurso TECNOTOUR 2 y recientemente premiado en la Feria Nacional de Educación, Arte, Ciencia y Tecnología, logró una mención especial del Ministerio Educación y un reconocimiento como mejor proyecto temático por el Ministerio de Salud de La Nación. Su intención es contribuir al fortalecimiento del sistema actual de donación de sangre y generar en la comunidad la conciencia necesaria de que la donación de sangre es un acto de amor colectivo ●

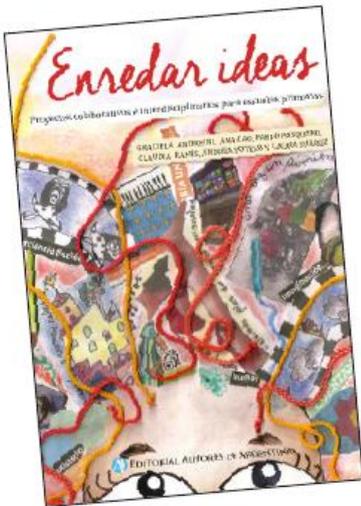
# Enredar ideas

DE GRACIELA ANDREINI, ANA CAO, PABLO PASQUERO,  
CLAUDIA RAMIS, ANDREA SOTELO Y LAURA SUÁREZ

POR LAURA SUÁREZ

**E**n “Enredar ideas” hay una recopilación de proyectos que fueron creados por sus autores, obteniendo valiosos resultados.

Proyectos reales que surgieron de las aulas de una escuela, donde un grupo de docentes compartió ideas, aceptó sugerencias y se comprometió a funcionar como equipo, enredando y desenredando experiencias individuales para vivir experiencias nuevas, más ricas, más complejas.



El contenido del e-book nos lleva a la reflexión sobre las prácticas tradicionales para abordar el conocimiento. Los autores proponen, con cada actividad colaborativa e interdisciplinaria, disfrutar produciendo con los alumnos, respetando, potenciando y enriqueciendo sus posibilidades personales.

En una de sus páginas se puede leer: “Esta propuesta no es ni más ni menos que trabajar de forma colaborativa en la

construcción del conocimiento, desde la multiplicidad de lenguajes que aportan las distintas disciplinas, confiando en la inteligencia colectiva y avanzando en equipo con los recursos que dispone cada institución.”

Los proyectos que se comparten en el e-book están complementados con planificaciones y actividades organizadas por área y con un banco de recursos digitales: páginas webs, recursos de la web 2.0 y enlaces a software para descargar, que pueden ser utilizados en cada una de las propuestas.

Informática, Lengua, Plástica, Matemática, son algunas de las áreas que se “enredaron” en el e-book. Los autores invitan a los lectores a recrear y adecuar los proyectos que comparten diciendo: “No es nuestra intención brindar propuestas cerradas, cada grupo, en su heterogeneidad, podrá encontrar estrategias propias para utilizar los proyectos que exponemos. Podrán modificarlos, recrearlos, completarlos y adecuarlos a la forma de trabajo y a las posibilidades de cada escuela.”

Los autores, un equipo de docentes con experiencia en escuelas primarias de Rosario (Santa Fe, Argentina), se ocuparon durante varios años -más de tres- de recopilar, escribir, pulir, filtrar y seleccionar contenidos, actividades y recursos para compartirlos en su primer e-book.

Cada proyecto tiene su producto final de construcción colectiva. Podemos encontrar, por ejemplo, una galería de arte para la renovación de espacios

## LA AUTORA

LAURA  
SUÁREZ



Profesora de Informática con Postgrado internacional en E-learning. Expositora y tallerista en congresos y foros de educación. Administradora de blogs institucionales, colaborativos y de aula. Desde 1998, coordinadora de Informática Educativa en escuelas primarias. Co-autora del e-book “Enredar ideas” Proyectos colaborativos e interdisciplinarios para escuelas primarias.

escolares donde las obras de Escher y Gaudí inspiran y transforman; otro proyecto propone crear cuadros interactivos usando códigos QR; también aparece la radio como protagonista o la técnica de plegado del papel “origami”, con invitaciones a actividades muy creativas.

Los autores, claramente, plantean actividades que permiten desarrollar las inteligencias múltiples y despertar el talento, la curiosidad y la alegría de aprender en los alumnos.

Un material valioso que invito a conocer ingresando a:  
<http://enredarideas.blogspot.com.ar/>  
También pueden contactarse por e-mail a [enredarideas@gmail.com](mailto:enredarideas@gmail.com) ●



# e-ducadores UTN / INSPT



## CINEM UTN / INSPT

(Certificaciones Informáticas para el Nivel de Enseñanza Media)

Es un programa, dirigido a estudiantes del Nivel Medio, que les permitirá certificar sus conocimientos y habilidades en el uso de diversas herramientas informáticas como procesador de texto, planilla de cálculo y diferentes editores (de presentaciones, publicaciones, páginas Web, imágenes, entre otros), favoreciendo su utilización como herramientas para el aprendizaje significativo. Este programa es una eficaz manera de avalar los

conocimientos y habilidades de los estudiantes que buscan alcanzar:

- Mayor productividad en las tareas informatizadas.
- Mejor calidad en sus tareas escolares.
- Mejores oportunidades en un futuro mercado laboral.
- La satisfacción de demostrar sus habilidades y conocimientos.



## CIAC UTN / INSPT

(Certificaciones Informáticas Abiertas a la Comunidad)

Es un programa, dirigido a la Comunidad, que permitirá certificar los conocimientos y habilidades en el uso de diversas herramientas informáticas como procesador de texto, planilla de cálculo y editores de presentaciones.

A través de cursos virtuales desarrollados en plataformas educativas especialmente diseñadas y además, en centros educativos autorizados, se desarrollan capacitaciones que permitirán alcanzar los niveles de competencia requeridos y certificar los conocimientos en el uso de diversas aplicaciones informáticas.



## DIPEV UTN / INSPT

(Diseño e Implementación de Plataformas Educativas Virtuales)

Esta propuesta busca acompañar a las instituciones educativas y áreas de capacitación empresarial en la implementación de ambientes educativos virtuales. Se ofrece una solución completa y adaptable a las características y necesidades particulares de cada comunidad.

El servicio de desarrollo e implementación de una plataforma educativa virtual institucional consta de:

- Startup inicial
- Capacitación a administradores y profesores.
- Servicio de mantenimiento técnico y coordinación pedagógica.

### e-ducadores Online INSPT-UTN

El potencial que representan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para la educación no puede negarse. Esto supone, para la escuela del Siglo XXI, un nuevo reto, ya que deberá adaptar la formación de los estudiantes, a las necesidades actuales y futuras de una sociedad cada vez más dependiente de los avances tecnológicos. Este programa ofrece a las instituciones educativas, a educadores, referentes TIC, directivos y futuros educadores de todo el país, una amplia gama de propuestas pedagógicas, todas orientadas a promover la integración pedagógica efectiva de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los diferentes espacios educativos, contribuir a mejorar la calidad de la enseñanza que se brinda y promover el aprendizaje significativo de los estudiantes.

# ¡NO CULPEMOS A LA TECNOLOGÍA!

POR JUAN DIEGO POLO



**L**a historia se repite, y se seguirá repitiendo durante muchas generaciones. Cuando la radio invadió los hogares, nuestros abuelos se quedaban escuchándola mientras sus padres no paraban de quejarse: *“Deja de escuchar esa caja, qué tontería, ve a jugar como todos los niños, qué invento del Demonio...”*

*Los jóvenes necesitan alejarse de la realidad durante algún tiempo, igual que lo hacemos los adultos.*

Pocas décadas después, nuestros padres tuvieron que escuchar lo mismo de nuestros abuelos: *“Todo el día delante de la tele, se os va a freír el cerebro, vaya forma de perder el tiempo, tres horas delante de la caja tonta, ya nadie habla con nadie...”*

Después llegaron los juegos e Internet: *“Sal del ordenador, ve a la calle a que te dé el sol, deja de jugar con la pantallita y juega como un niño normal, ven con nosotros a ver la tele y sal de tu habitación...”*

Ahora no es la radio, ni la televisión, ahora es el móvil: *“Qué ridículo, todo el día mirando para abajo, nadie se mira a los ojos, el metro parece un mercado de zombis, vaya juventud...”*

Es un hecho, nos cuesta entender a las nuevas generaciones.

Parece que desde que la tecnología invade los hogares ya tenemos a un culpable, ya tenemos acorralado al motivo por el cual no entendemos a los más jóvenes: es la radio, es la tele, es el ordenador, son los videojuegos, es el móvil, es el *“whatsapp”*... es muy fácil ponerle *“cara y ojos”* al culpable, mucho más que esforzarse por entender las necesidades de la nueva generación.

Los jóvenes necesitan comunicarse, necesitan información y la necesitan YA.

Necesitan alejarse de la realidad durante algún tiempo, igual que lo hacemos los adultos, y ellos deciden usar los videojuegos, o los libros, o el cine, o los vídeos de gatos en Youtube... pero eso son solo herramientas, y conocerlas profundamente ayudará a entender mejor lo que los más jóvenes necesitan.

Alejarse de conceptos como *“snapchat”* o *“twitch”* solo servirá para distanciarse de su mundo, y no son términos tan difíciles de entender, simplemente tenemos que dedicar unas horas de vez en cuando para ir completando nuestro diccionario particular de *“nuevas tecnologías”*.

Una de las *“nuevas modas”* es ver por Youtube a otras personas jugando a Minecraft. En realidad no se limita a Minecraft, es algo extremadamente común ver a gente publicando vídeos en los que no hace otra cosa más que jugar, vídeos que tienen más de un millón de visitas. Lo más normal es escuchar cómo los adultos se quejan: *“Deja ya de ver esos vídeos, es mejor jugar que ver jugar a otros, qué forma de perder tu tarde, qué vídeo ridículo...”*

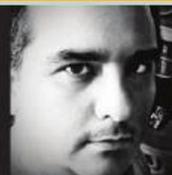
*Necesitamos saber cómo piensan los jóvenes para poder enseñarles mejor, y para poder educar usando un idioma semejante.*

Pero pocos piensan en lo que puede estar causando esta tendencia: ¿por qué a los más jóvenes les gusta ver vídeos de otras personas jugando? Pensemos sobre ello, analicemos el motivo para poder entender cómo piensa esta nueva sociedad, porque si no entendemos eso dejaremos de entender muchas otras cosas; necesitamos saber cómo piensan para poder enseñarles mejor, para poder educar usando un idioma semejante.

La tecnología nos rodea constantemente, y tenemos que recibirla con los bra-

## EL AUTOR

JUAN  
DIEGO  
POLO



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

Desde 2005 trabaja gestionando el contenido de [WWW.HATSNEW.COM](http://WWW.HATSNEW.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.

*Asumamos que somos alumnos de nuestros hijos, porque en realidad no es tan difícil de entender, solo es necesario hacer lo que hemos hecho siempre: leer.*

zos abiertos porque, entre otras cosas, no es una opción. Si decidimos alejarnos cada vez más con la excusa de *“yo soy muy torpe para esas cosas”* o *“no entiendo nada de ordenadores”* estaremos abriendo un abismo enorme entre profesor y alumno, entre padres e hijos, y eso no podemos permitirlo.

Internet puede ayudarnos a *“ser tecnológicamente educados”*, podemos hacer cursos bastante completos, los hay incluso gratuitos; solo tenemos que aprender a filtrar, a separar lo que puede hacernos perder el tiempo de lo que realmente podemos aprovechar para crecer.

Asumamos que somos alumnos de nuestros hijos, y no tiremos nunca la toalla, porque en realidad no es tan difícil de entender, solo es necesario hacer lo que hemos hecho siempre: leer. ●

# DECÁLOGO PARA UNA BUENA MOTIVACIÓN

POR CRISTINA VELÁZQUEZ

La motivación es esa fuerza interna que nos impulsa a la acción, el motor, la energía interior que nos ayuda a actuar, enfrentando desafíos y superando dificultades.

Pero... ¿Cómo motivar a nuestros estudiantes? ¿Cómo involucrarlos con su propio aprendizaje? Una forma de lograrlo es creando entornos de enseñanza-aprendizaje amenos, en donde tengan la posibilidad de aprender en colaboración, investigar sobre el mundo real y desarrollar las habilidades del siglo XXI.

Esto solo podrán lograrlo, si les ofrecemos propuestas que resulten motivadoras antes, durante y después de una situación de aprendizaje, para que se vaya generando naturalmente una predisposición favorable frente al estudio.

¿Que deberían ofrecer a cambio los estudiantes, en una situación óptima de enseñanza-aprendizaje? Querer aprender, actuar responsablemente frente a las tareas a desarrollar, no tener miedo a equivocarse y animarse a preguntar, ser creativos y curiosos, entre muchas otras actitudes positivas.

Y si bien esperamos todo esto de ellos, olvidamos considerar que nuestros estudiantes tienen diferentes estilos de aprendizaje y que deberíamos tenerlos en cuenta al momento de implementar ciertas estrategias, para intentar motivarlos a todos. Veamos algunas de ellas:

## LA AUTORA

CRISTINA  
VELÁZQUEZ



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

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

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

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

# 1

## DEFINIR CLARAMENTE LOS OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Para que nuestros estudiantes puedan completar las actividades propuestas y aprendan evidenciando una actitud positiva frente al estudio, es muy importante que los objetivos estén claramente definidos.

## FIJAR METAS ELEVADAS PERO ALCANZABLES

Es importante que podamos establecer metas elevadas que demanden esfuerzo y compromiso pero que, finalmente, puedan ser alcanzadas.

# 2

## CONTAGIAR NUESTRO ENTUSIASMO

Si enseñamos con pasión y entusiasmo, seguramente contagiaremos a nuestros estudiantes, porque traducir nuestra pasión a la acción influye positivamente en el proceso de aprendizaje.

# 3

# 4

### *Conectar con sus intereses*

Si logramos conocer realmente a nuestros estudiantes y encontramos la manera de relacionar lo que enseñamos con sus intereses, será más fácil mantenerlos motivados por un tiempo más prolongado.

# 5

## OFRECER DIFERENTES TIPOS DE ACTIVIDADES

Un educador motivado es capaz de desarrollar variadas propuestas, buscar y encontrar los mejores recursos y herramientas y proponer diferentes alternativas para el logro de los objetivos pedagógicos, atendiendo a los diferentes estilos de aprendizaje de sus estudiantes.

## OFRECER ACTIVIDADES INNOVADORAS Y DIVERTIDAS

Los educadores debemos estar predispuestos a modificar nuestras prácticas, a emplear nuevos métodos, crear materiales educativos innovadores que motiven a nuestros alumnos.

# 6

# 7

## OFRECER POSIBILIDADES DE SUPERACIÓN

La preocupación genuina por el aprendizaje de nuestros alumnos y el desarrollo de actividades que promuevan una mejora en el rendimiento y el logro final de los objetivos, se constituirán en experiencias que resultarán fundamentales para su desarrollo.

### *Brindar retroalimentación*

Una forma de motivar a los estudiantes es ofrecerles, durante todo el proceso, un feedback significativo y efectivo sobre su rendimiento, ya que al recibirlo estarán emocionalmente mejor preparados para recibir sugerencias de cambio y mejora.

# 8

## PROMOVER EL TRABAJO EN EQUIPO

El aprendizaje llevado a cabo en ambientes colaborativos y cooperativos busca promover el desarrollo de habilidades individuales y grupales, a partir de la interacción y la comunicación entre los estudiantes, en donde cada uno de ellos es responsable de su propio aprendizaje, y también del de los demás miembros del grupo.

## RECONOCER SUS LOGROS

Una de las mejores formas de motivación es el reconocimiento, ya que impulsa a los estudiantes a esforzarse aún más en un ambiente en el que se sienten valorados, desarrollando y afianzando la autoestima basada en el conocimiento de sus habilidades, potencialidades y fortalezas.

# 9

# 10

Y lo más importante...

**Ayudar a nuestros estudiantes a desarrollar su motivación intrínseca,** para que puedan encontrar sus propias razones para querer estudiar y aprender.

# LAS TIC

## PARA LA ACCESIBILIDAD Y LA EDUCACIÓN

### DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

POR CLAUDIA RODRIGUEZ Y FERNANDA RIOS



#### LAS AUTORAS

CLAUDIA  
RODRIGUEZ



#### Profesora Especializada en Discapacitados Mentales y Sociales.

Docente en Educación Especial en la Provincia de Buenos Aires. Colabora con el equipo de asesoramiento pedagógico de Intel® Educación en Argentina. Formadora y líder pedagógica en programas de TIC y educación. Consultora pedagógica en la temática de educación especial. Miembro del Proyecto "Apoyo a las Escuelas Especiales" dependiente del Ministerio de Cultura y Educación de la Nación.

FERNANDA  
RIOS



#### Profesora Especializada en Discapacitados Mentales y Sociales.

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

innovaciones ligadas a las tecnologías abren la puerta al abordaje renovado de contenidos y a la posibilidad de adoptar un nuevo punto de vista sobre las situaciones habituales.

Bien aplicada, la tecnología permite construir un puente entre los niños y el desarrollo de sus capacidades. ●

+ información: <http://eurocase.com/>  
<http://www.exo.com.ar/>

**E**n esta oportunidad queremos compartir una valiosa experiencia dirigida a los alumnos más pequeños, con discapacidad intelectual, que se viene desarrollando en la Escuela Especial N° 504 de Vicente López.

La institución se encuentra con un trabajo intenso desde hace tres años a través del Programa Conectar Igualdad. Una gran revolución didáctica pedagógica se produjo desde la llegada de las netbooks a la escuela. Sin embargo, los alumnos más pequeños no podían hacer un uso efectivo del equipamiento dado que les resultaba difícil:

- El espacio reducido del mouse.
- Al utilizar un mouse adaptado, la atención se desviaba hacia él.
- Comprender la transferencia del uso del mouse y teclado con su efecto en la pantalla.

Movilizada por estos inconvenientes, valorando los objetos tecnológicos recibidos e intentando que los pequeños pudieran apropiarse de ellos, la escuela decidió adquirir una pizarra IBeam de la empresa EXO, para que los niños logaran comprender la transferencia del puntero del mouse, utilizando un objeto tangible (lápiz óptico) en un plano ampliado. Se les presentaron propuestas motivadoras y atrayentes acordes con sus capacidades e intereses. Los resultados fueron muy satisfactorios y los pequeños vivenciaron la experiencia de convertirse en productores y decisores a la hora de aprender jugando con TIC.

Lograron:

- Ampliar su capacidad de atención.
- Colaborar con otros en la construcción de conocimientos.
- Participar de juegos compartiendo saberes.
- Desarrollar habilidades para el uso del lápiz óptico, arrastrar, hacer clic y doble clic, seleccionar, entre otras.



Sosteniendo el objetivo de apropiarse de las netbooks, se continuó la secuencia adquiriendo tabletas con la finalidad de acotar el espacio de trabajo y reemplazar el lápiz óptico por el uso de las manos.

El empleo de tabletas convencionales presentaba obstáculos como:

- La posibilidad de rotura por caídas.
- La facilidad para salir del software sin quererlo.
- La posibilidad de borrar programas, carpetas y archivos.

En la búsqueda, nos contactamos con una empresa que comercializa tabletas para niños de 2 a 6 años, llamada Eurocase. Esta ofreció un proyecto que parte del desarrollo de un dispositivo digital sumamente intuitivo, portable, irrompible e inocuo, desarrollado específicamente para ser utilizado en edades tempranas. Cuenta con una interfaz infantil desde la cual los niños pueden acceder rápidamente a las aplicaciones seleccionadas y/o específicamente creadas para ellos sin tener que recurrir a Internet y un control parental para el adulto desde el cual es posible regular el tiempo de uso, acceder a la Web, descargar aplicaciones, organizar el entorno infantil y regular la seguridad a través de contraseñas.

Desde el punto de vista de la enseñanza, toda innovación es una oportunidad para volver a pensar la práctica, mirarla con ojos renovados y comprometerse así en su mejora creativa. Específicamente, las

# APRENDER Y ENSEÑAR CON BLOGS

EXPERIENCIA EN FORMACIÓN DOCENTE

POR SILVINA CARRAUD

**"PLE  
DOCENTE"**

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

**"COMPARTIR  
INTERESES"**

<http://compartirintereses.wordpress.com>

**"CONTAR  
CON TIC"**

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



Los blogs en educación son un recurso sencillo e intuitivo que nos posibilita expresarnos, producir, editar y publicar contenidos en la red, así como obtener visibilidad abriendo las aulas fuera de los límites de espacio y tiempo escolares. Aunque los destinatarios o protagonistas sean los estudiantes, la difusión de las publicaciones de un blog propicia la interacción con lectores con quienes compartimos los mismos intereses, enriqueciéndonos mutuamente. En tiempos de “aprender a aprender: saber, saber hacer, saber ser”, y de competencias digitales que los aprendices (alumnos y profesores) necesitamos adquirir, los blogs se constituyen en impulsores de nuestro PLE.

*Difundir las publicaciones de un blog propicia la interacción con lectores con los que compartimos los mismos intereses, enriqueciéndonos mutuamente.*

En la actualidad gestiono tres blogs “para aprender”:

#### **CONTAR CON TIC**

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

#### **COMPARTIR INTERESES**

<http://compartirintereses.wordpress.com>

#### **PLE DOCENTE**

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

Contar con TIC es un blog de divulgación de contenidos educativos. Nació a mediados de 2009, cuando comencé a ejercer como profesora en formación docente. Hasta ese momento me había desempeñado en la enseñanza de matemática, en una escuela secundaria de jóvenes y adultos.

Esta frase de Paulo Freire, en Pedagogía de la Autonomía, refleja el sentido

que encuentro a la publicación en los blogs: *“Mientras enseñó continuo buscando, indagando. Enseño porque busco, porque indagué, porque indago y me indago. Investigo para comprobar, comprobando intervengo, interviniendo educó y me educó. Investigo para conocer lo que aún no conozco y comunicar o anunciar la novedad”*.

Comunicar es el objetivo de Contar con TIC, contar por lo de referir, tener en cuenta, considerar, importar y, fundamentalmente, “confiar o tener por cierto que alguien o algo servirá para el logro de lo que se desea” (como indica la acepción del término que brinda la RAE). Es esta la razón del título, confiar en las TIC como uno de los caminos posibles a la democratización del acceso al conocimiento.

Aquí me parece necesario aclarar que, como plantea Carlos Magro, *“el acceso a los contenidos no asegura la equidad en educación. La educación no es solo una cuestión de acceso a la información. Aun siendo importante y una competencia básica hoy saber buscar, filtrar y seleccionar información no es aprender. Educar no es solo transmitir contenidos. Aprender es algo más que acumular conocimientos. Exige reflexión y acción. Aprendemos haciendo y aprendemos reflexionando sobre lo que hacemos”*.

Carlos Magro, al igual que Jordi Adell, Inés Dussel, Roxana Morduchowicz, Linda Castañeda, Dolors Reig y María Teresa Lugo son algunas de las voces sobresalientes que los lectores hallarán en Contar con TIC. Porque, más allá de las temáticas como cultura digital, curación de contenidos, redes sociales en el aula, aprendizaje, evaluación y recursos educativos, intento que el blog se convierta en un espacio de conversación, habitado por ideas y aportes de aquellas personas a quienes admiro y de/con quienes aprendo.

Las entradas nuevas son difundidas en las redes sociales mediante aplicaciones que automatizan la publicación en Twitter, Facebook (perfil y página), LinkedIn y Google+. También uso Pinterest y herramientas para la curación de contenidos como Scoop.it para divulgar las actualizaciones del blog. La interacción que años atrás se daba en la blogosfera hoy tiene lugar en las redes sociales.

#### **LA AUTORA**

SILVINA  
CARRAUD



**Egresada del Diploma Superior en Educación y Nuevas Tecnologías (PENT FLACSO, 11ª cohorte, 2015).**

Especialista en Educación y TIC (Ministerio de Educación de la Nación, 1ª cohorte, 2014). Estudió Matemática, Analista de Sistemas, Pedagogía y Especialización en Educación de jóvenes y adultos. Se desempeña en el nivel superior (formación docente) de la Escuela Normal “Ernesto A. Bavio”, de Gualaguay, Entre Ríos, Argentina.

Contar con TIC tiene dos reconocimientos, en las 7ª y 8ª edición del Premio UBA categoría Edublogs: ganador 1º Premio 2013 Categoría Docentes Tercarios - Universitarios y ganador 1º Premio 2014 Blogs Individuales Universidades.

#### **PLE DOCENTE**

Es mi portafolio digital en PLE docente registro las actividades, tareas y reflexiones de los MOOC que curso. Destaco también aquí a tres grandes referentes: David Álvarez (@balhisay), Manuel Area Moreira (@manuel\_area) y Fernando Trujillo Sáez (@ftsaez), responsables del diseño y la dinamización de los MOOC del INTEF que recomiendo.

#### **COMPARTIR INTERESES**

Necesitaba un espacio para recopilar las excelentes infografías que produjeron mis compañeros del #eduPLEmooc en su primera edición. Surge así, en febrero de 2014, Compartir intereses. Más tarde tiene su continuidad con las infografías que voy encontrando y me parecen relevantes. Cuenta con más de cien entradas.

Entre los blogs “para enseñar” en el presente ciclo lectivo, comparto las producciones de los estudiantes del Taller de TIC, de primer año de formación docente, en Esquinas de mi ciudad (<https://esquinasdemiciudad.wordpress.com/>), Internet Responsable: en familia es mejor (<https://internetresponsableenfamilia.wordpress.com/>) y Escuchar un cuento (<http://escucharuncuento.blogspot.com.ar/>). ●

# BASES DE DATOS

## Un recurso muy potente... y transversal

POR ROSA KAUFMAN

**D**ado que la creación de bases de datos con programas como ACCESS presenta alguna complejidad, por lo general se ha explorado poco en la educación, desaprovechando la enorme potencia que las bases de datos tienen para la resolución de problemas. Sin embargo, éstas constituyen una herramienta ideal para el desarrollo de habilidades relacionadas con los datos y la información, ya que nos permiten manejar grandes cantidades de información organizada a través de actividades como: buscar, ordenar, filtrar, capturar datos, consultar en forma lógica, representar gráficamente, elaborar informes, etc.

Por otro lado, el uso, actualización y creación de bases de datos son actividades de tipo transversal a las distintas disciplinas escolares: podemos trabajar desde la Lengua, por ejemplo con bases de datos de vocablos, hasta las Ciencias Sociales y las Ciencias Naturales, con bases de datos geográficas, históricas, de animales o plantas, etc.

Lo más interesante de emplear estas bases en cualquier área es que nos brindan la posibilidad de medir, cuantificar y comparar diversos aspectos, lo que deriva en futuras actividades cognitivas de orden superior como plantear hipótesis o hacer análisis.

### RESEÑA HISTÓRICA PERSONAL

He trabajado durante muchos años utilizando bases de datos con mis alumnos y también con docentes, no solo de secundario, por lo que además de las diversas bases ya preparadas para que los estudiantes realicen actividades (incluyendo agregar datos –lo que se de-

nomina “captura” de datos-), que figuran en mi libro *Bases de datos en la escuela*<sup>1</sup>, he creado muchas otras bases, tanto para los cursos dirigidos a docentes, como para los programas que hice en *televisión*<sup>2</sup> sobre el tema, y para mis propias clases con alumnos.

Nunca pensé en la creación de bases como en un tiempo perdido, ya que en muchas oportunidades mis propios alumnos actualizaron bases que venían recorriendo las aulas desde hacía años, con lo que las nuevas camadas se vieron y se verán beneficiadas. Un buen ejemplo lo constituye la base de datos sobre *Inventos tecno*, que cada grupo actualiza añadiendo los más recientes, por lo general conocidos personalmente (como iPad, iPhone, Tablet, Netbook y muchos más).

La actualización de bases de datos realizada por alumnos cuenta con características y ventajas similares a las de un material que se publica, como por ejemplo en una revista, un blog, un wiki, etc., pues al igual que éstos requiere rigor en los datos incluidos, redacción correcta, prolijidad y, en algunos casos, diseño gráfico.

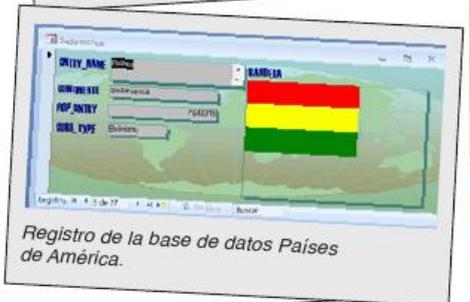
Por último, hay que mencionar que podemos exportar una base de datos desde el ACCESS a una aplicación como Zoho Creator<sup>3</sup>, de la Web 2.0, y tener así la base incrustada en nuestro blog de clase, página web, etc.

Teniendo en cuenta la idea que propongo de trabajar con bases de datos ya creadas –al principio o para determinadas actividades-, amplié el nivel al que podemos destinar este material bajando-

lo hasta el **segundo ciclo de la escuela primaria** aproximadamente, y para ilustrar estas ideas veremos algunos ejemplos.



Registro de la base de datos *Inventos Tecno*.



Registro de la base de datos *Países de América*.



Registro de la base de datos *Personalidades del siglo XX*.

### EJEMPLOS DIDÁCTICOS CON BASES DE DATOS PREVIAMENTE CREADAS

Primer ejemplo para familiarizarnos con la base de datos (buscar árboles con flores rojas, imprimir listados y otras búsquedas).

He realizado esta actividad introductoria con un grupo de alumnos –algunos egresados del secundario de la misma escuela- del curso de Capacitación Laboral del Instituto Pringle Morgan, en el contexto de tareas que realizan en Informática, en este caso en relación con un negocio –ficticio- de venta de árboles nativos que ellos administran y para el cual realizan múltiples actividades, como diseño del local con programas de modelado 3D y diseño, cálculos de gastos, actualización de precios, organización de difusión y eventos, redacción de cartas, búsqueda de clientes nuevos y proveedores, etc.

Qué mejor que una base de datos sobre árboles autóctonos de la Argentina para complementar este tipo de actividades y a la vez trabajar habilidades de pensamiento, organización de datos e información, etc.

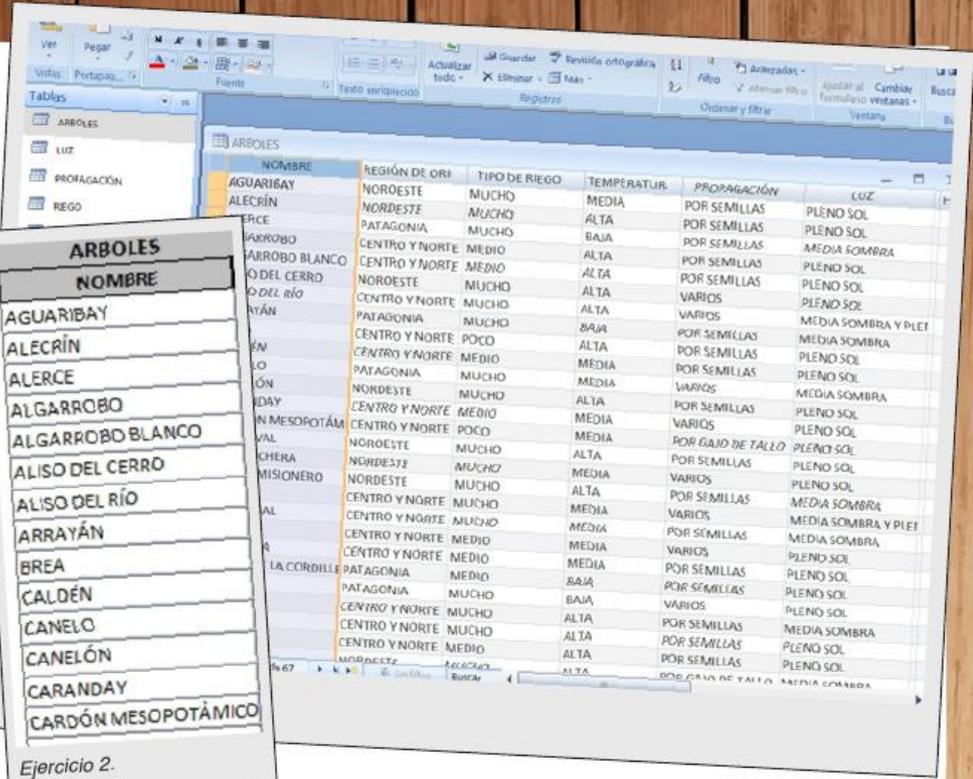
Veamos una Guía de Trabajo para los alumnos de esta etapa:

**Serie: Organizando un negocio.**  
 Guía introductoria: Base de datos de árboles autóctonos.

**Ejercicio 1: Buscar en formularios.**  
 Familiarízate con la base de datos Árboles Argentinos.



Realiza ejercicios sencillos como navegar la base usando la opción Formularios, para buscar algunos registros, por ejemplo determinado árbol (puedes usar Búsqueda automática), o aquellos árboles con flores de determinado color (Búsqueda manual), etc. Imprime algunos de los registros encontrados.



**ARBOLES**

NOMBRE
AGUARIBAY
ALECRÍN
ALERCE
ALGARROBO
ALGARROBO BLANCO
ALISO DEL CERRO
ALISO DEL RÍO
ARRAYÁN
BREA
CALDÉN
CANELO
CANELÓN
CARANDAY
CARDÓN MESOPOTÁMICO

Ejercicio 2.

**Ejercicio 2: Copiar columnas de la opción tablas.**

Copia y pega la columna de Árboles – opción Tablas- en otro programa, por ejemplo un Procesador de textos, para incorporarle más columnas, por ejemplo una con los precios.

**Ejercicio 3: Incorporar columna y completar precios.**

Creas un documento de Procesador (o Planilla si lo hiciste en una) con el nombre lista de precios y agrega una columna a la tabla para introducir los precios de los árboles (es una tabla mucho más larga que la imagen del ejemplo).

**ARBOLES**

NOMBRE	PRECIO
AGUARIBAY	
ALECRÍN	
ALERCE	
ALGARROBO	
ALGARROBO BLANCO	
ALISO DEL CERRO	
ALISO DEL RÍO	
ARRAYÁN	
BREA	
CALDÉN	
CANELO	
CANELÓN	
CARANDAY	
CARDÓN MESOPOTÁMICO	
CARNAVAL	
CARPINCHERA	
CEDRO MISIONERO	
CEIBO	

Ejercicio 3.

**Segundo ejemplo, de actividad más avanzada sobre consultas a una base de datos.**

Veamos una Guía de Trabajo para los alumnos de esta etapa:

**Serie: Organizando un negocio.**  
 Guía introductoria: Base de datos de árboles autóctonos.

Objetivos: Realizar búsquedas y consultas en una base de datos; crear informes con los resultados de las consultas.

**Parte A: Diseñar un jardín con árboles nativos.**

Para atraer a las mariposas y lograr que vuelen en un jardín de tu ciudad (si no resides en Argentina, esta actividad habrá que adaptarla) decidimos plantar un grupo de árboles autóctonos.





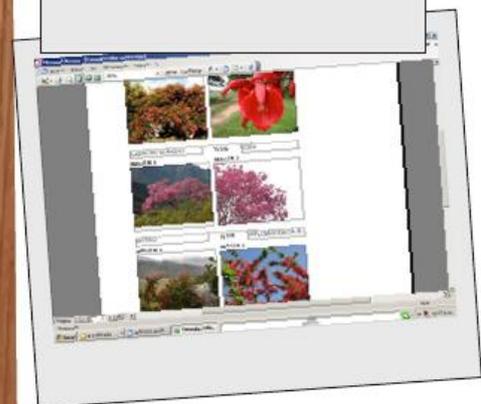
Diseñar un jardín con árboles nativos.

La base de datos árboles argentinos contiene registros sobre 60 árboles nativos. Realiza ordenamientos, filtros o consultas que te permitan obtener la lista de árboles que cumplen con las características planteadas en cada opción.

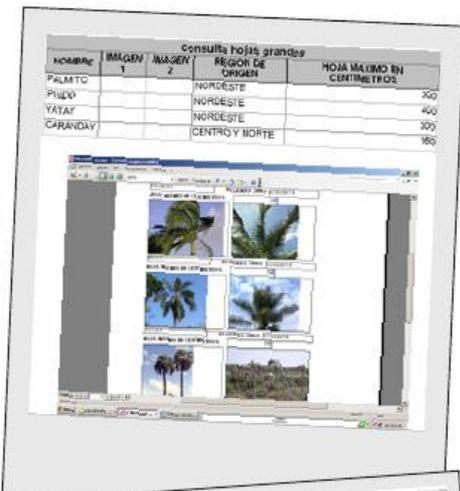
**Opción 1:** Que los árboles den flores rojas o rosadas. Realizamos primero la consulta correspondiente y luego preparamos un informe que lista los árboles que resultaron de la misma.



Consulta color rosa o rojo			
NOMBRE	IMAGEN 1	IMAGEN 2	FLOR
CEIBO			ROJA
LAPACHO ROIGADO			ROSA
NOTRO			INFLORESCENCIA ROJA
PALC BORRACHO			ROSA Y BLANCA
CARPINCHERA			INFLORESCENCIA ROSA



**Opción 2:** Que las hojas de los árboles sean grandes -de más de 1 metro- y, además, que los árboles provengan de Patagonia o Nordeste argentino. ¿Cómo la harías? Observa características comunes a los árboles del grupo resultante.



Consulta hojas grandes				
NOMBRE	IMAGEN 1	IMAGEN 2	REGION DE ORIGEN	HOJA MÁXIMO EN CENTIMETROS
PALMITO			NORDESTE	300
PINDÓ			NORDESTE	400
YATAY			NORDESTE	300
CARANDAY			CENTRO Y NORTE	180

**Opción 3:** Queremos que los árboles sean originarios de la Patagonia o del Nordeste argentino, no excedan una altura de 10 metros y además no requieran sol pleno.

Consulta 1						
NOMBRE	REGION DE ORIGEN	LUZ	ALTURA MÁXIMA EN METROS	IMAGEN 1	IMAGEN 2	
ARROYAN	PATAGONIA	MEDIA SOMBRA	12			
LAPACHILLO	NORDESTE	MEDIA SOMBRA Y PLENO SOL	15			
LAUREL DEL MIZ	NORDESTE	MEDIA SOMBRA	12			
NOTRO	PATAGONIA	MEDIA SOMBRA	8			
PALC LANZA	NORDESTE	MEDIA SOMBRA Y PLENO SOL	12			
CARIBELO	PATAGONIA	MEDIA SOMBRA	7			
HUILIRÓN	NORDESTE	MEDIA SOMBRA	15			



LA AUTORA

ROSA KAUFMAN



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

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

CONCLUSIÓN

Además de habilidades y conceptos informáticos, trabajar con bases de datos estimula la incorporación de conocimientos y hábitos de trabajo, relacionados tanto con la Lengua como con la materia de la que trata la base de datos en cuestión.

En algún sentido el trabajo con bases de datos es similar al trabajo con Programación de computadoras, pues lo que tiene de complejidad se compensa con el placer de ver una "obra" resuelta y útil para otros.

BIBLIOGRAFÍA

<sup>1</sup> BASES DE DATOS - PROPUESTAS DIDÁCTICAS PARA LA ESCUELA, Rosa Kaufman, Laboratorio de Computación, 2004, Argentina. Más información: [http://www.rosakaufman.com.ar/mat\\_02a.php](http://www.rosakaufman.com.ar/mat_02a.php).

<sup>2</sup> Programas sobre Bases de datos, de la serie Alfabetización tecnológica para docentes, Foro 21, Canal 7, 2009. Se pueden ver en: <https://www.youtube.com/dsforzini09>

<sup>3</sup> ZOHO CREATOR: <https://creator.zoho.com/>

<sup>4</sup> DATABASE MAGIC, Sandra A. Dounce, ISTE 2008, Estados Unidos.

# Prezi

## PRESENTACIONES ORIGINALES

POR JOAN CALVO

**E**n esta edición comparto Prezi, una interesante aplicación 2.0 para crear presentaciones con movimiento que resultan muy originales y creativas, y que viene a sustituir al tradicional y "anticuado" PowerPoint.

A primera vista podría parecer que no es muy diferente de otras aplicaciones, pero su originalidad se encuentra en la flexibilidad para exponer los temas, ya que el usuario elige en todo momento qué mostrar, qué resaltar, adónde ir... todo de una forma fácil y que mantiene a la audiencia pendiente de la intervención.

Las presentaciones creadas con Prezi permiten incluir imágenes, vídeos, texto y enlaces. También se puede configurar la trayectoria de la presentación consiguiendo el efecto zoom tan característico de esta aplicación. Una ventaja de Prezi es que permite descargar los trabajos para tenerlos disponibles en el ordenador si queremos utilizar las presentaciones sin conexión a Internet (el fichero descargado tendrá formato Flash).

Como suele ocurrir con la mayoría de las aplicaciones 2.0, Prezi ofrece una URL personalizada con la posibilidad de incrustarla en un blog o sitio web, y además se puede compartir en las redes sociales habituales.

Un valor añadido de esta aplicación es la posibilidad de descargar una App tanto para nuestros dispositivos móviles como para tabletas. Disponemos de App's gratuitas para iOS (<https://itunes.apple.com/us/app/prezi/id407759942?mt=8>) y para Android (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.prezi.android>), además de un programa para utilizarlo en nuestro ordenador.

Por último, y debido al gran éxito de esta aplicación, han proliferado comunidades



relacionadas con ella, en las cuales el intercambio de experiencias entre docentes son muy interesantes de seguir.

<https://prezi.com/>

### GUÍAS TÉCNICAS (TUTORIALES Y VIDEOTUTORIALES):

- <https://youtu.be/E9RJEkiCN3g>
- <https://goo.gl/I3vqWT>
- <http://goo.gl/nk3S6W>

### EJEMPLOS Y OBJETOS DE APRENDIZAJE:

- Actividad para trabajar juegos (balón prisionero): <https://goo.gl/VW6uz0>
- Impacto de las TIC en la educación: <https://goo.gl/Ya9eI9>

### EL AUTOR

JOAN CALVO



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

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

Especialista en la aplicación didáctica de las Herramientas Web 2.0.

- Historia del rock: <https://prezi.com/onsav0z8obn3/trock/>

### PROPUESTAS DIDÁCTICAS:

- Sintetizar las ideas más importantes de un tema y posteriormente exponerlo en clase.
- Elaborar presentaciones sobre temas relacionados con los contenidos del curso, que incluyan material multimedia, trabajos de recopilación, presentaciones personales, etc.
- Presentar comentarios de libros de lectura y de diapositivas de arte, explicaciones de procesos y experimentos de laboratorio, etc.

Al docente le puede ser útil para:

- Realizar presentaciones en conferencias, ponencias y comunicaciones de cualquier ámbito educativo o profesional.
- Crear presentaciones explicativas de lecciones, pequeños tutoriales, etc.

"La educación es el arma más poderosa para cambiar el mundo".

**Nelson Mandela** (1918-2013), abogado y político sudafricano. ●

Convocatoria a Educadores Expertos 2016 – Argentina y Uruguay

# RECONOCEMOS LA TAREA DE QUIENES REIMAGINAN LA EDUCACIÓN

POR JIMENA JACUBOVICH

**R**eimaginar la educación con tecnologías”, “Enriquecer sus propuestas de clase”, “Acercarse a sus alumnos”, “Enseñar los contenidos de maneras renovadas y actuales” Estas parecen ser los lemas o las genuinas razones que mueven cada vez a más maestros y profesores de nuestra región a incorporar tecnologías en sus propuestas de clase, en sus proyectos institucionales. Con las tecnologías cada vez más cerca y presentes en todos los lugares y momentos existen docentes que hacen la diferencia en sus aulas: inspiran a sus estudiantes a pensar de manera creativa e innovadora; colaboran con sus colegas y promueven esta práctica entre sus estudiantes para que ellos aprendan de otros; son hábiles y emprendedores. Hay docentes que son el motor del cambio en sus aulas, sus escuelas y sus comunidades. A esos docentes queremos reconocerlos.

## ¿QUÉ ES EL PROGRAMA EDUCADOR EXPERTO DE MICROSOFT?

El Programa Educador Experto de Microsoft que le brindará oportunidades de desarrollo profesional y la posibilidad de compartir sus conocimientos con especialistas y educadores de renombre mundial. Además, obtendrán tecnología gratuita para sus escuelas, publicidad y promoción a través de los medios de las redes sociales y otros canales de Microsoft.

## ¿POR QUÉ SER UN EDUCADOR EXPERTO DE MICROSOFT?

La mejor manera de ilustrar las razones por las que convertirse en un Educador Experto es conocer el testimonio de los protagonistas, aquellos que hoy integran esta comunidad de intercambio global y aprendizaje.

*“Ser un Educador Experto me permitió darme cuenta el poder, el potencial y el YO PUEDO HACERLO que tengo en mí. Nada es imposible cuando pones el*

*corazón en ello”*

**Varanique Obiakori, Nigeria**

*“Lo que hace al Programa Educador Experto tan increíble no es lo que todos piensan. Sí, podés acceder a la tecnología más genial de Microsoft. Pero es la GENTE que conocés y con la que interactuás...los colegas de todas partes del mundo que ven la tecnología como vos”*

**Doug Bergman, Estados Unidos**

*“Ser una Educadora Experta de Microsoft te permite entender que la verdadera innovación no es lograda por la tecnología que incorpores. Las conexiones y compartir constantemente nuevas ideas con profesores inspiradores es lo que hace la diferencia. ¡Los Educadores Expertos de Microsoft humanizan la tecnología!”*

**Jennifer Verschoor, Argentina**

## ¿CÓMO SER UN EDUCADOR EXPERTO DE MICROSOFT?

Para ser Educador Experto podrán nominarse a través de un formulario en línea donde completarán sus datos personales y compartirán una actividad, clase o proyecto educativo en el que haya innovado utilizando tecnologías. Para ello los pasos son los siguientes:

1. Crear un Office Mix, Sway, presentación en línea o video donde:
  - a. Expresen los motivos por los que quiere ser un Educador Experto de Microsoft.
  - b. Describan una actividad, clase o proyecto educativo en el que haya innovado utilizando tecnologías Microsoft.
  - c. Compartan cómo se imaginan que ser un Educador Experto de Microsoft podría enriquecer sus propuestas educativas.

2. Completar el formulario de nominación:

Ingresar a [aka.ms/mienomination](http://aka.ms/mienomination).

El formulario está en inglés. Tendrán asistencia de cómo completar dicho formulario en este tutorial en español

bheshq La información podrán completarla en español.

En el formulario:

- a. Completarán datos personales.
- b. Compartirán el link a su presentación en línea en cualquiera de los formatos elegidos.

Las nominaciones se podrán presentar hasta el 30 de octubre. Los seleccionados se informarán el 20 de noviembre.

Aquellos seleccionados como Educadores Expertos podrán participar del Foro Regional de Educadores Expertos. Las mejores experiencias de Latinoamérica tendrán la posibilidad de participar del Foro Global de Educadores Expertos a celebrarse en 2016 donde se encontrarán con docentes innovadores de todo el mundo!

Porque para potenciar la innovación en las aulas resulta fundamental aprender de otros y seguir formándonos, premiamos y reconocemos a estos docentes y su tarea cotidiana. Los invitamos a ser parte de la comunidad de Educadores Expertos de Microsoft. ●

Más información:

Condiciones generales:

[aka.ms/mie](http://aka.ms/mie)

Presentación del programa:

<https://sway.com/333K2FD7bTZPIXbg>

Video:

<https://youtu.be/llqK3Nho9YU>

# Microsoft Educator Community

<http://education.microsoft.com/>



¡Súmese a la comunidad de Educadores de Microsoft! Podrá acceder a recursos para su desarrollo profesional, conectarse y compartir con colegas. Brinde a sus estudiantes la mejor formación para el futuro.

## Programas y soluciones educativas para profesionalizar su institución

 OneNote	Organice planes de clase y contenidos de manera digital. Incluya texto, imagen, audio y notas manuscritas. Acceso on y off line. <a href="https://www.onenote.com/classnotebook">https://www.onenote.com/classnotebook</a>
 Office Mix	Convierta PowerPoint en lecciones interactivas en línea. Incluya audio y video, entintado digital en tiempo real, grabaciones de pantalla, páginas web y más. Gratuita para PowerPoint 2013. <a href="https://mix.office.com">https://mix.office.com</a>
 Sway	La manera eficiente de presentar ideas con todos sus dispositivos. Incluya imágenes, video, texto y logre una presentación increíble. <a href="https://sway.com/">https://sway.com/</a>
 Office GRATIS	Profesores, empleados y estudiantes podrán descargarlo hasta en 5 dispositivos cuando la institución tenga licencias de Office a través del programa Licencias por volumen de Microsoft. Más información en <a href="http://quieromioffice.com">quieromioffice.com</a>



Impacto real  
para una mejor  
educación.

<http://education.microsoft.com/>



@alianzaxlaeduc



MSEducacion

# INTERCAMBIO DE RECURSOS ABIERTOS

EN RELPE

POR LAURA MARÉS



**R**elpe, la red latinoamericana de portales educativos<sup>1</sup>, ha sido, desde sus inicios, un espacio natural de intercambio abierto entre sus miembros. Así puede leerse en la “Declaración de Bogotá” de mayo de 2004, que *“Conscientes de que el desarrollo conjunto y solidario de sus sistemas educativos redundará en un mayor desarrollo de los países y que una integración en esta materia resultará provechosa para la satisfacción de las necesidades sociales de sus pueblos, los Ministros de Educación de Colombia, México, Ecuador y Chile han acordado impulsar el desarrollo de la Red de Portales Educativos, a la cual están invitados a participar todos los portales educativos de carácter público de la Región”*. Y tres meses después, en su Acta Fundacional, los ministros acuerdan *“Constituir la Red Latinoamericana de Portales Educativos con el fin de promover el uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación al servicio del mejoramiento de la calidad y equidad de la enseñanza a través del libre intercambio y uso de los recursos digitales localizados en los Portales miembros”*.



Epígrafe

La consolidación del uso de las TIC en educación (recordemos que a inicios de este siglo se discutía la pertinencia del ingreso de las computadoras a la escuela), que derivó en el surgimiento de distintos modelos de adquisición masiva de equipamiento (Canaima Educativa, Conectar Igualdad, Plan Ceibal, entre otros), generó nuevas demandas. La altísima disposición tecnológica de la región fue acompañada por experiencias dispares de adecuación o compatibilización con las políticas educativas en curso, de formación docente y de diseño de prácticas pedagógicas e institucionales. Así, el espacio de Relpe pasó a ser un lugar de intercambio no solo de recursos educativos sino también de discusión sobre políticas públicas, de articulación

de proyectos y de generación de experiencias de trabajo conjunto.

Hoy podemos decir que el mayor logro se encuentra en su esencia: Relpe es una red viva, con identidad grupal, donde se potencia la riqueza individual de cada portal y se busca la creación de valor colectivo. El conocimiento y la empatía que se construye entre los miembros generan un incremento natural de la confianza, que ayuda a generar condiciones de innovación conjunta y ampliación del valor. (Bocalandro, Uno + Uno = Cien).

El modelo original de intercambio de recursos se basaba en una **arquitectura de red centralizada y de lógica jerárquica**, donde los nodos dependían de un centro que concentrara y distribuyera la información. Esto implicaba trabajar bajo criterios comunes de catalogación y empaquetado de recursos y condiciones de interoperabilidad de los nodos. La aplicación de este modelo no prosperó, en parte porque la lógica de centralización atentaba contra el respeto por la diversidad de sus miembros, uno de los tres principios fundamentales de la red (respeto por la diversidad, cultura colaborativa y TIC para la educación inclusiva de calidad), y en parte porque el surgimiento de las redes sociales y de múltiples modelos de portales de recursos con los cuales también revestía interés para los miembros de la red compartir sus recursos volvían impracticable este sistema.

En este marco es que comenzamos a trabajar en el año 2011 sobre la idea de la explotación colaborativa de recursos educativos bajo una arquitectura abierta, con la guía de Diego Ferreyra. Parte de esta experiencia está plasmada en el documento al que se accede aquí: <http://www.relpe.org/explotacion-cooperativa-de-recursos-educativos/>. El trabajo bajo estándares abiertos nos permite una mayor concordancia con los objetivos de la red y las aspiraciones y expectativas de sus miembros, permitiendo el acceso a los recursos pero también a los modelos de trabajo y a las concepciones que los generan.

Se plantearon así cuatro escenarios posibles, que representaban la situación de los países miembros de la red, y esquemas de incorporación para cada uno de ellos, resolviendo los inconvenientes de articulación entre marcos tecnológicos y modelos organizacionales detectados previamente.

## LA AUTORA

LAURA  
MARÉS



### Especialista en temáticas relativas a la Educación y las TIC.

Secretaria de RELPE y anteriormente directora del programa argentino Educ.ar. Miembro del Comité Ejecutivo de Conectar Igualdad y de la Comisión Redactora de Agenda Digital Argentina.

Se realizó una prueba piloto con cuatro países (respondiendo a cada escenario), que fue recibida con beneplácito por ellos. Distintas condiciones coyunturales (en particular, los cambios de conducción en los portales educativos, que vuelven necesario recomenzar la conversación y lograr que el tema reciba un lugar en la agenda) demoraron la implementación.

Afortunadamente este esquema, federado, asincrónico y cooperativo facilita la escalabilidad, ya que no requiere que todos los miembros se sumen al mismo tiempo ni que la actualización de oferta/demanda de recursos sea en tiempo real, por lo que en 2015 el auge del marco de datos abiertos en educación, y en particular el de los REA (recursos educativos abiertos) crean las condiciones para la generación de un **ecosistema de datos abiertos enlazados**. Algunos países ya han dado varios pasos en esa dirección (Argentina, España y Uruguay entre otros). En palabras de Cecilia Sagol, Coordinadora de Contenidos Portal educ.ar, *“un repositorio de contenidos abiertos es un paso fundamental desde el mundo digital para la inclusión social a través de la educación, la distribución del conocimiento y el acceso a los saberes desde todo lugar (hogares, escuelas, centros culturales, localidades aisladas o alejadas)”*. Tenemos el deseo y la convicción de que es posible lograr una ejecución más amplia. Y hacia allí nos dirigimos. ●

## REFERENCIAS

<sup>1</sup> Creada en 2004, la red está conformada por los portales educativos nacionales de servicio público, orientados al sistema escolar (K-12), designados para tal efecto por el respectivo Ministerio de Educación del país. [www.relpe.org](http://www.relpe.org)

# CIVE 2015

## ECOS DEL III CONGRESO INTERNACIONAL DE VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN

POR DRA. GRACIELA A. ESNAOLA Y LIC. EDUARDO GARCÍA

EQUIPO DE INVESTIGACIÓN EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA DE UNTREF Y EQUIPO INTERNACIONAL ALFAS

Los videojuegos tienen "mala prensa", decimos, y es un objeto al cual hay que "limpiarlo" de preconceptos y malas interpretaciones. Básicamente esto surge porque sus narrativas originales provienen de un género heredero de los estilos literarios "menores o under" como son las historietas, los manga japoneses y la literatura de ficción. Ante esta herencia, que es interesante respetar dado que no todo lo que reluce es oro, hay que agudizar el ojo crítico ante los productos culturales y dar pautas para seleccionar las mejores propuestas y las que se ajusten a cada sector. Si buscamos desarrollar Videojuegos para niños es preciso evaluar si, además de entretener, atienden a la formación de valores personales y comunitarios... si el caso es videojuegos para jóvenes, deben propiciar la construcción de una ciudadanía comunitaria y responsable del medio ambiente y cultural y así continuar con la selección del propósito con el cual consumimos estos productos e invertimos nuestro dinero.

Es nuestro interés como pedagogos e investigadores nucleados en equipos de investigación en tecnología internacionales ([www.grupoalfas.com](http://www.grupoalfas.com)) y nacionales (<http://untref.edu.ar/cive15/>) y motorizando diversas actividades de promoción del desarrollo local y las buenas prácticas de consumo (<http://gamester.com.ar/>), promover la industria independiente de videojuegos basada en criterios, capacitar a docentes y padres y posicionarnos en los medios como investigadores y académicos interesados en construir criterios, propuestas y sustento teórico científicamente validado respecto de esta temática.

Todas estas son respuestas a las necesidades que advertimos en la comunidad de *gamers* y de desarrolladores, que está creciendo muchísimo de la mano de las comunidades locales. Al día de hoy tenemos 15 comunidades en todo el país en un modelo de aprendizaje horizontal: las WORK JAM, que son lideradas por Guille Averbuj y Ale Iparraguirre pero con una fuerte impronta de empo-

derar a líderes locales, espíritu que ha sido validado en el sector Videojuegos del Ministerio de Cultura de la Nación en varias ocasiones; la última de ellas ha sido la organización del sector en el marco del MICA (Mercado de Industrias Culturales).

¿Por qué estamos tan interesados en promover este consumo responsable y desarrollo sustentable en la industria de videojuegos? El principal argumento psicopedagógico es que la cultura lúdica hipermedial está configurando nuevos estilos de aprendizaje basados en la participación creativa, en la autoría intelectual, en el diseño de estrategias y resolución de problemas prácticos con un pensamiento visual, intuitivo...

Ante estos nuevos estilos de aprendizaje, la enseñanza debe considerarlos para transformar la enseñanza enciclopedista, memorística y sedentaria en una propuesta basada en los ritmos de los estudiantes. Las tecnologías han perforado las paredes de las aulas y los videojuegos nos han puesto en la escena... maravillosa o dramáticamente. Ya no hay alternativa.

Precisamente la definición que sostenemos señala que en los videojuegos, si bien son programas informáticos de base, la tecnología que los transforma en objetos lúdicos ha superado muchísimo esta idea: son un *"hipergénero artístico que comunica cultura a través de su diseño, su narrativa y sus mecánicas lúdicas"* (Esnaola, 2006). Podemos hablar, ya... ¡de un homo videoludens! Cultura de este inicio del siglo XXI, que transforma nuestros consumos culturales y nuestra manera de acceder al conocimiento global.

Atendiendo a estas reflexiones y anímado a configurar un espacio de reflexión académica es que los días 12, 13 y 14 de agosto de 2015 hemos organizado el III Congreso Internacional de Videojuegos y Educación en la Ciudad de Buenos Aires, convocado por la Universidad Nacional de Tres de Febrero. Nuestro objetivo propuso difundir inves-

tigaciones relacionadas con el tema de los videojuegos, destacar su potencial educativo y analizarlos como consumo cultural, especialmente de las nuevas poblaciones de niños, adolescentes y jóvenes.

El Comité Organizador del CIVE 2015 recibió invitados nacionales y extranjeros de reconocimiento internacional como: el Dr. Francisco Ignacio Revuelta Domínguez de la U de Extremadura, el Dr. Carlos Cuyen de la U Nacional de Tres de Febrero, la Dra. Concepción Ros Ros de la U Católica de Valencia, el Dr. Francesc Sánchez I Peris de la U de Valencia, la Dra. Graciela Esnaola de la U Nacional de Tres de Febrero, el Dr. Juan de Pablo Ponc de la U de Sevilla, el Dr. Luis Fernando Vilchez de la U Complutense de Madrid, la Dra. Carina Soledad González de la U de La Laguna y otros invitados especialistas en distintos temas inherentes a la temática de los videojuegos.

Hemos observado que en las últimas décadas los videojuegos fueron integrándose a la sociedad, como consumos culturales, en forma dinámica y ascendente y modificando hábitos de entretenimiento, socialización y apropiación de la información.

En el ámbito de los negocios se los denomina "industrias sin corbata", por entender que son producciones realizadas especialmente por jóvenes que escapan de las tradiciones y modalidades formales propias de la esfera de las empresas. Esta industria está en progresivo crecimiento. Argentina, por ejemplo, facturó en el mercado de videojuegos cerca de 124 millones de dólares en el año 2014, duplicando la facturación registrada en el año 2010. La Argentina es considerada uno de los países con mayor índice de crecimiento en el mundo en el negocio de los videojuegos, según estudios realizados por la PwC ([www.pwc.com.ar/](http://www.pwc.com.ar/)). Las diversas temáticas abordadas por los videojuegos integran el arte, las comunicaciones, la historia, la geografía, las matemáticas, la cultura general, las relaciones interpersonales y cualquier

relato que pretenda comunicar a través del juego un mensaje de actualidad o de preocupación social. Estas temáticas y las mecánicas lúdicas que conllevan pueden ser utilizadas como mediadores de aprendizaje formal e informal.

El grupo ALFAS, compuesto por investigadores del área de edutainment pertenecientes a las Universidades de Valencia (UV), Extremadura (UNEX), Tres de Febrero (UNTREF), Oviedo (UOv) y Vigo (U Vigo), organizó en la ciudad de Alicante, España, en el año 2012, el "I Congreso internacional de Videojuegos y Educación" ([www.uv.es/orvided](http://www.uv.es/orvided)), en el que se expusieron trabajos de investigación y experiencias relacionadas con la implementación de los videojuegos en educación. En el año 2013 se realizó en Extremadura, España, el "II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación" (<http://cive13.blogspot.com.ar/>), en el que se expusieron las experiencias de desarrolladores, creadores y diseñadores de videojuegos. Los investigadores del área de educación realizaron exposiciones de trabajos y prácticas educativas basadas en criterios de inclusión de edutainment en diversas áreas.

Avanzando con el compromiso de difundir trabajos y prácticas educativas mediadas por videojuegos, organizamos en la ciudad de Mar del Plata, Argentina, el "II Simposio Internacional de Videojuegos y Educación" (<https://sive2014.wordpress.com/sive-2014/>), coordinado por la Universidad Nacional de Tres de Febrero en el marco del MICSUR (Mercado de Industrias Culturales del Cono Sur) y auspiciado por el Ministerio de Cultura de la Nación, que concibe a los videojuegos como uno de los mercados culturales de mayor avance en los últimos tiempos conjuntamente con sectores como el de las artes escénicas, audiovisuales, diseño editorial y la música.

En el SIVE se conjugaron experiencias lúdicas educativas de gran componente pedagógico, artístico y narrativo expuestas por docentes y desarrolladores nacionales e internacionales. Un equipo de voluntarios y colaboradores enriqueció con su trabajo la organización del evento.

Así es como llegamos a agosto de 2015, fecha en la cual la UNTREF realiza en el Centro Cultural Borges de la Ciudad de Buenos Aires el "III Congreso Internacional de Videojuegos y Educación"

(<http://untref.edu.ar/cive15/>), y siguiendo la tradición de los anteriores congresos, logró reunir a docentes, creativos y desarrolladores de videojuegos de distintos países con la intención de intercambiar conocimientos afines a la potencialidad educativa que poseen los videojuegos.

El equipo de Investigación en Tecnología Educativa de la UNTREF trabaja desde hace casi una década en el desarrollo de nuevas líneas de investigación en torno al impacto que provocan los videojuegos en la educación, entendiendo que jugar y aprender son dos fenómenos íntimamente relacionados, y que con el avance tecnológico ha mutado su entorno a espacios virtuales ampliando la inclusión de otras especialidades del mundo del arte, la música, efectos especiales que provocan en los jóvenes usuarios una gran motivación que promueve su uso. La conveniente selección y aplicación de los videojuegos en ámbitos educativos los convierte en recursos pedagógicos eficaces para mostrar, desarrollar y evaluar contenidos curriculares, favoreciendo los aprendizajes y fomentando el trabajo colaborativo.

En el CIVE III se expusieron trabajos de investigación y experiencias educativas en las siguientes áreas:

**EDUTAINMENT:** Videojuegos con potencialidad educativa, ludificación en entornos educativos y aprendizajes basados en juegos digitales.

**VIDEOJUEGOS, CURRÍCULUM Y CÁTEDRAS EDUCATIVAS:** Inclusión de los videojuegos en las cátedras de formación de grado y posgrado, videojuegos investigación y desarrollo (I+D).

**CULTURA GAMER:** Espacios de discusión entre creadores, desarrolladores de la industria de los videojuegos, análisis de tendencias en su comercialización, cultura, identidad y consumo de videojuegos.

**SALUD:** Videojuegos en las prácticas de prevención y abordaje terapéutico en distintas disfunciones y problemáticas, videojuegos accesibles para los distintos grupos heterogéneos que colaboran en la adquisición, prevención, conservación y recuperación de funciones psicomotrices y cognitivas.

**DESARROLLADORES Y EMPRENDEDORISMO:** Software, Hardware, Emprendimientos innovadores, incubación y aceleración de proyectos.

**ARTE, DISEÑO Y NARRATIVAS:** Videojuegos que promueven el arte como expresión y sus diferentes narrativas,

lenguajes y géneros artísticos aplicados a los videojuegos, Arte y Cultura Hipermedia.

**ÉTICA Y SOCIALIZACIÓN:** Videojuegos que promueven el análisis de algunos valores sociales, videojuegos que educan, videojuegos y familia: usos responsables, tecnoadicciones.

En síntesis: hemos justificado científicamente que los videojuegos son desarrollo, tecnología, industria, mercado, cultura y socialización. Pero también pueden ser una síntesis perfecta entre entretenimiento y educación, entre el universo lúdico y el cognitivo...

El 3º Congreso de Videojuegos y Educación ha sido el ámbito ideal para descubrir cómo puede funcionar esta alquimia del siglo XXI. Los invitamos a recorrer el espacio de exposiciones de los autores desde <http://untref.edu.ar/cive15/>

El análisis de los resultados obtenidos luego de realizado el Congreso son ampliamente satisfactorios y superadores de las expectativas.

Se recibieron 120 trabajos, presentados por los expositores presenciales y virtuales, algunos de los cuales se pueden observar en la página del Congreso (<http://untref.edu.ar/cive15/resumenes.html#>); nos encontramos en proceso de revisión y publicación posterior de los mismos.

La contribución de las exposiciones y trabajos contribuyen en gran medida a la investigación del fenómeno de los videojuegos y su aplicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. ●

Ponemos a vuestro alcance algunas direcciones de interés afines con la temática:

**CIVE 2012**

<http://www.uv.es/orvided/>  
Ciudad de Alicante, España.

**CIVE 2013**

<http://cive13.blogspot.com.ar/>  
Ciudad de Cáceres, España.

**FACEBOOK CIVE 2015**

<https://www.facebook.com/cive2015?fref=ts>

**PAGINA CIVE 2015**

<http://untref.edu.ar/cive15/resumenes.html#>

**Canal de Youtube. Video del cierre del congreso con resumen de experiencias.**

<https://www.youtube.com/channel/UC9A7lel1sgVdLIgZJyKu9g>



# UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL

## INSTITUTO NACIONAL SUPERIOR DEL PROFESORADO TÉCNICO

### CARRERAS DE TÉCNICOS SUPERIORES Y PROFESORADOS

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

### EXTENSIÓN Y RELACIONES INSTITUCIONALES

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



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

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

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



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