



ESCUELAS CONECTADAS

Programa Comunicación, Educación y Tecnología

Escuelas, redes y conocimiento:
Sitios web en construcción

FUENTES
BÚSQUEDA procesamiento
INFORMACIÓN EVALUACION
SELECCIÓN CRITERIOS
WEBQUEST

LENGUAJES
AUDIOVISUAL
PRODUCCION
IMAGEN SONIDOS
crear EXPLORAR

FUENTES
BÚSQUEDA procesamiento
INFORMACIÓN EVALUACION
SELECCIÓN CRITERIOS
WEBQUEST

EXPLORAR
TIC LENGUAJES
IMAGEN SONIDOS crear
AUDIOVISUAL

EXPLORAR
TIC LENGUAJES
IMAGEN SONIDOS crear
AUDIOVISUAL

nuevos escenarios
ESCUELAS
TIC-WEB2.0
construcción de conocimiento
nuevas alfabetizaciones

AUTORIDADES

El siguiente material forma parte de la propuesta de capacitación para docentes “Escuelas, redes y conocimiento; sitios web en construcción” que se lleva adelante desde el proyecto Escuelas Conectadas, en el marco del Programa Educación, Comunicación y Tecnologías, implementado desde la Coordinación General de Tecnologías de la Información y la Comunicación, a través del convenio firmado entre el Consejo General de Educación de la provincia de Entre Ríos (CGE) y el Consejo Federal de Inversiones (CFI).

El siguiente material forma parte de la propuesta de capacitación para docentes “Escuelas, redes y conocimiento; sitios web en construcción” que se lleva adelante desde el proyecto Escuelas Conectadas, en el marco del Programa Educación, Comunicación y Tecnologías, implementado desde la Coordinación General de Tecnologías de la Información y la Comunicación, a través del convenio firmado entre el Consejo General de Educación de la provincia de Entre Ríos (CGE) y el Consejo Federal de Inversiones (CFI).

El Estado Provincial considera a la educación y el conocimiento como un bien público y un derecho personal y social que debe ser garantizado, tal como lo expresa la Ley de Educación Nacional N° 26.206. Dicha ley reconoce la importancia y necesidad de integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) a la educación.

En el marco de estos lineamientos, la Coordinación General de TIC, desde varias líneas de trabajo que lleva adelante, procura facilitar el acceso y apropiación de estas tecnologías por parte de toda la comunidad educativa. Es por ello que la propuesta del presente proyecto pretende apoyar, acompañar, fortalecer y enriquecer el proceso de incorporación de las TIC a las prácticas pedagógicas y los recorridos profesionales de los docentes, ya iniciado por varias escuelas primarias de la provincia.



Las transformaciones sociales que transitamos en las sociedades actuales, estrechamente vinculadas a la formación de redes mundiales sustentadas en tecnologías digitales, están afectando algunos de los pilares sobre los que se estructuraron los sistemas educativos



modernos. En forma inevitable, esto implica nuevos retos y desafíos a la profesión docente.

En este contexto, dicha capacitación intenta propiciar un espacio para la apropiación de las nuevas competencias que los docentes e instituciones necesitan desarrollar para resignificar los ambientes de aprendizaje y sus prácticas profesionales, de acuerdo a estas nuevas demandas y desafíos que se suscitan.

El objetivo es que las diferentes propuestas de trabajo vayan propiciando distintas estrategias de apropiación de las TIC, que generen instancias superadoras, creativas y productivas, vinculadas al contexto y las características de cada institución, así como también de las necesidades de cada docente, promoviendo un modo de “habitar” las redes que pueda generar valor agregado en las formas de construcción y circulación del conocimiento.

En este sentido, esperamos que estas instancias puedan constituirse en espacios amenos para el intercambio y el aprovechamiento de las experiencias compartidas, dejando atrás ciertos miedos y resistencias hacia los nuevos dispositivos y lenguajes que signan, hoy, nuestros consumos culturales, para abrirnos a la posibilidad de experimentar, imaginar y ser partícipes de la construcción de nuevos horizontes.



PLAN DE TRABAJO



El taller se desarrollará a través de tres encuentros presenciales y tres encuentros virtuales. Para acceder al entorno virtual se deberá clicar en escuelas conectada <http://www.entrerios.edu.ar/escuelasconectadas/>.

Los encuentros presenciales estarán divididos en tres ejes de trabajo teórico-prácticos, donde se abordarán diversos temas y herramientas, y se irán pautando consignas de trabajo para su aplicación. Mientras que, mediante los encuentros virtuales, se desarrollarán los conceptos teóricos abordados en clase y se llevarán a cabo las consignas prácticas. El entorno virtual deberá constituirse no sólo en herramienta para el aprendizaje y en un espacio de socialización de las producciones realizadas, sino además, en una red de intercambio y comunicación grupal, tendiente a enriquecer los encuentros desarrollados en ambos ambientes. Los encuentros virtuales también estarán divididos en tres ejes de trabajo teórico-prácticos.

Como propuesta transversal de la capacitación se trabajará en el desarrollo de un blog, como un entorno que nos permite gestionar contenidos, contactos, conversaciones, intercambios, y nos brinda diferentes posibi-

lidades de acuerdo al uso que nos interese darle. Desde el taller abordaremos tres perfiles: el institucional (ej.: el blog de la escuela), personales (ej.: perfil del docente), áulicos (ej.: como propuesta didáctica pedagógica para trabajar con los alumnos). Para ello, trabajaremos mediante la metodología de elaboración de proyecto, lo cual propiciará un marco de trabajo colaborativo para poder pensar y diagramar un material que, realmente, sea el reflejo de las necesidades y particularidades de cada docente en su ámbito escolar.

■■■■ Eje I: Actitud 2.0. Escuelas conectadas

1° encuentro presencial

Para este primer encuentro proponemos un módulo de trabajo donde reflexionaremos acerca del uso de las TIC en el aula, su incorporación en los procesos de enseñanza-aprendizaje, las prácticas docentes y las nuevas estrategias didáctico-pedagógicas que implican el uso de estas tecnologías.

Además, trabajaremos puntualmente sobre la herramienta BLOG y sus potenciales usos, desde las posibilidades que nos ofrece WORDPRESS; las opciones de diseño, publicación de contenidos y edición que brinda esta aplicación.

De acuerdo a lo desarrollado, el docente elegirá qué perfil le dará al uso de la herramienta, y en función de eso pautará la metodología de trabajo para las siguientes instancias y las actividades.

Actividades

- Elaborar un Documento de Proyecto (ver: ficha)
- Visualizar ejemplos de blogs donde poder apreciar sus potencialidades como herramienta comunicacional y pedagógica: los usos entre alumnos, entre docentes, como espacios de creación cooperativa, como canal de comunicación institucional de la escuela.

1° encuentro virtual

En el aula virtual estarán a disposición los materiales complementarios de los conceptos abordados en el encuentro presencial. Además, se detallarán las consignas de trabajo que, una vez resueltas se deberán subir a esta plataforma de trabajo online.

Actividades

- Entregar la primera parte del Documento de Proyecto.
- Leer "Los profesores y maestros frente a la alfabetización tecnológica", de Vera Rexach
- Después de la lectura, elaborar una reflexión personal sobre la

temática, acompañada de imágenes o algún otro recurso que les parezca pertinente (diapositiva, video, audio, etc.).

■■■■ Eje II: Producción de contenidos. Lenguaje audiovisual

2° encuentro presencial

En este segundo encuentro nos abocaremos a la producción de contenidos para el blog. Específicamente nos detendremos en el lenguaje audiovisual para conocer sus características y lógica de producción, tomando como herramientas el programa de edición de imágenes Picture Manager y de edición de videos Movie Maker.

También haremos hincapié en otras herramientas e ideas que pueden utilizarse para realizar producciones atractivas, en nuevos lenguajes y aprovechando los recursos que tenemos al alcance de la mano.

Actividades

- Ver ejemplos de producciones realizadas con distintas herramientas (videos, creación de historietas, Stop Motion, etc.)
- Sobre una base de 10 imágenes, producir un breve cortometraje.
- Publicar la producción en el blog.

2° encuentro virtual

En el aula virtual ampliaremos los conceptos abordados en el encuentro presencial. Se deberá subir a la plataforma el ejercicio realizado para su posterior evaluación.

Actividades

- Entregar la segunda parte del Documento de Proyecto.
- Realizar un video de animación de intriga y misterio. Sacar fotos y trabajarlas con la técnica de stop motion. Alternativa: realizar un video a partir de la lectura de poemas.

■■■■ Eje III: Evaluar sitios y recursos en internet

3° encuentro presencial

En el último encuentro nos detendremos a trabajar y reflexionar sobre algunos de los desafíos que hoy se nos presentan frente a la web: cómo aprender a seleccionar fuentes de información útiles y confiables frente a la posibilidad de acceso inmediato a un enorme y, en ocasiones, excesivo y caótico caudal de información.

En primer lugar, identificaremos cuáles son las características de la información disponible en Internet y cuáles son las estrategias más apropiadas para realizar búsquedas. Luego presentaremos criterios

para evaluar y seleccionar información. Por último, veremos propuestas para trabajar esas estrategias en el aula.

Hacia el final, realizaremos una puesta en común del avance en los respectivos blogs que los docentes han ido trabajando a lo largo de la capacitación, en vistas a la presentación final que se realizará en el entorno virtual, en un plazo de 15 días posteriores al cierre de este encuentro.

Actividades

- Analizar diferentes fuentes que comúnmente encontramos en internet.
- Examinar distintas pautas para la evaluación y búsqueda de sitios web.
- Explorar las potencialidades de la herramienta WEBQUEST.
- Poner en común el avance en los respectivos blogs que se han ido trabajando a lo largo de la capacitación.

3° encuentro virtual

Estarán disponibles los materiales complementarios que amplían los conceptos abordados en la clase presencial. Esta tercera instancia, además, se constituirá en un espacio de consultas para la producción del blog.

Pasados 15 días del tercer encuentro presencial, deberán presentar el blog en el aula virtual y nos contarán los pasos que han llevado a cabo durante el proceso de producción.

Actividades

- Presentar el Documento de Proyecto completo
- Publicar el link del blog. Evaluación colaborativa entre grupos.



EJE I

ACTITUD 2.0 Escuelas conectadas

“...es necesario llevar las tecnologías a la escuela como estrategia integrante de proyectos institucionales que puedan convertir a la escuela misma en un entorno estimulante para la innovación. Dentro de la escuela, en horario escolar, en función de proyectos atractivos y participativos, los maestros bien dispuestos podrán poco a poco acortar la distancia con la tecnología, familiarizarse con ella, dejarse enseñar por los alumnos, y después ¡habrá que obligarlos a desenchufar la PC!”

(Roxana Cabello http://www.educ.ar/recursos/ver?rec_id=115258)

Los nuevos escenarios que configuran hoy las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC), sobre todo la posibilidad de acceso a un gran caudal de información y también de ser partícipes en la construcción de los conocimientos que se comparten en la red, nos abre camino hacia nuevas formas de comunicarnos y relacionarnos.

Su utilización en el ámbito educativo puede dar lugar a enriquecedores procesos que potencien la capacidad de pensar, de imaginar, de crear, de aprender y compartir, pero esto también presenta un abanico de temas que es necesario pensar en primer lugar.

¿Para qué utilizar las tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

¿Cómo incorporarlas?

¿De qué forma se reconocen en la escuela las transformaciones sociales vinculadas a las tecnologías de la información y de la comunicación?

¿Se puede hablar de nuevos saberes que la escuela debería producir en relación a las TIC?

Es indudable que el alcance que tienen las nuevas TIC y las transformaciones que suscitan, problematizan el lugar de la escuela como agente privilegiado de transmisión de la cultura y de producción de subjetividades.

En este marco, los invitamos a reflexionar sobre los siguientes puntos:

- El aumento constante de la circulación de gran cantidad y diversidad de información, conocimientos, textos y productos.
- Hoy hablamos de nuevas alfabetizaciones para dar cuenta de una pluralidad de saberes, que guardan relación con la familiarización con distintos lenguajes, como el audiovisual. El concepto de alfabetización hoy no se restringe al acceso a la lectura y la escritura.
- El acceso a nuevos medios como Internet y recursos multimediales genera nuevas demandas en términos de competencias. Estas no se limitan sólo a las habilidades técnicas, sino a la necesidad de utilizar las conexiones y la circulación de información e imágenes de manera significativa, crítica y creativa, resignificando la acción de los individuos hacia su entorno.
- La escuela es desplazada como canal privilegiado mediante el cual las nuevas generaciones entran en contacto con la información sobre el mundo. Esto fue puesto en evidencia en su momento por la televisión y hoy las nuevas tecnologías digitales acentúan aún más este proceso.
- La tarea del docente es atravesada por diversos ejes de cambio. El nuevo escenario propone nuevas formas de autoridad, métodos de enseñanza, identidades e interacciones sociales, y todo ello plantea desafíos que atañen al saber hacer de los docentes.

De acuerdo a lo señalado, podemos decir que las nuevas tecnologías han sido la puerta de entrada de nuevos paradigmas que impactan en la vida cotidiana de las instituciones educativas y de los docentes: hay que formarse, trascender la disciplina que se está enseñando, conocer nuevas herramientas tecnológicas, saber integrarlas a las propuestas pedagógicas evaluando sus potencialidades, relacionarlas con lo que siempre se ha hecho pero "hacerlo mejor", probar estrategias innovadoras, no dejar que el "tren de

la modernidad" nos deje "de a pie", etc. Todo ello en general, en el mismo tiempo y espacio con que se contaba antes.

- ¿Qué transformaciones deberían realizarse en el sistema educativo para atender a estos cambios?
- ¿Qué conocimientos crees que debería transmitir la escuela y cómo debería hacerlo?
- ¿Qué otras preguntas consideras que deberían realizarse para reflexionar sobre estas problemáticas?



Eje I

- o TIC TAC TIC Tecnologías de la información y la comunicación
- o Drawing Educación y TIC

» Escenarios donde abunda la información

Estos nuevos escenarios se caracterizan, entre otras cosas, por el gran caudal de información y la velocidad de su procesamiento y transmisión. En palabras de Pierre Lévy, estos espacios de flujo de información se ensanchan, se desplazan y se transforman constantemente; su carácter es profuso, abierto, radicalmente heterogéneo y no totalizable. Cualquier grupo, individuo u objeto, puede convertirse en un emisor y hacerlo crecer. Este concepto también hace referencia al cambio en las percepciones del tiempo y el espacio. El tiempo se convierte en un presente continuo y desaparecen las distancias terrestres en un mundo globalizado. La gran red conecta lugares distantes con sus características socioculturales relativas.

La ubicuidad, respecto al acceso a la información y a los recursos, posibilita que el conocimiento pueda producirse en cualquier lugar y en cualquier momento (COBO, C. Y MORAVEC, J. 2011). Esta permeabilidad cada vez mayor de la información, más el sustento de redes que posibilitan la comunicación y la interacción entre las personas, permite el surgimiento de comunidades según interés y valores que ignoran las variables geográficas.

» Web 2.0: Nuevos modos de producción y circulación del conocimiento

En relación a lo que venimos desarrollando, cabe introducir aquí el término **WEB 2.0**.

¿Qué es lo primero que imaginamos cuando escuchamos este término?

Cuando hablamos de **Web 2.0** hacemos referencia a una serie de aplicaciones y páginas de Internet que utiliza la inteligencia colectiva para ofrecer servicios interactivos en la red. Estas, a diferencia de las clásicas que encontrábamos en los inicios de la web (WEB 1.0), no son estáticas y cerradas para el usuario, sino que admiten que este tenga un rol activo, pudiendo participar, controlar, ejercer cambios, editar, etc. En este sentido el concepto Web 2.0 carga su sentido en las posibilidades de creación que las personas pueden tener al acceder a herramientas disponibles en la Web. Por ello decimos que, más que una tecnología, **la Web 2.0 es una actitud**. Según Dolors Reig, esta actitud se origina en los propios usuarios de internet quienes comparten sus creaciones, trabajos, opiniones, saberes, impulsando de esta manera la multiplicación del conocimiento.

Esta cultura participativa que permite la socialización del conocimiento ya forma parte de nuestra vida cotidiana y por tanto el papel de la educación es brindar las habilidades necesarias para participar significativamente en este nuevo mundo.

» Nuevos entornos de aprendizaje

En este contexto, los entornos de aprendizaje no sólo se modifican sino que además se multiplican y diversifican. La escuela ya no es el único lugar donde se aprende. Las nuevas generaciones entran en contacto con la información en espacios muy diversos y comúnmente mediados por las TIC.

Las nuevas posibilidades de creación colectiva, aprendizaje cooperativo y colaboración en red, ponen en entredicho el funcionamiento de instituciones como la escuela, sin ser la única afectada. El gran desafío no es el paso de lo presencial a lo virtual, ni de la escritura tradicional a los multimedia, sino la transición de una enseñanza institucional (escuela) hacia una situación de intercambio generalizado de conocimientos.

En este sentido, Dolors Reig [Memi3] nos habla de aprendizaje invisible, al referirse a los métodos informales de aprendizaje que proporcionan hoy las nuevas tecnologías, y explica al respecto: "Lo que está sucediendo hoy es que ha crecido y se ha enriquecido la forma de aprender, incluyendo ámbitos fuera de las escuelas, fuera de los centros en los que antes se podía aprender. El docente pasa a formar parte de la red personal de aprendizaje del alumno. Ahora, en un sentido más amplio, puede implementar el aprendizaje informal en la educación reglada de una forma muy potente.

Nosotros hemos podido aprender por fuera de la escuela con nuestros padres, en las bibliotecas, en los museos, en otros lugares, pero la accesibilidad con la que se puede hacer eso en la Web y el papel de consumidores de conocimiento- tanto de nuestros pares como de los profesores- viene a enriquecer el ámbito del aprendizaje formal".



Eje I - "Aprendizaje Invisible" entrevista a Dolors Reig

En este sentido, Javier Echeverría [Memi4] nos habla de "tercer entorno" como este nuevo espacio social que se genera a través de las posibilidades que nos brindan las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación. No se trata sólo de un espacio de información sino que además puede conformarse como un entorno de comunicación, de socialización, ya que las actividades más importantes pueden darse en estas redes telemáticas. Esto implica profundos cambios en el ámbito educativo, ya que exige nuevos conocimientos y habilidades para los actores involucrados en el mismo. Además, requiere una nueva distribución del espacio y del tiempo que se plasma en nuevas redes y centros educativos no tradicionales.

"El espacio telemático, cuyo mejor exponente actual es la red Internet, no es presencial, sino representacional, no es proximal, sino distal, no es sincrónico, sino multicrónico, y no se basa en recintos espaciales con interior, frontera y exterior, sino que depende de redes electrónicas cuyos nodos de interacción pueden estar diseminados por diversos países."

Para la utilización de estos nuevos entornos, se requiere de competencias específicas vinculadas, no sólo con las habilidades para encontrar y evaluar la información que vamos a compartir, sino también para producir nuevos contenidos que serán publicados en estas redes informáticas.

» Nuevas alfabetizaciones

Estas competencias se han convertido actualmente en parte indispensable de la denominada alfabetización digital, entendida como "... la educación que permite conformar una relación crítica y productiva con las nuevas tecnologías (...). Es fundamental que las escuelas propongan una relación con la tecnología digital significativa y relevante para los sujetos que las habitan. La 'alfabetización digital' debería ayudar a promover otras lecturas (y escrituras) sobre la cultu-

ra que portan las nuevas tecnologías, que les permitan a los sujetos entender los contextos, las lógicas y las instituciones de producción de esos saberes, la organización de los flujos de información, la procedencia y los efectos de esos flujos, y que también los habiliten a pensar otros recorridos y otras formas de producción y circulación” (-DUSSEL, 2006).

Estamos hablando de conocimientos que van más allá de la utilización de la herramienta en sí.

La elección del programa de software más pertinente para presentar una información determinada; las ventajas y limitaciones que presentan cada uno de los sistemas de búsqueda de información en Internet; las formas en que se conversa en una sala de chat o a través de los mensajes de texto de un teléfono celular; las opciones disponibles que los distintos grupos sociales poseen respecto de las tecnologías; el valor de utilizar una tecnología digital u otra alternativa; las lógicas que estructuran los juegos o los programas, las posibilidades de comunicación y visibilización que las tecnologías brindan a ciertos grupos sociales, son ejemplos de cuestiones que podrían aprenderse desde el punto de vista de la alfabetización digital.

Eje I - Conferencia inaugural Escuela 2.0 Dolors Reig



» **BLOGs, entornos para la comunicación y el aprendizaje**

¿Qué es un blog?

Un Weblog o Blog, en castellano bitácoras, es un sitio web donde se recopila información de manera cronológica inversa, es decir lo más actual es lo primero que aparece publicado. El uso o tema de cada blog es particular, puede ser personal, periodístico, empresarial o corporativo tecnológico, educativo (edublogs), políticos, entre otros. Una de sus características principales es su potencial como herramienta de comunicación y su interactividad, dado que se actualizan frecuentemente y permiten a los usuarios diferentes niveles de participación, como publicar, editar y responder a las entradas. En tal sentido, los blogs funcionan generalmente como herramientas sociales, generando muchas veces comunidades de interés y de aprendizaje, en relación a algún tema en particular.

Según varios autores, fueron los blogs los que propiciaron este cambio de conductas que dio lugar al surgimiento de lo que anteriormente hablábamos, la web 2.0

En este taller trabajaremos sobre tres perfiles posibles vinculados al ámbito educativo: el institucional (ejemplo: el blog de la escuela), personales (ejemplo: perfil del docente, producción de contenidos, para compartir con otros docentes o como repositorio del marco teórico para las clases, etc.), áulicos (ejemplo: como propuesta pedagógica para trabajar con los alumnos.)

En este marco, los blogs [Memi6] destinados a ser una herramienta de uso en el campo de la educación tienen sus características particulares. Principalmente, su riqueza radica en que permiten establecer un potente canal de comunicación, que puede ser para toda la comunidad educativa, como intercambio de intereses profesionales de los docentes, y también puede plantearse como entorno de trabajo entre profesor y alumno, como instancia pedagógica.

Dentro de las habilidades y competencias que genera la utilización de este tipo de herramienta como entorno educativo, podemos mencionar:

- Mejora la organización del discurso
- Fomenta el debate
- Contribuye en el proceso de construcción de identidad
- Posibilita la creación de comunidades de aprendizaje
- Genera un compromiso con la audiencia
- Beneficia los procesos de enseñanza a distancia
- Pueden convertirse en fuentes importantes de documentación
- Mejora las técnicas de escritura
- Genera sentido de responsabilidad
- Propician comunicaciones más horizontales entre docentes y alumnos.

El uso de las TIC en la escuela y especialmente este conjunto de herramientas que hacen a la web 2.0, hoy permiten generar un tipo de visibilidad de los procesos áulicos que antes hubiera sido impensado, favoreciendo la comunicación de lo que la escuela produce. Docentes y alumnos ya no son solo espectadores de lo que está allí afuera y los conocimientos que allí circulan, sino que ahora el mismo proceso de enseñanza-aprendizaje se vuelve visible y participa en la producción social del conocimiento.

El procesamiento, análisis y planteo de la información hace que los productos se vuelvan “originales” y que su difusión cobre relevancia y sentido, tanto al interior de la escuela como en la comunidad. Así mismo, se originan nuevas perspectivas de interrelación con otros actores, que pueden forta-

lecer la construcción de las identidades individuales y colectivas.

La producción se fortalece con la facilidad de publicar y de trabajar colaborativamente que nos aporta la Web 2.0.

Sin embargo, el uso de una nueva tecnología no garantiza una innovación educativa por el sólo hecho de su utilización. Los resultados dependerán del enfoque, de los objetivos y de la metodología con que sean integrados en cada propuesta.

Por ello, en este taller les proponemos la elaboración de un Documento de Proyecto donde se desarrolle la propuesta que enmarque la utilización del blog en el ámbito educativo.

Eje I

- o Tecnología o metodología
- o Los Blogs como un diario de clase.



EJE II

Producción de contenidos. Lenguaje audiovisual.

En este segundo encuentro nos abocaremos a la producción de contenidos para el blog. Trabajaremos puntualmente en el **lenguaje audiovisual**, para conocer sus características e introducirnos en su lógica de producción, tomando como herramientas el programa de edición de imágenes Picture Manager, y de edición de videos Movie Maker.

» Lenguaje audiovisual

Cuando hablamos de lenguaje audiovisual estamos aludiendo a una combinación de elementos visuales y sonoros que permiten la comunicación de ideas y emociones. Este sistema simbólico, como otros, tiene sus propias reglas, las cuales es conveniente conocer para comenzar a trabajar en nuestras producciones y poder pensar en los potenciales usos pedagógicos del mismo.

La escuela puede ser un lugar propicio para imaginar y experimentar otros "modos de decir" a través de estos nuevos formatos, pero entonces:

¿Cómo coordinar un trabajo de estas características? ¿Qué decir? ¿Cómo transmitir la propia mirada? ¿Cómo conjugar palabras e imágenes? ¿Qué sugerir? ¿Cómo decidir qué mostrar y qué no? ¿Cómo interpelar al destinatario de nuestra producción?

las características generales de este lenguaje son:

-Es un sistema de comunicación mixto (visual y auditivo). Proporciona una experiencia unificada a partir del procesamiento global de la información visual y auditiva.

-Los elementos de este lenguaje sólo tienen sentido en la medida en que se encadenan de una determinada manera y formen un conjunto.

-Moviliza la sensibilidad antes que el intelecto: suministra muchos estímulos afectivos que condicionan los mensajes cognitivos.

Aspectos Morfológicos

Así como el lenguaje verbal utiliza nombres, verbos, adjetivos y otros elementos morfológicos, los discursos audiovisuales se construyen utilizando algunos **elementos morfológicos** que se dividen en: **elementos visuales y elementos sonoros**.

Dentro de los **elementos visuales**, encontramos a las imágenes, constituidas por puntos, líneas, formas y colores. A partir de estos elementos, las imágenes pueden representar objetos que existen y también cosas que jamás hayan existido.

En cuanto a los **elementos sonoros**, pueden reconocerse cuatro componentes principales: la música, los efectos de sonidos, las palabras y los silencios.

Aspectos sintácticos

Para construir un mensaje verbal, además de trabajar con los aspectos morfológicos ya mencionados, es necesario seguir ciertas normas sintácticas que nos permitirán elaborar frases con sentido. De igual modo, al crear un mensaje audiovisual tenemos que seguir otro tipo de normas sintácticas, que podrán influir poderosamente en su significado final.

Los principales aspectos sintácticos a considerar son los planos, los ángulos y los movimientos de la cámara.

Así mismo, en el proceso de realización de un material audiovisual hay momentos muy importantes que determinan la estructura y el proceso de trabajo. Tomaremos como los siguientes:

Pre-producción: en esta etapa es donde se realiza la investigación sobre el tema que hayamos elegido, y es donde definimos qué y cómo lo queremos contar. Luego se realizan los guiones (literarios y técnicos) y, por último, se determina el plan de filmación.

Producción: en este momento es donde nos abocamos a la filmación o rodaje, teniendo como base los guiones elaborados en la etapa anterior y contando con los recursos técnicos necesarios.

Post-producción: es donde trabajamos con el material que hemos filmado. Primero se realiza el montaje, donde definimos qué es lo que queda de todo lo que registramos, y luego la edición, donde trabajamos en la estructura narrativa del material.

Como material de apoyo para profundizar estos temas, tomaremos una serie de cortos llamada **"Apuntes de película"** producidos por Canal Encuentro.

La herramienta que aprenderemos a usar para la **edición** de videos es **Movie Maker**.



Eje II

- Apuntes de película.
- Crear un video de manera sencilla
- Producción audiovisual



¿Qué competencias podemos fomentar desde la escuela para formar en los alumnos estrategias que favorezcan la selección, el procesamiento y la comunicación de la información?

Generalmente, son los niños los que se encuentran en un lugar de mayor desventaja frente al gran caudal de información recibida, y por tanto de reconocer modos de operar con esa información, establecer por sí mismos criterios de validación y construir conocimiento. En este sentido, la alfabetización debe estar orientada a la formación de sujetos con una capacidad reflexiva, creativa y responsable frente a la información y con posibilidades de moverse autónomamente en la sociedad del conocimiento.

Pero la autonomía así entendida es parte de un proceso formativo, un proceso cuidado por parte de los adultos responsables de la educación y que responde a un conjunto de estrategias progresivas respecto del contacto con los contenidos y con la red.

En primer lugar, los criterios de búsqueda de información en la web deben ser claros, pertinentes y relevantes para que estos recursos cumplan con los siguientes objetivos:

- Sean un apoyo y un aporte que favorezcan el logro de los objetivos de la escuela;
- Respondan a los intereses, los objetivos y las características de los usuarios;
- Contemplan fuentes de información y de servicios que son provistas casi con exclusividad por Internet.

Para evaluar esta información es conveniente también poder establecer una serie de preguntas a tener en cuenta:

- ¿Quién produce la información?, ¿con qué objetivos?
- ¿De qué tipo de documentos se trata? (informativos, de opinión, etcétera).
- ¿Mantiene coherencia esa información con la publicada por otras fuentes?
- El desarrollo y la especificidad de la información hallada ¿permiten responderlas preguntas que dan origen al trabajo?
- ¿Cuál es el grado de actualización de la información?
- ¿Cómo comunica la información? ¿Resulta comprensible para los destinatarios?

En este sentido, es posible también que, como docentes, puedan optar por realizar una selección previa de determinados sitios que tengan en cuenta estos aspectos. De esta manera se estará en mejores condiciones de atender a la calidad de la información sobre la que trabajarán los alumnos. Igualmente, resulta importante formarlos en la apropiación de estos criterios en forma paulatina.

Un herramienta interesante para trabajar en el aula a través de búsquedas en internet son las WEBQUEST.

Una WebQuest es una actividad orientada a la investigación, que apunta a desarrollar un trabajo colaborativo, trabajando con información proveniente de internet. Así, el docente propone actividades orientadas que le permiten al alumno llevar a cabo una tarea específica, a través de una serie de consignas y recursos previamente seleccionados, y de este modo alcanzar una meta común. Esto privilegia el trabajo sobre el contenido de la información, más que en su búsqueda y selección. Su potencial pedagógico radica en la posibilidad de vehicular procesos que transforman la información en conocimiento.

Eje III



- o Cómo hacer una webquest
- o Cómo evaluar recursos (nuevo ppt)
- o Investigación, gestión y búsqueda de información en internet
- o Sugerencia de lectura: Los chicos en internet. Para una navegación segura, provechosa y divertida. Portal Educ.ar

Criterios de evaluación respecto al estado de avance del sitio:

- Intencionalidad pedagógica en la apropiación de la tecnología según los propósitos del proyecto
- Criterio comunicacional para publicar y organizar la información
- Destreza instrumental y creatividad para la elaboración de materiales e inclusión en el sitio
- -Conocimiento de los elementos que ofrece la herramienta

A

Actualización: cambio, corrección, puesta al día o mejora de alguno de los programas o componentes de una computadora. Por ejemplo, los antivirus deben actualizarse periódicamente para estar al día y ser efectivos.

Administrador / administrar: persona encargada de la gestión de la computadora que cumple funciones de servidor en un sistema informático. Entre sus funciones está la de dar las altas de los usuarios y de habilitar y deshabilitar secciones y herramientas.

Administrador de archivos: organizador de materiales digitales. Permite visualizarlos bajo distintas categorías o agruparlos bajo distintos criterios.

Alfabetización multimedial: la adquisición de las destrezas operativas, conceptuales y culturales básicas para poder desempeñarse en forma competente, apropiada y crítica en la vida social, laboral y académica en la Sociedad del Conocimiento. Este concepto amplía el de alfabetización tradicional (vinculado a la lectura y escritura) a raíz de la necesidad de formar ciudadanos también en la lectura y en la producción de mensajes en lenguajes y soportes multimediales. Estas destrezas implican la búsqueda y selección de información, la adquisición de competencias comunicativas

que favorezcan la participación ciudadana, el análisis y reflexión sobre los consumos culturales y mediáticos, así como la producción de mensajes.

Almacenamiento: capacidad de ciertos dispositivos (CD, disco duro, etc.) que realizan las operaciones de lectura o escritura de los medios o soportes donde se almacenan o guardan, lógicamente y físicamente, los archivos de un sistema informático.

Analógico: referido a las señales visuales o acústicas que se convierten en una tensión eléctrica variable, que se puede reproducir directamente a través de altavoces o almacenar en una cinta o disco.

Ancho de banda: es la cantidad de información o de datos que se puede enviar a través de una conexión de red en un período dado.

Antivirus: es una herramienta cuyo objetivo es detectar, eliminar, bloquear y prevenir virus informáticos.

Aplicación: herramienta informática que permite al usuario realizar ciertas operaciones. Por ejemplo, un procesador de texto.

Aprendizaje colaborativo: es la forma de aprender junto a otros en la cual todos interactúan hacia un objetivo de aprendizaje común, compartiendo la respon-

sabilidad, el diseño y manteniendo el mutuo compromiso hacia el fin acordado.

Aprendizaje cooperativo: es la forma de aprender junto a otros en la cual cada uno hace su aporte a un trabajo o fin común pre-establecido externamente, cada uno asumiendo la responsabilidad por la parte que aporta y enriqueciendo el aprendizaje propio y ajeno a través del intercambio.

Aprendizaje distribuido: (también "aprendizaje mixto", "blended learning" o b-learning") modalidad de aprendizaje a distancia en la cual parte del desarrollo del curso tiene lugar en forma presencial y parte a distancia, mediando los intercambios y el proceso a través de tecnología digital.

Archivo: documento o material digital que se guarda bajo un formato determinado según su tipo. Así, un documento escrito se guarda bajo el formato de archivo de texto, por ejemplo.

Aulas Digitales Móviles: se trata de un conjunto de computadoras portátiles (netbooks) capaces de funcionar en forma aislada, en red local y también con conexión a Internet. Estas aulas están compuestas por 30 computadoras (una de las cuales es para el docente) y periféricos (dispositivos de proyección, impresora y máquina digital de

fotos), lo que posibilita su circulación por los distintos espacios de la escuela.

Aula Virtual: espacio de enseñanza y aprendizaje que tiene lugar independientemente del lugar físico en el que se encuentran sus integrantes y al que se accede a través de dispositivos electrónicos como por ejemplo computadoras, tabletas o teléfonos celulares.

Avatar: imagen que representa la identidad de un usuario en un entorno virtual. Puede estar representado con rasgos gráficos, y en algunos juegos en red, también con atributos de personalidad y destrezas.

B

Back up: copia de seguridad de los datos o información que se está utilizando para asegurar que no se perderán ante una eventualidad.

Bancos de datos: conjunto de datos pertenecientes a un mismo contexto y almacenados sistemáticamente para su posterior uso. En este sentido, una biblioteca puede considerarse una base de datos compuesta en su mayoría por documentos y textos impresos en papel e indexados para su consulta. En la actualidad, y debido al desarrollo tecnológico de campos como la informática y la electrónica, la mayoría de las bases de datos es-

tán en formato digital (electrónico), que ofrece un amplio rango de soluciones al problema de almacenar datos.

Banda ancha: transmisión de datos por la cual se envían simultáneamente varias piezas de información, con el objeto de incrementar la velocidad de transmisión efectiva.

Banner: formato publicitario propio de Internet que consiste en incluir imágenes o animaciones, diseñadas con la intención de llamar la atención y comunicar el mensaje deseado. Generalmente aparecen ubicados en la parte de arriba de la pantalla, aunque también es usual verlos a los costados.

Barra de herramientas: componente de una interfaz gráfica de usuario mostrada usualmente en pantalla a modo de fila, columna, o bloque que contiene íconos o botones que, al ser presionados, activan ciertas funciones de una aplicación. Muchas de las aplicaciones y sistemas operativos desarrollados recientemente permiten a los usuarios personalizar las barras de herramientas y ajustarlas a sus necesidades.

Bit: unidad mínima de información empleada en informática, en cualquier dispositivo digital, o en la teoría de la información. Ocho bits conforman un byte.

Blog: herramienta que permite

que el titular del mismo publique textos, imágenes y enlaces en la red, y que éstos sean vistos, oídos y/o comentados por todos quienes lo visiten.

Blogósfera: conjunto de blogs conectados entre sí a través de enlaces de hipertexto. Mientras que los blogs por sí mismos son sólo un formato en la web, la interconexión de estos es un fenómeno social; al verlos como un todo se pueden determinar claramente tendencias, gustos, popularidad de sitios, objetos, productos, música, películas, libros, como si fuera un ente colectivo.

Brecha digital: refiere a las diferencias en las posibilidades de acceso material a la tecnología. También refiere a otros tipos de exclusión y marginalidades de orden educativas, generacionales, formativas e ideológicas.

Buscador: sistema informático que busca archivos almacenados en servidores (de la web o sin conexión externa, como el Servidor Pedagógico de Primaria). Un ejemplo son los buscadores de Internet, como Google o Yahoo. Las búsquedas se hacen con palabras clave o con árboles jerárquicos por temas; el resultado de la búsqueda es un listado de direcciones Web en los que se mencionan temas relacionados con las palabras clave buscadas.

Búsqueda significativa: investigación que implica un conjun-

to de actitudes y competencias vinculadas a la búsqueda y evaluación de la información que circula por la web. Para lograr la pertinencia de la investigación es necesario saber qué se está buscando, conocer las distintas opciones para acceder a los datos, manejar estrategias básicas para la evaluación de fuentes y conocer los tres tipos principales de investigación que son las palabras clave, la materia y la búsqueda por campo.

Byte: unidad básica de almacenamiento de datos en formato digital que se usa en combinación con los prefijos de cantidad como Kilo, Mega o Giga. Un byte está conformado por ocho bits.

C

Cámara web: (en inglés: web cam) pequeña cámara digital conectada a una computadora, la cual puede capturar imágenes y transmitirlos a través de Internet, ya sea a una página web o a otra u otras computadoras de forma privada.

Campus Virtual: espacio de enseñanza y aprendizaje a través del cual una institución, organismo o empresa imparte formación más allá de sus muros. Puede incluir aulas virtuales, herramientas de comunicación, repositorios de materiales y herramientas de seguimiento y gestión administrativa y académica entre otras.

Cargar: hacer que un programa se instale en la computadora. Ver también Subir.

Carpeta (o Directorio): es un contenedor que permite guardar otros archivos (tal como una carpeta física permite guardar hojas, documentos, etc.) para su mejor organización. Es una forma de organizar la información.

Categorías: propuesta de clasificación de las distintas posibilidades de trabajo en el Aula Digital Móvil como el blog, los repositorios, las Wiki, etc.

CD: es un disco compacto (conocido popularmente como CD por las siglas en inglés de Compact Disc), un soporte digital óptico utilizado para almacenar cualquier tipo de información como audio, imágenes, vídeo, documentos, etc.

Chat: conversación escrita realizada de manera instantánea a través de Internet entre dos o más personas. Esta comunicación puede ser pública, a través de los llamados chats públicos (mediante los cuales cualquier usuario puede tener acceso a la conversación), o privada, en los que se comunican sólo dos personas a la vez.

Clickear: acción de presionar alguno de los botones del Mouse. Onomatopeya en español del

sonido que se produce ante esta acción.

Código abierto: condición de ciertos programas y herramientas que permite que cualquier persona modifique la estructura básica y la distribuya, sin que nadie sea propietario de la misma.

Comunicación asincrónica: cuando se escribe un texto o mensaje y se transmite a través del correo electrónico, mensaje de texto o una carta, no hay una conexión directa con la persona a la que se le envía. El emisor escribe y envía, posteriormente, el receptor lo recibirá cuando revise sus mensajes, bandeja de entrada o buzón y ahí podrá contestarlo.

Conectividad: capacidad de dos o más elementos, que pueden ser de hardware o software, para trabajar conjuntamente y transmitirse datos e información en un entorno informático. También se utiliza para referirse a la posibilidad de conectarse a Internet en un lugar determinado.

Confiabilidad de la fuente: en los entornos virtuales, todas las personas pueden generar datos y estos ser considerados como una fuente de información. Al realizar una búsqueda de información es fundamental poder identificar la fuente de la misma, reconocer sus características y grado de veracidad de la misma. Ya que en muchos casos, las

búsquedas nos llevan a opciones que no son las adecuadas para el trabajo que se propone o no puede establecerse el origen de la información encontrada. Es por esto que resulta central el trabajo con fuentes que puedan ser corroboradas y que nos permitan realizar las tareas propuestas basándonos en información confiable.

Configurar: organizar el sistema operativo y las aplicaciones de una computadora o equipo informático para lograr su funcionamiento adecuado. La configuración de cualquier programa suele poder cambiarse desde Setup, Opciones, o Configuración. A partir de los usos que se les quieren dar a una computadora se pueden configurar programas o poner computadoras en red como en el caso de las Aulas Virtuales Móviles.

Contraseña: combinación de letras y o números que permite identificar un usuario con exclusividad, resguardando así su privacidad y la integridad de la información asociada a él.

Convergencia: es el flujo de contenidos a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre industrias culturales y el comportamiento migratorio de las audiencias, que mandan un mail desde el celular, miran la televisión en el auto, o graban un video y lo suben a Internet. Significa un cambio

tanto en el modo de producción como en el modo de consumo de los medios. Esto implica una transformación cultural que le propone a los usuarios nuevas fuentes de información, así como la posibilidad de establecer conexiones entre contenidos dispersos y fragmentados. No es un concepto que remite solo a las posibilidades de la tecnología, sino que también apunta a los significados y prácticas culturales que potencia.

Correo electrónico: (en inglés: e-mail) servicio de envío y recepción de mensajes a través de Internet.

Copia de seguridad: ver Backup.

Creative Commons: (en español "bienes comunes creativos") conjunto de licencias desarrolladas por la organización del mismo nombre, fundadas en el copyright y adaptadas a las gestión de la propiedad intelectual de las obras digitales sobre la base de conceptos clave como el compartir, la utilización comercial y la reproducción.

Cuenta de correo electrónico: dirección de correo electrónico. Se identifica por contener el símbolo "@" (arroba), como en el ejemplo: carlos@hotmail.com

Cursor: Guión que muestra la posición de inserción sobre una pantalla de computadora.

D

Descomprimir: desempaquetar uno o más archivos que anteriormente han sido empaquetados, y habitualmente también comprimidos en un solo archivo, con objeto de que ocupen menos espacio en disco y se precise menos tiempo para enviarlos por la red.

Display: visualizador, dispositivo de ciertos aparatos electrónicos que permite mostrar información al usuario, creado a partir de la aparición de calculadoras, cajas registradoras e instrumentos de medida electrónicos en los que era necesario hacerlo.

Digital: que tiene o usa información en sistema binario (1 y 0), como las computadoras.

Digitalización / digitalizar: convertir cualquier señal analógica en una serie de valores numéricos. La información digital es la única información que puede procesar una computadora, generalmente en el sistema binario, es decir unos (1) y ceros (0). Existen diferentes formas de digitalizar información, generalmente depende del tipo de información. Por ejemplo, una fotografía en papel suele digitalizarse empleando un escáner. En cambio, el sonido suele digitalizarse empleando un micrófono, que lo transmite a la placa de sonido, donde se digitaliza.

Descargar: (también Bajar) trasladar un archivo desde el servidor escolar o un servidor en Internet a la computadora.

Directorio: ver Carpeta.

Dominio de Internet: el nombre de un sitio o página de Internet; por ejemplo: primaria.edu

E

E-book: versión electrónica o digital de un libro. También suele denominarse así al dispositivo usado para leer estos libros, que es conocido también como e-reader o lector de libros electrónicos.

Editar/edición: modificar los datos de un documento, o un archivo.

E-learning: (pronunciado "ilerning") (también Aprendizaje Electrónico) forma del aprendizaje a distancia en la cual la mayoría de los intercambios entre profesores y alumnos y de alumnos entre sí se encuentra mediado por la tecnología.

Enlace (o Vínculo o Hipervínculo): conexión entre dos espacios virtuales. Aparece habitualmente como una palabra o frase subrayada. Cuando se hace clic en el enlace, se accede al espacio vinculado a él. Frecuentemente se lo denomina por su equivalente en inglés: link.

En línea/ online: que está conectado a una red o sistema mayor.

Entornos: espacios que apelan a la convergencia de prácticas, soportes, recursos y experiencias significativas más que a herramientas o actividades aisladas.

Entornos protegidos: espacios cuidados por parte de los adultos responsables de la educación, que responden a un conjunto de estrategias respecto del contacto con los contenidos y con Internet. Trabajar con TIC en el Nivel Primario implica trabajar en el desarrollo de ciertas capacidades decidiendo didácticamente las situaciones a las que se enfrentarán los alumnos, de manera de no exponer a los niños a ciertas complejidades y problemáticas. Bajo esta idea, las prácticas de integración de TIC se realizan en plataformas de uso interno (ver Servidor pedagógico) que permiten la interacción con distintos programas y la simulación de procedimientos web.

Escritorio: entorno de imágenes, texto y audio que componen la pantalla principal en los sistemas operativos como Windows, Linux y Mac, entre otros, y tiene como objetivo ofrecer una interacción amigable y cómoda al usuario. Suele mostrar los íconos de aplicaciones, archivos y accesos directos más utilizados por el usuario.

Exportar: trasladar un archivo de un lugar a otro con una configuración y/o formato específico. Es posible exportar imágenes, audio y texto de una unidad de almacenamiento a otra.

E-portafolio: (portafolio electrónico) herramienta de evaluación y estrategia de aprendizaje caracterizada por la selección y recopilación de tareas y trabajos junto a las reflexiones sobre el propio proceso de aprendizaje, como evidencia de lo aprendido y estrategia de aprendizaje, almacenada utilizando alguna herramienta digital, como por ejemplo, una Wiki.
Extensión: tres últimas letras que siguen al punto en el nombre de un archivo, indicando su tipo. Por ejemplo: .doc para documentos o .zip para archivos comprimidos.

F

Filtros: técnicas de control del acceso del contenido. Pueden servir para reducir el spam o para censurar el acceso a determinados contenidos en línea.

Foro: herramienta que permite un diálogo diferido (asincrónico) entre los participantes a través de mensajes escritos que todos pueden leer. La secuencia de mensajes intercambiados queda registrado siendo ésta una de sus mayores ventajas.

Fotolog: blog en el cual el titular publica mayoritariamente fotos,

pudiendo agregar comentarios a ellas.

Fuera de línea / offline: que está desconectado de la red o sistema mayor.

G

G3: (significa tercera generación) tipo de celulares o dispositivos móviles con posibilidad de conexión a Internet en llamadas de video y conexión a la televisión digital.

Galería de imágenes: colección de fotografías e ilustraciones que se pueden visualizar y bajar para otro uso, agrupadas bajo determinada categoría o área.

Gestión de derechos digitales: (del inglés Digital Rights Management, DRM) identifica la propiedad intelectual (ISBN y normas similares que identifican los libros, los periódicos, las grabaciones musicales, las películas, etc.) y proporcionan un marco (un conjunto de reglas que describen el uso aceptable) que permite hacer que se respeten las restricciones sobre el uso de los datos protegidos o su explotación.

Gestión de la identidad: herramientas y métodos que permiten crear y mantener una presencia digital, con los derechos y las restricciones que la acompañan.

Gestión de la información: conjunto de acciones realizadas

con el fin de controlar, almacenar y posteriormente recuperar adecuadamente la información producida, recibida o retenida por cualquier organización en el desarrollo de sus actividades. Incluye el acceso y los derechos de los usuarios sobre la misma.

Gestión del aula: en relación a las Aulas Digitales Móviles, conjunto de acciones realizadas con el fin de controlar, almacenar y posteriormente, recuperar adecuadamente la información perteneciente a un curso o a varios.

Gigabyte: unidad de almacenamiento de datos en formato digital conformada por 1024 megabytes. Ver Byte

Glosario: herramienta que permite vincular términos con sus definiciones.

Guardar: (también Salvar o Grabar): almacenar los datos de un archivo en una computadora o en algún dispositivo de memoria.

Guión: planificación de la clase en el aula virtual, incluyendo cómo se verá, cómo estará organizada, y qué interacciones se prevé que realice el alumno.

H

Hardware: son las partes tangibles de una computadora. Lo integran sus componentes eléctricos, electrónicos, electrome-

cánicos y mecánicos; sus cables, gabinetes o cajas, periféricos de todo tipo y cualquier otro elemento físico involucrado.

Hipermedia: es el resultado de la convergencia digital entre distintos tipos de lenguajes como texto, imágenes, sonidos, animaciones, videos, conjunto de métodos o procedimientos para escribir, diseñar o componer contenidos.

Hipertexto: es la presentación de información en forma de red donde distintos textos son enlazados a través de nodos. Esto permite a los usuarios navegar libremente en forma no lineal -a diferencia del texto tradicional que es secuencial-, posibilitando de este modo recorridos por una red de información casi ilimitada a partir de la creación de múltiples rutas de lectura y escritura. Internet, por ejemplo, es un gran hipertexto, ya que permite infinidad de recorridos posibles a través de múltiples textos interconectados entre sí.

Hipervínculo: ver Enlace.

Historial: es la grabación secuencial en un archivo o en una base de datos de todos los acontecimientos que afectan un proceso particular como por ejemplo, las páginas visitadas durante una búsqueda en la web. Generalmente fechadas y clasificadas por orden cronológico, permiten analizar paso a paso la actividad

interna del proceso y sus interacciones.

Identidad digital: representación digital de un usuario individual en un entorno de red. Muchas veces los usuarios se presentan en el mundo virtual como alguien diferente a quien uno es en realidad y sus consecuencias.

Identidades complejas: supone el reconocimiento de las múltiples variables (económicas, culturales, sociales, familiares, educativas, etc.) que atraviesan la configuración y reconfiguración de las identidades infantiles y juveniles en el contexto actual.

Importar: traer o trasladar un archivo de un dispositivo o espacio de memoria a otro.

Impresora multifunción: periférico que se conecta a la computadora y que posee las funciones de impresora, escáner, fotocopidora (ampliando o reduciendo el original), fax (opcional), lector de tarjetas para la impresión directa de fotografías de cámaras digitales y disco duro para almacenar documentos e imágenes, todo en un mismo bloque físico.

Instalar: permitir que se creen todos los archivos, carpetas y enlaces necesarios para que un programa determinado funcione en la computadora.

Integración pedagógica de TIC: propuesta de enseñanza centrada en la formación de capacidades en torno a las TIC que permitan ponerlas en cuestión, desnaturalizarlas y apropiarse de ellas adecuándolas a necesidades personales y/o comunitarias, llevando la integración mucho más allá del mero uso de la herramienta.

Interfaz de usuario: conjunto de imágenes y objetos gráficos que representan la información y acciones disponibles para el usuario. A partir de un entorno visual sencillo, facilita la interacción usuario – computadora a partir de un sistema interactivo que, a través del uso y la representación del lenguaje visual, posibilita una interacción amigable con un sistema operativo.

Internet: conjunto de redes que interconecta computadoras y la información alojada en ellas a través del planeta.

Intranet: servicio instalado en una red de computadoras conectadas entre sí y administradas desde un servidor, que les permite compartir información y comunicarse entre sí.

Interactivo: comunicación entre una persona y un sistema o máquina que permite que la persona modifique el desarrollo de los procesos que ocurren en el sistema o en la máquina. Es una característica intrínseca de los materiales multimediales.

IP: número que identifica a un equipo conectado a una red. Por ejemplo, Internet.

J

Joystick: voz inglesa que identifica a la palanca de comando que se puede utilizar con algunos juegos electrónicos.

Juego en línea: videojuego que necesariamente debe jugarse con conexión a Internet.

Juego en red: videojuego donde participan varias personas, todas conectadas al mismo tiempo, desde diferentes computadoras con lo que transforma en una batalla virtual entre distintos competidores en tiempo real.

K

Key: Clave utilizada para acceder a datos protegidos por encriptación.

Kilobyte: unidad de almacenamiento de datos en formato digital conformado por 1024 bytes.

L

Linux: es un sistema operativo al igual que Windows o Mac OS, sólo que a diferencia de éstos su código es de libre acceso, lo que permite una mayor libertad en su uso y que pueda ser desarrollado por muchas personas, no limitándose a una empresa en particular. En términos técnicos,

Linux es el núcleo del sistema, el cual sería poco funcional si no se complementara con una gran cantidad de software, la mayoría liberado bajo alguna licencia del proyecto GNU (software libre).

Listas de interés: es un conjunto de direcciones de correo electrónico, usada para recibir e intercambiar mensajes o anuncios de interés común para todos sus miembros. A través de ellas se comparten conocimientos y debaten temas, formando una comunidad virtual.

Load / loading: (también cargar) transferir un programa o una gran cantidad de datos a la memoria de la computadora.

Loguearse: ingresar o acceder a un espacio virtual con acceso restringido usando un nombre de usuario y una contraseña.

M

Megabyte: unidad de almacenamiento de datos en formato digital conformada por 1024 Kilobytes.

Menú: es una serie de opciones que el usuario puede elegir para realizar determinada tarea.

Memoria: partes de la computadora o de los dispositivos periféricos donde todos los datos y programas son almacenados. Ver Almacenamiento.

Memoria externa: también llamada memoria auxiliar. Todos los dispositivos y medios de almacenamiento que no son parte de la memoria interna de la computadora. Son parte de la memoria externa los CD, los DVD, los pendrive, etc. La memoria externa no es fundamental para el funcionamiento de una computadora.

Módem: dispositivo que se conecta a la computadora y a una línea telefónica para permitir la conexión con otras computadoras.

Moodle: plataforma virtual de aprendizaje de código abierto.

Mouse: (significa ratón en inglés) dispositivo que facilita el manejo de la computadora. Se utiliza con una de las manos y detecta su movimiento relativo en dos dimensiones por la superficie plana en la que se apoya, reflejándose habitualmente a través de un puntero o flecha en el monitor.

Motores de búsqueda: ver Buscador.

Mozilla Firefox: herramienta que permite explorar la web y que en muchos casos se presenta junto a algún buscador, que permite rastrear información en la red a partir de palabras claves que sintetizan el contenido que se busca o que aparecen en el texto del sitio de destino.

Multimedia / Multimedial: material que presenta información en más de un formato, como ser textual, auditivo, animado, o interactivo.

Multimedialización: estrategia en la que se integran nuevos soportes digitales, diversos lenguajes y múltiples fuentes de información. Tiene como objetivo la formación de sujetos capaces de desenvolverse en la llamada sociedad de conocimiento. Es concebida como una oportunidad para que docentes y alumnos accedan a contenidos propios del nivel Primario de un modo enriquecido en cuanto a variedad, calidad y actualidad de la información; integración de lenguajes escrito, sonoro y visual; formatos hipertextuales de lectura y/o navegación; configuraciones de interacción y posibilidades de abordajes lúdicos, creativos, de ensayo, exploración o investigación.

N

Navegar: (apelando a la metáfora de océano de información) recorrer sitios web en Internet.

Navegador: es una aplicación que interpreta el código en el que están escritas las páginas web y las presenta en pantalla permitiendo al usuario interactuar con su contenido y navegar hacia otros lugares de la red mediante enlaces o hipervínculos.

Netbook: computadora portátil de dimensiones reducidas, lo cual le aporta una mayor movilidad y autonomía. Es muy utilizada con fines educativos, principalmente para navegar por Internet y realizar funciones básicas como procesador de texto y de hojas de cálculo. Las Aulas Digitales Móviles cuentan con 30 netbooks.

Notebook: computadora portátil que puede realizar la mayor parte de las tareas que realizan las computadoras de escritorio, con la ventaja que involucra su peso y tamaño reducido.

P

Página de inicio: sitio web o página que se visualiza cuando se inicia un navegador web. Suelen ser de información como noticias, clima, juegos, etc.

Página web: un documento en Internet que tiene una unidad en la pantalla, con una única dirección a la cual se accede. Puede contener texto, imágenes e hipervínculos o enlaces a otros documentos o archivos.

Password: ver Contraseña.

PDF: sigla del inglés portable document format, que significa formato de documento portátil. Formato de almacenamiento de documentos, desarrollado por la empresa Adobe Systems que impide modificaciones posteriores al guardado de los datos.

Pen drive: (pronunciado “pen draiv”) (también “Memoria USB” o “flash drive”): es un dispositivo de memoria o almacenamiento de datos portátil. Su practicidad deriva de su facilidad de uso, su portabilidad y su gran capacidad de almacenamiento sin necesidad de baterías o pilas.

Perfil: características que definen a un/una participante en un espacio virtual. En esta plataforma, definen al usuario de la misma.

Pizarra interactiva: es un dispositivo compuesto por un proyector, una superficie plana (pizarra) que puede conectarse a la computadora y proyectar sobre ella lo mismo que se ve en la pantalla de la computadora, pudiendo además interactuar con la imagen proyectada.

Placa de video: dispositivo o tarjeta gráfica que se incorpora a la computadora para procesar datos de imagen y sonido, y transformarlos en información comprensible y representable en un monitor o en un televisor.

Placa de red: dispositivo o tarjeta de expansión que se incorpora a la computadora para posibilitar la conexión a Internet.

Planillas de cálculo: programa que permite ingresar y procesar datos numéricos y alfanuméricos dispuestos en forma de tablas compuestas por celdas que se

organizan en filas y columnas. La celda es la unidad básica de información en la planilla de cálculo, donde se insertan los valores y las fórmulas que realizan los cálculos. Permite realizar cálculos complejos con fórmulas y funciones y dibujar distintos tipos de gráficos.

Plantillas: (en inglés “template”) página pre-desarrollada que es empleada para crear nuevas páginas con el mismo diseño, patrón o estilo.

Plataforma: es un entorno que permite concentrar en un solo espacio virtual distintas herramientas que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, compuesta principalmente por herramientas de comunicación, información para el alumno, repositorio de recursos y actividades, y herramientas de seguimiento del desempeño de los alumnos. Hay plataformas propietarias (Blackboard, E-ducativa, por ejemplo) y otras de código abierto: (Moodle, Dokeos, por ejemplo).

Podcast: archivo de audio publicado en Internet que el usuario puede escuchar o descargar para escuchar desde su computadora o dispositivo móvil (teléfono, reproductor de mp3, y otros) cuando lo desea.

Procesadores de texto: programas destinados a la creación o modificación de documentos escritos por medio de una com-

putadora. Representan una alternativa moderna a la antigua máquina de escribir, siendo mucho más versátiles que ésta. Los trabajos realizados en un procesador de textos pueden ser guardados en forma de archivos, usualmente llamados documentos, así como impresos a través de diferentes medios.

Programas de oficina: (también llamados suite ofimática) recopilación de programas utilizados en oficinas que tiene diferentes funciones como crear, modificar, organizar, escanear, imprimir, etc. archivos y documentos. Generalmente incluyen al menos un procesador de texto y una planilla u hoja de cálculo. Adicionalmente puede contener un programa de presentación, un sistema de gestión de bases de datos, herramientas menores de gráficos y comunicaciones, un gestor de información personal (agenda y cliente de correo electrónico) y un navegador web.

Protocolo: normas que permiten gestionar las conexiones y el intercambio de datos entre las máquinas y los nodos de la red.

Puerto USB: (del inglés Universal Serial Bus, bus universal en serie en castellano) dispositivo que sirve para conectar periféricos (máquina digital de fotos, pen drive, etc.) a una computadora.

R

Receptor crítico, creativo y responsable: alude a la capacidad de asumir un rol activo frente a los mensajes que circulan por las TIC. La formación de este tipo de receptores es uno de los objetivos de la alfabetización multimedial y se refiere a la adquisición de competencias vinculadas a la búsqueda y al análisis de información, a la posibilidad de producir y poner en circulación nuevos mensajes, así como al desarrollo de capacidades para la comprensión y participación en esta realidad mediatizada en la que nos toca vivir. La formación sistemática que brinda la escuela resulta una oportunidad para los niños y las niñas de convertirse tanto en consumidores reflexivos como en productores culturales creativos.

Recuperar: traer de vuelta la base de datos al tiempo y estado en que se encontraba antes de que se causara un daño o error en el sistema.

Red: conjunto de computadoras conectadas entre sí.

Redes sociales: comunidades virtuales que permiten a los usuarios conectarse con sus amigos e incluso realizar nuevas amistades, a fin de compartir contenidos, interactuar y crear grupos sobre intereses similares, como pueden ser la música

o el cine. El uso de las redes más frecuentes es entre amigos, pero no es el único. Las redes también pueden ser de uso profesional o de intercambio político, entre otras posibilidades, donde no son necesariamente amigos quienes socializan. Por ejemplo Facebook y Twitter.

Reiniciar: volver a poner en funcionamiento el sistema operativo de una computadora. Por lo general se asocia al proceso de reiniciar (voluntaria o involuntariamente) la computadora cuando ya está encendida e iniciada.

Repositorio: depósito virtual en el cual se alojan distintos materiales (textos, videos, audios, multimedias).

Representaciones: mecanismos a través de los cuales se crea/recrea una imagen de lo "real". Se trata de una herramienta del discurso en tanto selecciona, jerarquiza, reorganiza, matiza, focaliza, subraya y fragmenta. Las TIC ponen en circulación distintas representaciones de quiénes somos y a qué grupos pertenecemos, y proporcionan las bases sobre las que los grupos y clases construyen la 'imagen' de las vidas, significados, actividades o valores de otros grupos. Esta es una de sus grandes funciones culturales: construir y distribuir selectivamente el conocimiento de la sociedad y lograr que esta se perciba como un conjunto coherente. Este concepto permite

desnaturalizar y problematizar ideas que nos atraviesan socialmente como la objetividad o los medios de comunicación entendidos como "una ventana al mundo".

Router: dispositivo usado para la interconexión de redes informáticas que permite asegurar el direccionamiento de paquetes de datos entre ellas o determinar la mejor ruta que deben tomar.

S

Scanner: dispositivo que se utiliza para convertir, mediante el uso de la luz, imágenes impresas o documentos a formato digital.

Seguridad: protección de los datos digitales y garantía de su integridad por control de acceso, cifrado u otros métodos del mismo orden.

Servidor escolar: es un entorno digital diseñado especialmente para las escuelas a fin de que las aulas estén conectadas y puedan trabajar en un entorno protegido y adaptado a sus necesidades. El término también hace referencia a la computadora misma en la cual se aloja ese entorno digital.

Servidor pedagógico escolar: es un entorno digital que funciona como centro de gestión de las Aulas Digitales Móviles, de almacenamiento y manipulación de información o archivos. Es un lugar de resguardo del trabajo

de los distintos grupos que utilizan las Aulas porque permite almacenar y recuperar archivos con rapidez en cualquiera de sus formatos.

Sesión: la duración de una conexión entre un usuario y un servidor web.

Setear: configuración de estado inicial de una computadora.

Scrollear: desplazar el texto o las imágenes a través de un monitor o pantalla. El término se usa, por ejemplo, para referirse a los movimientos de pantalla que hay que hacer para jugar un videojuego.

Sistema operativo: conjunto de programas que efectúan la gestión de los procesos básicos de una computadora, y permiten la normal ejecución de todas sus funciones.

Sitio web: conjunto de páginas web enlazadas de modo que forman una unidad y se identifican con un único dominio web.

Sociedad de la información: momento histórico del desarrollo de la sociedad caracterizado por el acceso y manejo de grandes volúmenes de información a través de las tecnologías de la información y la comunicación.

Sociedad del conocimiento: momento histórico del desarrollo de la sociedad en el que

el principal generador de valor económico es el saber, el valor agregado intelectual a las cosas y a las acciones. Lo más valioso es la innovación y la generación de ideas, ya que se privilegia la capacidad de entender e incorporar el cambio, de inventar, de proponer nuevos modos de hacer. En este contexto, la educación ocupa un papel fundamental como motor de desarrollo y formación ciudadana, ya que necesita de la apropiación crítica, y por tanto selectiva, de la enorme cantidad de información circulante. Para la UNESCO el concepto pluralista de sociedades del conocimiento va más allá de la sociedad de la información ya que apunta a transformaciones sociales, culturales y económicas en apoyo al desarrollo sustentable. Los pilares de las sociedades del conocimiento son el acceso a la información para todos, la libertad de expresión y la diversidad lingüística. Ver Sociedad de la información.

Software: soporte lógico de una computadora que comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos, que son llamados hardware.

Software de autor: conjunto de aplicaciones informáticas y programas que permiten a alumnos y docentes la creación de ejercicios, actividades y objetos mul-

timediales. Estas herramientas -que crecieron bajo la idea de que todas las personas contarán con la facilidad expresiva de desarrollar sus ideas en formato digital-, permiten la inclusión de textos y todo tipo de archivos: gráficos, audio, video, etc.

Software libre: conjunto de aplicaciones informáticas y programas creados y distribuidos bajo la idea de que los usuarios son libres para ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, modificar y distribuir el software. El software libre suele estar disponible gratuitamente, o al precio de costo de la distribución a través de otros medios, sin embargo no es obligatorio que sea así, por lo tanto no hay que asociar software libre a "software gratuito".

Soportes multimediales: dispositivos digitales que permiten la confluencia de múltiples lenguajes. Por ejemplo una cámara de fotos digital que además de registrar imágenes permite grabar videos y obtener imágenes; o un teléfono celular que además de posibilitar la comunicación oral, permite el envío de mails, fotos y video, entre otras funciones.

Spam: correo electrónico basura, no deseado, con frecuencia proveniente de remitente no conocido, habitualmente de tipo publicitario, generalmente enviados en grandes cantidades (incluso masivas).

Subir: trasladar documentos, archivos, desde una computadora a un servidor (el servidor escolar, el que aloja un sitio web, etc.). Ver también Cargar.

T

Tecnología educativa: es el uso pedagógico del conjunto de herramientas, procedimientos y técnicas en función de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Tecnología educativa apropiada y crítica: es el uso de la tecnología teniendo en cuenta el contexto en el cual se produce, integrándola a los otros saberes culturales, haciéndola propia, y aplicándola reconociendo sus características y efectos.

Terminal: consola, dispositivo electrónico o electromecánico de hardware, usado para introducir o mostrar datos de una computadora.

TIC: sigla de Tecnologías de la Información y la Comunicación. Dentro de ellas se consideran tanto a los medios de comunicación tradicionales (diario, radio y televisión), como a los nuevos medios digitales (las computadoras, los celulares e Internet). La posibilidad de englobarlos bajo una misma denominación resulta pertinente dados los avances y potencialidades de la tecnología en la actualidad. La digitalización de la información permite

la convergencia de soportes y la circulación de distintos tipos de contenidos (archivos de texto, video, foto, música, gráficos o aplicación de software). Se caracterizan por el manejo de grandes volúmenes de información y variadas formas de comunicación en forma veloz y masiva a través de medios electrónicos.

Transnarrativas: relatos que se despliegan en múltiples plataformas mediáticas generando nuevos puntos de entrada a una historia. Cada elemento compositivo de una narrativa transmediática construye valor al ser consumido de manera individual; sin embargo, son las conexiones que se establecen entre todos los medios las que permiten la construcción de una experiencia completa del relato. En su forma ideal, cada medio cumple su función de la mejor manera de acuerdo con sus capacidades; así, una historia puede ser introducida en una película, expandida a través de la televisión, novelas, historietas o explorada en un videojuego. Por ejemplo, la película Matrix, se despliega en varios soportes: hay tres películas, varios videojuegos, una serie de cómics y dibujos animados, sin contar las innumerables producciones de los fans de esta historia.

Tutorial: conjunto de instrucciones para completar una tarea. Más interactivo y específico que un libro, pretende enseñar con

el ejemplo y el suministro de la información. Es necesario respetar su secuencia lógica para que el usuario entienda el proceso que lo llevará a concluir aquello que quiere lograr. El Aula Digital Móvil cuenta con una serie de tutoriales que tienen por objetivo facilitar el funcionamiento de la misma.

U

URL: dirección en Internet de una página o sitio web; por ejemplo: [http:// www.aprender.entrieros.edu.ar/](http://www.aprender.entrieros.edu.ar/)

Usuario: individuo que utiliza un recurso digital, tal como se identifica en el espacio digital. Así, cada persona podría identificarse con más de un usuario. En general, está asociado a una palabra (nombre de usuario).

UPC: batería que permite que se mantenga funcionando el servidor pedagógico ante un eventual corte de energía eléctrica.

V

Velocidad de carga: se refiere a la capacidad de una computadora o de otro dispositivo digital de incorporar información para su almacenamiento.

Vida privada: categoría determinada culturalmente. En el entorno digital, designa el derecho que tiene el usuario de gestionar sus informaciones confidencia-

les y de limitar su difusión y reutilización por parte de terceros.

Vikidia: es una enciclopedia web interactiva escrita para los niños de 8 a 13 años, en el rol de lectores y, aunque no en forma exclusiva, editores. Este sitio es independiente de la fundación Wikimedia, de la que depende Wikipedia.

Virus: infección informática que tiene por objeto alterar el normal funcionamiento de la computadora, sin el permiso o el conocimiento del usuario. Los virus habitualmente reemplazan archivos ejecutables por otros infectados con el código malicioso. Pueden destruir de manera intencionada los datos almacenados en una computadora, aunque también existen otros más inofensivos, que solo se caracterizan por ser molestos.

Vodcast: archivo de video publicado en Internet que el usuario puede escuchar o descargar para escuchar desde su computadora o dispositivo móvil (teléfono, reproductor de mp3, y otros) cuando lo desea.

W

Web 2.0: se refiere al cambio en el uso de Internet de repositorio de grandes volúmenes de información a espacio de comunicación e intercambio con participación del usuario común en vez de la participación exclusiva de especialistas en computación.

Webquest: (pronunciado: “uebcuest”) es una actividad didáctica generalmente grupal, en la cual los alumnos buscan información en documentos digitales (habitualmente en Internet) para luego transformarla y producir un nuevo documento, contextualizada como juego de rol o simulación guiada. Cuando la búsqueda se limita a pocos documentos y no se pide una producción nueva, suele llamarse “Cacería”.

Wi Fi: (pronunciado en español “wifi” y en inglés “waifai”, es la sigla de la marca Wi-Fi Alliance) tecnología de comunicación inalámbrica mediante ondas más utilizada hoy en día.

Wiki: es un sitio web de fácil edición que permite que todos los participantes puedan crear y modificar sus páginas, favoreciendo el aprendizaje colaborativo.

Wikipedia: enciclopedia libre de Internet sin fines de lucro, que posee más de 17 millones de artículos en 278 idiomas y dialectos, que han sido redactados colaborativamente por voluntarios de todo el mundo. Iniciada en enero de 2001, es actualmente la mayor y más popular obra de consulta en Internet.

Windows: sistema operativo desarrollado por la empresa Microsoft desde 1981 que se ha convertido en el más usado del mundo por los usuarios de

computadoras. Proporciona una interfaz estándar basada en menús desplegables, ventanas en pantalla y un dispositivo señalador como el mouse.

WWW: (del inglés World Wide Web – Red mundial) sistema de información y documentos interconectados a través de Internet.

Z

Zipear: comprimir archivos digitales de modo que éstos sean más pequeños, y aunar más de un archivo en uno sólo, haciéndolos más adecuados para su envío o carga en espacios virtuales. Los archivos comprimidos se reconocen por sus extensiones: .zip y .rar son las más comunes.

Fuentes:

- Recursos Educativos Digitales - 2011, Programa Educación, Comunicación y Tecnología de la Provincia de Entre Ríos
- Uso pedagógico de las tecnologías de la información y la comunicación. Eje 1, 2 y 3. - 1a ed. Buenos Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación, FOPIIE, 2007.
- Primaria Digital. Manual general introductorio / Paula Camarda y Viviana Minzi ; con la colaboración de María Gabriela Madeo. 1a ed. - Buenos Aires, Ministerio de Educación de la Nación, 2012.
- COBO ROMANÍ, CRISTÓBAL; MORAVEC, JOHN W. (2011). Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius / Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona. Barcelona.
- DUSSEL, INÉS (2006) De la primaria a la EGB: ¿qué cambió en la enseñanza elemental en los últimos años?, en: Terigi, F., Diez miradas sobre la escuela primaria. Buenos Aires, Siglo XXI.
- DUSSEL INÉS Y SOUTHWELL (2007); La escuela y las nuevas alfabetizaciones. Lenguajes en plural- Revista el Monitor N° 13. Ministerio de Educación y Presidencia de La Nación.
- LÉVY PIERRE (1997), Cibercultura. Informe al Consejo de Europa.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA (2007); Eje 1: Reflexión pedagógica: educación, cultura y nuevas tecnologías. Módulo para docentes. Uso pedagógico de las tecnologías de la información y la comunicación. - 1a ed. - Buenos Aires

<http://www.aprender.entrerios.edu.ar>

<http://www.educ.ar>

<http://www.eduteka.org>

<http://www.dreig.eu/caparazon/>

Ficha orientativa Elaboración de un DOCUMENTO DE PROYECTO

Primera etapa: (entrega en el entorno virtual del taller)

Tema: Enunciar de manera clara y concisa el objetivo del proyecto.
Contexto institucional: breve descripción.

Diagnóstico:

- Descripción del estado de situación que motiva o justifica la elaboración de Blog (institucional, personal o áulico)
- Enunciación de los actores involucrados.
- Metas o propósitos que se pretende alcanzar con la propuesta (definición clara de objetivos generales (tienen que ver con la idea general de la propuesta) y específicos(se relacionan con las actividades concretas que se llevarán a cabo)
- Destinatarios directos e indirectos de la propuesta.

Para la elaboración de esta primera etapa del Documento de Proyecto sugerimos:

- Realizar las lecturas propuestas por el taller para lograr un mayor acercamiento al tema que estamos abordando y de esta manera pensar en la justificación de la utilización de esta herramienta en el ámbito escolar
- Tomar contacto con los distintos actores que estarán involucrados en la propuesta y potenciales destinatarios.). Identificar problemas, necesidades, en base a la propuesta de trabajo - metodología de trabajo colaborativo.
- Indagar sobre experiencias similares.

Segunda etapa (entrega en el entorno virtual del taller)

Plan de producción: en base a lo identificado en la primera instancia, el plan de producción debe constar de los siguientes contenidos: Fundamentación y descripción de las estrategias de acción para la puesta en marcha del blog, como por ejemplo:

- Definir estructura principal de contenidos: (colores, logos de identificación, textos de inicio, páginas)
- Requerimientos básicos del sitio, como por ejemplo: -Roles – usuarios- cómo se realizará la administración, qué participación tendrán los alumnos y /o otros actores involucrados. etc.
- Qué contenidos se van a incorporar.

**Tercera etapa: (entrega en el entorno virtual)
(a los 15 días luego de finalizar las etapas presenciales)**

Presentación de la finalización del diseño del blog
Proyecciones - (plan de producción que contemple el mantenimiento del blog por lo que resta del año).
Memoria de producción (referencia al proceso de producción del blog y el desarrollo del taller).

ANOTACIONES

ANOTACIONES



Programa

Comunicación, Educación y Tecnología

Consejo General de Educación

Coordinación General de Tecnología de la
Comunicación y la Información

Tejeiro Martínez 441 - Paraná, Entre Ríos
E3100GFA - Argentina
Email: tic-cge@entrierios.gov.ar

www.aprender.entrierios.edu.ar

