

# TIC COMO HERRAMIENTA PARA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

## DIPLOMADO EN COMPRENSIÓN LECTORA

2017



### BIENVENIDOS A LA APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA PROFESORES

Este módulo está orientado par que se afiance la familiarización de los profesores con las diferentes opciones que ofrece la tecnología, para ser aplicadas en el quehacer pedagógico, haciendo énfasis que éstas no son herramientas mágicas, ni sustituyen al docente, al contrario son instrumentos de apoyo para impartir conocimientos con el propósito de aprender a usar los diferentes recursos cuando estime necesario, además del mejoramiento de los procesos educativos.

Es necesario resaltar que el uso adecuado de las TIC puede mejorar y enriquecer el aprendizaje de sus estudiantes en formas nunca antes disponibles a tan gran escala. También es importante que los maestros valoren las conexiones entre éstas y los diferentes aspectos de su trabajo profesional: nuevas teorías de aprendizaje, estrategias de aula actualizadas, cumplimiento de lineamientos o estándares curriculares, métodos de evaluación, facilitación de aspectos administrativos de su trabajo, entre otros.

Para llevar a cabo de manera efectiva la integración de TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje, los docentes deben atender a los siguientes aspectos:

- a) Adquirir competencia básica en uso de las TIC.
- b) Disponer de estrategias pedagógicas adecuadas que le permitan utilizar el potencial transformador de las TIC para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes.
- c) Desarrollar competencia para llevar a cabo, de forma progresiva, el proceso de integración efectiva de las TIC en sus cursos.

Por las condiciones del mundo actual, la utilización de material audiovisual y multimedia se ha convertido en una necesidad para el desarrollo de procesos de aprendizaje, pero no se puede desconocer la importancia del texto escrito, incluso para la elaboración de cada uno de estos formatos, acordes con las exigencias de la globalización y modernidad.

Para que los procesos de decodificación de contenidos sean acertados, es inminente que el producto a desarrollar atienda a unas estructuras fundamentales en donde se incluye un buen uso de la lengua española, acorde con los parámetros establecidos.

TEMAS:

1. **Explorando: orígenes de la internet.**
2. **Herramientas colaborativas de la Web 2.0 para la formación de competencias (wikis, blogs, foros, redes sociales)**
3. **Los estándares de calidad en TIC la formación docente.**
4. **Herramientas de Google para comunicarse, archivar y crear material de didáctico. (correo electrónico, drive, formularios)**
5. **Estrategias para leer desde el computador o el teléfono móvil.**
6. **Preparándose para Crear un VIDEO**

## Orígenes de Internet

Internet surgió de un proyecto desarrollado en los Estados Unidos para apoyar a sus fuerzas militares. Luego de su creación fue utilizado por el gobierno, universidades y otros centros académicos.



en

En la década de los años 70 nacieron múltiples redes y servicios, por ejemplo, la universidad de Stanford inauguró su servicio Telenet. En esa misma década, el departamento de Energía de los Estados Unidos construyó la MFENet que desencadenó la creación de HEPNet, esto a su vez inspiró a la NASA a construir su red que llamaría SPAN. En 1976 AT&T desarrolló un protocolo para comunicación entre computadores con sistema operativo UNIX, sistema operativo de mayor distribución y uso en las universidades. Se distribuyó gratuitamente a quienes tuvieran computadores con su sistema operativo, En 1981, nace BITNET, que enlazaba súper computadores IBM.

En 1982 se adopta el protocolo TCP/IP, Protocolo de control de transmisiones/protocolo de internet, como el estándar para la interconexión de las redes conectadas a ARPANET.

En 1984 se desarrollo el Servicio de Nombres de Dominios (DNS), que introdujo conceptos de jerarquías, por ejemplo, .com (comercios), .gov (gobierno), etc., así como una serie de códigos de país, pero el sistema era aún más inteligente ya que permitía hacer la traducción simultánea entre el nombre tecleado por el usuario y la dirección binaria del anfitrión en cuestión.

El hecho que haría de Internet el medio que hoy conocemos provino de la decisión de ciertos gobiernos de fomentar su uso en todas las instituciones de educación superior, independientemente del área de especialidad de los alumnos. Hasta ese momento, el uso del Internet estaba limitado a interconexión de universidades, agencias de defensa e investigación, el uso comercial había sido frenado por la propia incapacidad de las empresas de proveer equipos y programas que pudieran conectarse al Internet utilizando TCP/IP como protocolo de comunicación.

Para 1990 ARPANET prácticamente dejó de existir y se desarrolló el primer programa que permitiría a los usuarios buscar archivos en todos los espacios de información públicos existentes.

En 1991 se lanzó el proyecto Superautopista de la información que proporcionaría fondos para continuar con el desarrollo en materia de cómputo e infraestructura para Internet en los Estados Unidos. Adicionalmente 1991 nació la Red Mundial conocida como www.

La explosión de Internet pasa por la entrada de servicios tradicionales como la radio, la televisión, la banca y la telefonía, que se van integrando en mayor o menor medida a la Red.

A partir de aquí la escalada de tecnología es impresionante. Se desarrollaron los motores de búsqueda que rápidamente añaden búsquedas inteligentes en varios idiomas. El lenguaje Java empieza a pegar fuerte y prosperan tecnologías como los entornos virtuales o el teléfono por Internet, que permite la conexión con todo el mundo a precio de llamada local.

Se desarrolla de una manera definitiva el comercio electrónico, para comprar productos y servicios a través de Internet. Se pueden ver cientos de televisiones y escuchar radios de todo el mundo en tiempo real. Los bancos se asientan en la Red y la gente empieza a ceder en su miedo inicial, confiando en la seguridad que ofrecen los servidores seguros.

### ***La World Wide Web (Amplia Telaraña Mundial)***

Conocida como Web o WWW, y traducida al español como Amplia Telaraña Mundial. La Web es una colección de archivos, que incluyen información en forma de textos, gráficos, sonidos y vídeos, además de vínculos con otros archivos.

Los archivos son identificados por un Localizador Universal de Recursos URL- que especifica el protocolo de transferencia, la dirección de Internet de la máquina y el nombre del archivo. Por ejemplo, un URL podría ser <http://www.unadvirtual.org>

Los programas informáticos denominados exploradores ?como Mozilla Firefox de Linux, Navigator de Netscape, o Internet Explorer de Microsoft? utilizan el protocolo http para recuperar esos archivos. Continuamente se desarrollan nuevos tipos de archivos para la WWW, que contienen por ejemplo animación o realidad virtual (VRML).

La gran cantidad de información puesta en la red ha dado lugar a la aparición de buscadores, páginas especializadas en hacer índices de los contenidos que facilitan localizaciones específicas. Algunos de los más populares son Yahoo, Google, Altavista o Lycos.

### ***Elementos de conexión a Internet***

Para establecer una conexión a Internet, se deben tener los elementos de hardware, software y proveedor de servicio de Internet (ISP), los cuales se describen:

## **Elementos de Hardware**

### **Hardware**

Designa el conjunto de elementos físicos que componen un computador (circuitos integrados, discos duros, cables, buses de datos, periféricos de entrada y de salida).

Las piezas básicas de hardware para el funcionamiento de un computador personal son:

- El procesador.
- La tarjeta madre.
- Disco Duro.
- Memoria.
- Fuentes de alimentación de corriente.

Entre los elementos que componen el Hardware esta la Tarjeta madre, placa base o Mainboard que es la pieza esencial del computador, debido a que su función principal es enlazar todos los dispositivos que forman parte del equipo, y en ella se encuentran todos los circuitos. Además se pueden mencionar:

- Bases de datos, tienen la capacidad para asimilar el flujo de la información, de esto depende en gran medida el rendimiento del computador.
- chips de memorias,
- tarjetas aceleradoras de video,
- tarjetas de sonido o dispositivos de red.

Este artículo está licenciado bajo [Creative Commons Attribution Non-commercial 3.0 License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/)

- Mínimo un computador personal (PC), preferiblemente multimedia, es decir un computador que pueda reproducir video y sonido (dotado de una unidad de CD-ROM o DVD y parlantes).
- Un MODEM, dispositivo que permite convertir la señal análoga a digital o viceversa, es decir, permite un entendimiento entre las señales análogas que transportan las líneas telefónicas y señales digitales que transportan los computadores. Existen dos tipos de módems, los internos que son los que se encuentran dentro de la CPU del PC y los externos, son aparatos o dispositivos que se encuentran por fuera de la máquina o PC. El módem debe tener las siguientes características: velocidad de Transmisión mínimo: 56kbps

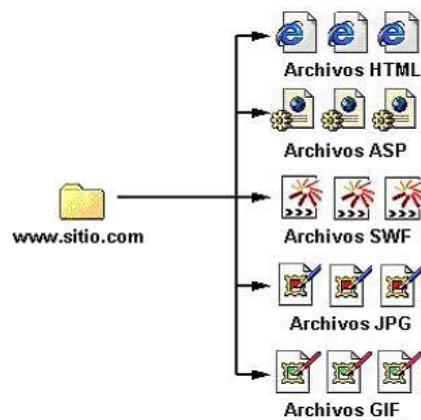
(kilobytes por segundo), una línea telefónica o banda ancha, suscripción a una Empresa prestadora de servicio de Internet (ISP ? Internet Service ? Provide)

- **Sitio Web**

Es una carpeta almacenada en un Servidor Web. Dentro de esta carpeta se pueden localizar diferentes tipos de archivos conocidos como páginas web, de como: páginas ASP, páginas HTML, imágenes, animaciones, scripts, bases de datos, etc.

- **La Estructura de un Sitio Web**

Se entiende por estructura del sitio a la manera en que se almacenan lógicamente los archivos dentro de este (carpetas y subcarpetas) y la manera en que se vinculan entre sí estos archivos a través de los Enlaces (acceso a otras páginas o Web). En la figura siguiente, se muestra la forma como se pueden enlazar diferentes páginas conservando una estructura organizada. Es decir, dentro del conjunto de archivos de páginas Web del Sitio existe una página especial denominada Página de Inicio (Home, Default, Índex, etc.) que es aquella que se visualiza en el navegador después de colocar una dirección URL dentro de la barra de direcciones del Navegador; esta página contendrá los hipervínculos o enlaces necesarios para acceder a los demás archivos que componen el Sitio.



- **El Formato de un Sitio Web**

Todos los Sitio Web poseen una apariencia característica; distintos tipos de letras (fuentes), colores, imágenes, maneras de representar los hipervínculos, etc. Podría decirse entonces que el formato del Sitio es la apariencia estética en que se presentan las diferentes páginas que lo componen ante cualquier navegante que lo recorre.

### **Conceptos técnicos utilizados en la Internet**

Existen muchos conceptos o términos que se utilizan en el lenguaje de las redes e Internet, por lo tanto es necesario que se mencionen los más usuales a continuación se definen los siguientes:

**.Dirección electrónica:** las direcciones electrónicas son simplemente una serie de caracteres que permiten al usuario ubicar el contenido de un sitio Web específico, el cual se encuentra alojado o almacenado en un servidor.

**.FTP:** Acrónimo de File Transfer Protocol, o protocolo de transferencia de archivos que se utiliza en Internet y otras redes para transmitir archivos entre servidores o entre un usuario y un servidor. Características: Transmite sin errores, dispone de un sistema de conexión de datos, maneja un código de redundancia de datos y tiene la capacidad de retomar la descarga en caso de una conexión fallida.

**.Hipervínculo:** se conoce como enlace, son referencias entre varias páginas que se encuentran en la red Internet.

**.HTML.** Acrónimo de HyperText Markup Language.(Lenguaje de Marcado de Hipertexto) y es el lenguaje que se utiliza para crear las páginas web. Este lenguaje indica a los navegadores cómo deben mostrar el contenido de una página web. En un documento HTML hay etiquetas que indican los atributos del texto (negrita, centrado...). Otras indican al sistema cómo debe responder a eventos que genere el usuario, por ejemplo, que después de que el usuario señale con el mouse un icono que representa una película, se ejecute el programa que reproduce vídeo en formato digital. La etiqueta más importante es la que indica un vínculo (link), que puede contener como destinatario otro lugar del mismo documento o el URL de otro documento; este último puede residir en el mismo lugar de la Web que el documento actual o en cualquier otro ordenador de WWW.

El lenguaje html contiene dos partes:

- 1- el contenido, que es el texto que se verá en la pantalla de un ordenador.
  - 2- las **etiquetas y atributos** que estructuran el texto de la página web en encabezados, párrafos, listas, enlaces, etc. y normalmente no se muestra en pantalla.
- **HTTP:** Es un acrónimo de HyperText Transfer Protocol, ó (protocolo de transferencia de hipertexto). Protocolo encargado de encontrar los sitios Web de acuerdo a las direcciones electrónicas escritas por el usuario en la opción de dirección de un navegador, es decir, se utiliza en las transferencias de

información de páginas en Internet, de tal forma que puedan ser visualizadas en un navegador.

- **Portal:** El término "portal" se refiere a un sitio web que se usa como punto de partida para visitar otros sitios; los portales generalmente buscan formar comunidad en la localidad geográfica donde operan. Los portales suelen incluir diversos servicios; por mencionar algunos:

- Directorios de otros sitios web
- Herramientas para búsqueda en el web
- Noticias
- Horóscopos
- Foros de pláticas o chat
- Información del clima, de la bolsa, telefónica, mapas y guías turísticas
- E-mail gratuito
- Personalización de información, etc.

- **Servidor:** Computador de gran capacidad de almacenamiento y procesamiento de información, que gestiona las tareas pesadas como la clasificación y enrutamiento del correo, mantenimiento de los sitios y servicio de páginas Web a los clientes.
- **URL:** acrónimo de Universal Resource Locator (localizador universal de recursos), método de identificación de documentos o lugares en Internet, que se utiliza principalmente en World Wide Web (WWW). Un URL o también dirección electrónica, es una cadena de caracteres que identifica el tipo de documento, el computador, el directorio y los subdirectorios en donde se encuentra el documento y su nombre.

Por ejemplo el URL de la página de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia es: <http://www.unad.edu.co>

**HIPERTEXTO:** El hipertexto es una de las herramientas más útiles en la escritura virtual, sirve para que el usuario tenga la posibilidad de crear, agregar, enlazar y compartir información de fuentes diversas, proveyendo la posibilidad de acceder a documentos de manera no secuencial, son una serie de bloques conectados entre sí por nexos, que forman diferentes itinerarios para el usuario. Se refiere a un tipo de texto electrónico y al mismo tiempo a un modo de edición.

*"Con hipertexto, me refiero a una escritura no secuencial, a un texto que bifurca, que permite que el lector elija y que se lea mejor en una pantalla interactiva. De acuerdo con la noción popular, se trata de una serie de bloques de texto conectados entre sí por nexos, que forman diferentes itinerarios para el usuario".*  
Theodor H. Nelson.

### **Características del hipertexto**

El hipertexto cuenta con las siguientes características:



- No es lineal, los lectores pueden navegar en el documento y la información como lo deseen.
- Permite al autor contextualizar a profundidad el contenido, para una mayor comprensión de sus ideas principales.
- Permite seleccionar los temas de interés.
- El usuario puede leer, co-escribir y comprender información de manera más efectiva.
- Si está mal estructurado el usuario se puede desorientar fácilmente, se debe incluir señalización para evitar que esto suceda.
- **Formatos de dirección electrónica**

Los distintos tipos de servicio proporcionados por Internet utilizan diferentes formatos de dirección. Uno de los formatos se conoce como decimal con puntos, por ejemplo 123.45.67.89. Otro formato describe el nombre del ordenador de destino y otras informaciones para el enrutamiento, por ejemplo ?mayor.dia.fi.upm.es?. Las redes situadas fuera de Estados Unidos utilizan sufijos que indican el país, por ejemplo (.es) para España o (.ar) para Argentina. Dentro de Estados Unidos, el sufijo anterior especifica el tipo de organización a que pertenece la red informática en cuestión, que por ejemplo puede ser una institución educativa (.edu), un centro militar (.mil), una oficina del Gobierno (.gov) o una organización sin ánimo de lucro (.org).

Teniendo en cuenta los conceptos anteriores y la forma como se esquematizan las direcciones electrónicas de la Web, a continuación se explicaran algunos ejemplos de direcciones Web.



**Dirección IP:** Dirección del proveedor de acceso a Internet (I Internet Access Provider en inglés). Es un número que identifica de forma única a un computador o red local dentro de Internet, y que un usuario recibe de su proveedor de servicio de Internet (ISP). Puede ser constante o variable.

<http://www.youtube.com/watch?v=IhIMOqdEEio> video primera parte

## **NAVEGADORES Y MOTORES DE BUSQUEDA**

### ***Concepto de navegador***

Existen varias definiciones sobre lo que es un navegador, todas enmarcadas en un concepto global, a continuación se presentan dos definiciones:

- Un navegador es un programa que actúa como una interfase entre el usuario y los contenidos de Internet, específicamente la Web.
- Es el programa de computador que conoce el lenguaje de la World Wide Web (www), es decir se sabe comunicar con los servidores para pedir los archivos que el usuario solicita (los protocolos), y por otro entiende el código de la página Web para presentar el contenido al usuario.

### ***Navegadores usuales***

En el mercado existen navegadores creados por diferentes empresas productoras de software en los que encontramos de software libre y propietario. Entre los navegadores más usuales están el Internet Explorer, que viene con el sistema operativo Windows 98, XP y Vista; Netscape de Netscape Communications que funciona bajo el sistema operativo de Windows y Mozilla que corre bajo el sistema operativo Linux y Windows. Sus interfaces son:

Navegador Mozilla



## Navegador Netscape



## Navegador Internet Explorer



## HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN

### **Correo electrónico**

Es un sistema de envío y recepción de correo mediante el uso de un computador u otro dispositivo electrónico, de manera que se utilice una red de área local (LAN), Internet o conexiones inalámbricas para su transmisión y recepción. Se conoce también como e-mail, Electronic Mail o correo electrónico.

Un mensaje de correo electrónico puede constar tanto de texto escrito como de imágenes, archivos de datos o mensajes de voz y otros elementos multimedia digitalizados, como animaciones o vídeo. Para su composición, envío y lectura sólo se usan dispositivos electrónicos y programas (software), sin precisar, en ningún momento, de elementos físicos ajenos a los dispositivos electrónicos, como puede ser la impresión en papel, ni de la manipulación física del contenido, como ocurre en el envío o la entrega del correo ordinario.

### ***Elementos de un mensaje***

El correo electrónico se basa en el envío y recepción de mensajes. Un mensaje de e-mail consta de un cuerpo de texto, asunto y la dirección del o de los destinatarios y códigos de prioridad y urgencia. Adicionalmente, según los casos, se puede incluir archivos adjuntos que son elementos adicionales, creados por programas externos e insertados en el mensaje antes de su envío,

El cuerpo del mensaje se puede escribir directamente en el programa de software utilizado para su composición, y las direcciones de los destinatarios normalmente se encuentran en una base de datos de contactos, desde la cual se seleccionan, y que, según los programas se denomina libreta de direcciones, libro de direcciones, o similares.

Los correos gratuitos también lo usan muchas personas para tener su correo electrónico personal, ya que en muchas empresas que tienen acceso a Internet por medio de un ISP, le proporcionan al empleado una cuenta de usuario. Existen muchos sitios Web, que permiten que los usuarios creen su correo electrónico de manera gratuita. Los sitios más conocidos para crear correos gratuitos tenemos:

www.gmail.com  
www.hotmail.com  
www.yahoo.com  
www.latinmail.com  
www.starmedia.com.

Ejemplo de dirección de correo electrónico



## Herramientas didáctico - tecnológicas

### **Wiki: propuesta educativa**

Wiki es una herramienta didáctica-tecnológica-asincrónica que brinda un espacio editable en la red para todos los miembros que deseen conformar una comunidad virtual. En la educación formal, el uso de wikis permite de alguna u otra manera formar parte de comunidades virtuales cuyo número de miembros puede rebasar al número de alumnos y docentes de una clase (presencial o a distancia). Lo esencial es el aporte que se brinda a favor de la construcción del conocimiento social.

Ventajas en el uso de esta herramienta:



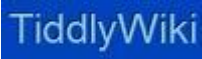
- Es una herramienta tecnológica innovadora.
- El aprendizaje es colaborativo y cooperativo, compartiéndose la información.
- Involucra a los alumnos en la redacción de los textos, facilita su participación.
- Facilita la comunicación y la socialización entre sus miembros.
- Su creación y uso son sencillos.
- Contribuye con la construcción del conocimiento social.
- El protagonismo está centrado en los alumnos participantes.
- Acceso desde cualquier parte del mundo siempre y cuando se tenga conexión a Internet.
- Es divertido y motivador para los alumnos.
- Es editable y su modificación/actualización puede realizarse en cualquier momento.
- Facilita la rapidez en el desarrollo de trabajos.
- Realiza una búsqueda fácil de la información.
- Contribuye con la organización de la información.
- Ofrece flexibilidad en la distribución del tiempo al ser una herramienta asincrónica.
- Es gratuita.

**Wikis** (pionero: Ward Cunningham, 1995)

En hawaiano "wikiwiki" significa: rápido, informal. Una wiki es un **espacio web corporativo, organizado mediante una estructura hipertextual de páginas** (referenciadas en un menú lateral), **donde varias personas autorizadas elaboran contenidos de manera asíncrona**. Basta pulsar el botón "editar" para acceder a los contenidos y modificarlos. Suelen mantener un **archivo histórico de las versiones** anteriores y facilitan la realización de **copias de seguridad de los contenidos**. Hay diversos servidores de wiki gratuitos:

 **Google sites** <http://sites.google.com/>

**Pbwiki** <http://www.pbwiki.com/>

 **Tiddlywiki** <http://www.tiddlywiki.com/> (está más cercano a un entorno de edición de páginas web que a una wiki)

 **Wetpaint** <http://www.wetpaint.com/>

**Wiki MailxMail** <http://wiki.mailxmail.com/>



**Wikispaces** <http://www.wikispaces.com/>

Al igual que los blogs son **espacios on-line** muy **fáciles de crear** pues **hay plantillas y la inclusión de textos, imágenes, vídeos, sonidos es sencilla**. Suelen incluir un **buscador interno** y facilitan la sindicación **de contenidos**.

Frente a los blogs que se articulan mediante artículos en orden cronológico y que pueden estar más orientados a informar y promover comentarios críticos, las wiki se organizan por **páginas con etiquetas** (sin orden cronológico) y están más orientadas a la creación de textos conjuntos y síntesis y a la negociación de contenidos y significados entre varias personas.

Por otra parte, los blogs permiten que los visitantes dejen comentarios aunque sin modificar los artículos que han escrito sus autores (contenidos estáticos), en tanto que las wikis **no prevén que los visitantes dejen comentarios (a no ser que se registren)**; la persona autorizada si pueden modificar y ampliar sus páginas (contenidos dinámicos) en cualquier momento.

## Webquest

Las WebQuest son actividades que se llevan a cabo utilizando recursos de Internet preseleccionados por el docente, de manera que el estudiante, para realizar la tarea, se enfoque en la utilización de los recursos y no en buscarlos. Están especialmente diseñadas para que el alumno desarrolle habilidades esenciales para utilizar apropiadamente la información que encuentra, es decir, para clasificarla, organizarla, analizarla y sintetizarla correctamente, con el objeto de generar con ella y apoyándose en Herramientas Informáticas y otros recursos, un producto nuevo. Para elaborarlas, el docente diseña una Tarea, selecciona los recursos de Internet que considera más pertinentes para resolverla y la presenta al estudiante de manera interesante y fácil de entender. Se debe tener cuidado en que la actividad, en su totalidad, se ajuste al tiempo asignado para llevarla a cabo y cumpla los objetivos de aprendizaje planteados.

Las WebQuests se componen de seis partes esenciales: Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión.

Para realizar una WebQuest debes antes definir su finalidad. Un lugar gratuito y libre para desarrollarla puede ser: <http://www.phpwebquest.org/>. Los pasos a seguir son:

1. Introducción. Se proporciona del objetivo del contenido del curso, los su intencionalidad.

2. Tareas .Define las actividades que se van a realizar. Debe ser claro y conciso y puntual.
3. Proceso. Son los pasos a seguir para desarrollar la actividad.
4. Recursos. Se encuentran los elementos de apoyo que el docente a seleccionado para el desarrollo de la actividad, por ejemplo, enlaces de portales web.
5. Evaluación. Se hace mediante la definición de una rúbrica donde el docente analiza el proceso de trabajo y la actividad con esta herramienta.
6. Conclusiones. Resume los aspectos más relevantes en el proceso de trabajo con la WebQuest.

Bernie Dodge, Paladín del Aprendizaje Basado en Internet.  
<http://www.eduteka.org/reportaje.php3?ReportID=0011>

Cinco \_\_\_ reglas \_\_\_ para \_\_\_ construir \_\_\_ una \_\_\_ maravillosa \_\_\_ Webquest  
<http://www.eduteka.org/profeinvitad.php3?ProfInvID=0010>

Construyendo una miniquest  
<http://www.eduteka.org/pdfdir/DiferenciasMiniquest.pdf>

Las WebQuest y el Uso de la Información - Comentario editorial  
<http://www.eduteka.org/comenedit.php3?ComEdID=0010>

"Tareonomía" del Webquest: Una taxonomía de tareas.  
[http://www.eduteka.org/tema\\_mes.php3?TemalD=0011](http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemalD=0011)

### ***Bitácoras y el blog***

Una bitácora es un recurso que permite a una persona o grupo, o una organización expresar sus ideas de forma inmediata y cronológica a través del envío de artículos que quedan registrados en una página ad-hoc. El blog es una herramienta adecuada para la realización de estas actividades.

Entre los rasgos característicos de esta herramienta, se encuentran:

- **Aprovechamiento de la inteligencia colectiva.** Este tipo de herramientas proporcionan servicios interactivos en red y otorgan a los usuarios (por ejemplo, alumnos y docentes) la posibilidad de participar en un proyecto común, aprovechando los aportes de cada uno de los participantes.
- **La participación de los usuarios.** Los usuarios (como por ejemplo los alumnos) tienen la libertad de participar en cualquier momento (dentro de un rango determinado de tiempo que indique el docente).
- **La construcción voluntaria y cooperativa.** Al brindar libremente su aporte, los participantes cooperan entre sí y contribuyen a la construcción del conocimiento social.

- **El enfoque constructivista.** Los participantes se encuentran implicados en la construcción del conocimiento porque son ellos los protagonistas y también aprenden haciendo uso de la bitácora.
- **Los recursos didácticos.** Este tipo de herramientas favorece el desarrollo del auto aprendizaje permanente haciendo uso de las herramientas que nos ofrecen, resolviendo problemas reales en entornos colaborativos y motivadores.
- **El carácter social.** Las bitácoras fomentan la participación de los alumnos y la comunicación entre ellos mismos y con el docente, construyendo el conocimiento y beneficiando a toda la comunidad virtual.
- **La modificación de la información,** la cual posibilita al docente (administrador) agregar, modificar, personalizar y mejorar la información que se presenta.

El Blog para realizar una bitácora es una herramienta libre de uso gratuito, que puedes desarrollar por enlaces como: <http://www.blogger.com>  
 Tiene ventajas como:

- Sencillez en la creación y utilización de bitácoras.
- Facilidad en la organización de los contenidos.
- Interacción y participación. Todos pueden enriquecer y compartir información a través de la creación de entradas y los comentarios.
- Integración de otros medios como imágenes y videos (por ejemplo, YouTube).
- Medio que permite expresarse, con la ventaja de que existen teclas para borrar o corregir antes de lanzar una idea.
- Configuración en los permisos para su visualización, de manera que se establezca que sean públicas o privadas (las bitácoras).
- Permite la creación de comunidades que giran en torno a un tema de interés.
- Acorde con un enfoque constructivista.
- Acceso desde cualquier parte del mundo siempre y cuando se tenga conexión a Internet.
- Facilita la distribución de los materiales educativos.
- La cronología de los temas publicados.
- El uso de categorías para clasificar y ordenar las entradas publicadas, además del acceso a los Archivos que clasifican dichas entradas por mes.
- Constante actualización por parte de los administradores del blog (por ejemplo, el docente) y de los participantes (en los comentarios).
- Pueden ser adaptados en cualquier asignatura.
- Es gratuito.

**Blogs, weblogs o cuadernos de bitácora** (pionero: Jorn Barger, 1997)



La blogosfera es el conjunto de blogs que hay en Internet. Un blog es un **espacio web personal en el que su autor** (puede haber varios autores autorizados) **puede escribir cronológicamente artículos**, noticias...(con imágenes y enlaces), pero además es un espacio colaborativo donde **los lectores también pueden escribir sus comentarios** a cada uno de los artículos (entradas/post) que ha realizado el autor. Hay diversos servidores de weblog gratuitos como por ejemplo:



**Bitacoras** <http://www.bitacoras.com> Tiene un directorio de Educación.



**Blogger** - Google <http://www.blogger.com>



**Blogia** <http://blogia.com>

**Edublogs** <http://www.edublogs.org> En inglés. Tiene un directorio de Educación.



**WordPress** <http://wordpress.org/>

Son muy **fáciles de crear** pues **hay plantillas y la inclusión de textos, imágenes, vídeos, sonidos es sencilla**. Se puede acceder a los blogs desde cualquier ordenador pues **se editan on-line**. Por tanto, las actualizaciones son inmediatas (aunque esto impide trabajar off-line y guardar una copia completa del blog en un disco).

La estructura básica del blog es **cronológica** (los nuevos artículos siempre aparecen los primeros), pero los contenidos también se pueden organizar por **categorías** (etiquetado semántico, tags). Los artículos quedan permanentemente archivados y son accesibles directamente a través de una URL (**permalink**).

Suelen incluir un **buscador interno**, listados de otros blogs (**blogrolls**) y diversas funcionalidades (gadgets, widgets) como relojes, calendarios... (ver: <http://www.google.com/ig/directory?synd=open>)

### **Portafolio- Herramienta de evaluación**

El portafolio es una de las herramientas didáctico-tecnológicas idóneas para realizar una evaluación continua de los logros alcanzados por nuestros alumnos. De acuerdo a la definición de la National Education Association

(<http://www.nea.org>) presentada en Wikipedia, un portafolio es un registro del aprendizaje que se concentra en el trabajo del alumno y su reflexión sobre esa tarea. Mediante un esfuerzo cooperativo entre el alumno y el personal docente se reúne un material que es indicativo del progreso hacia los resultados esenciales.

Esta herramienta narra una historia: la evolución del proceso de aprendizaje del alumno, donde es posible contar con un registro de los avances. Tanto el docente como el discente pueden visualizar en cualquier momento estos logros, permitiendo tener un panorama amplio de la evolución del aprendizaje.

### **Ventajas**

- Sencillez en la creación y utilización de portafolios.
- Permite realizar un seguimiento y evaluación continua al proceso de enseñanza-aprendizaje.
- El alumno es el protagonista de dicho proceso al mostrar la evolución del trabajo del alumno.
- Va acorde con un enfoque constructivista.
- Mejora la situación de aprendizaje de los alumnos porque ellos mismos son conscientes de sus avances y pueden visualizarlo haciendo uso del portafolio.
- Facilita la reflexión y autoevaluación por parte del alumno.
- Permite una mejora continua del trabajo pues, al visualizar los avances, el docente puede brindar una retroalimentación en cualquier momento.
- Es gratuita.

### ***Tipos de portafolio***

Ésta herramienta es un indicativo de la evaluación del alumno y no un determinante ya que es un apoyo más para el proceso de evaluación.

Los portafolios pueden variar en relación a la presentación a la forma tradicional o digital, se pueden listar algunos tipos:

- Portafolios de trabajo. Es un resumen de las tareas, reconocimientos, cursos tomados, adiestramientos y el progreso a través del mundo laboral.
- Portafolios de progreso. Es un documento que evalúa el progreso académico de los estudiantes a través del proceso enseñanza-aprendizaje.
- Portafolios de éxito. Es un documento que recopila los mejores trabajos de exhibición.

Para nuestro trabajo el portafolio de progreso se adecua a las necesidades exigidas en el proceso de la enseñanza-aprendizaje.

## HERRAMIENTAS SINCRÓNICAS.

Chat

Videoconferencia

Servicios de intercomunicación

Gestión de Imagen, Sonido y Video

Fotografía Digital -Picasa

Sonido - Audicity

Vídeo Digital

Sistemas de gestión de aprendizaje o plataformas virtuales de teleformación son herramientas didácticas-tecnológicas-asincrónicas, donde se pueden encontrar dos tipos de sistemas: sistemas cerrados en los que el usuario como tutor o instructor de una clase, tendrá que volcar sus contenidos y limitarse a las opciones que fueron pensadas por los creadores del espacio virtual, para desarrollar su curso. Otras se extienden a lo largo y a lo ancho de la red usando el hipertexto como su mejor aliado para que los alumnos no dejen de visitar o conocer otros recursos en la red relacionados a la clase.

Son diversas las actividades y recursos que se integran en su elaboración donde se pueden incluir interactividad, ejercicios, espacios de discusión entre otros que permiten la construcción del conocimientos por parte de los estudiantes y apoyadas con adecuadas metodologías de aprendizaje.

Actualmente se usa como soporte a las clases presenciales tradicionales que se desarrollan en el aula tradicional o en la educación a distancia.

Existen varios tipos de plataformas:

- LMS
- KMS
- ERP
- CRM
- CMS

*Algunas de ellas son:*

- WebCT,

- BlackBoad,
- e-ducative [[1]],
- Plataforma Mediáfora
- Manhatan
- Dokeos
- Moodle
- Nexus
- ILIAS
- Claroline

## El futuro de la red

### ***El invento que cambio el rumbo***

El Internet desde sus inicios cambio la historia de la tecnología, su proceso de creación ha estado lleno de aciertos y desaciertos que han permitido su evolución.



**Web 0.0.** Fueron los años oscuros de Internet. Hasta comienzos de los años 90's se caracterizó por la complejidad de llevar a cabo operaciones básicas y con una extrema lentitud en la conexión. Existían buscadores como el WebCrawler, programas de chat como IRC y rebuscadas formas de intercambiar archivos como los FTP, que aún están en uso.

**Web 1.0.** La explosión de la primera era de internet estuvo marcada por la popularización masiva de los navegadores y el correo electrónico. En la red se encontraban buscadores sencillos como Lycos y Altavista y potentes como Terra en páginas personales diseñadas por pioneros del lenguaje HTML. El usuario era un receptor pasivo donde su intervención se reducía a simples participaciones en foros.

**Web 2.0.** La participación activa del usuario es la clave de esta época que comienza en los primeros años del siglo XXI. Gracias a los amplios avances en la programación, los usuarios dejan de ser pasivos y se convierten en diseñadores de contenido a través de los blogs como blogspot.com y de plataformas como MySpace, YouTube o Flirckr. Google revoluciona las búsquedas con un sistema basado en la popularidad y Wikipedia se convierte en el templo del saber.

**Web 3.0.** Conocida como la Web semántica. Se ve hacia el futuro como la mezcla de inteligencia e innovación tecnológica. A mediano plazo se esperan las mejoras en las conexiones, calidad en los gráficos y nuevos dispositivos para acceder a

internet, algunos opinan que la red acudirá al internauta y no el internauta a la red, abriendo de esta manera el paso hacia nuevos caminos de una red moderna.

### ***Características de la Web 3.0***

- La web 2.0 significó la aparición de redes sociales ahora las redes semánticas se dan paso gracias a la Web 3.0, que centra su objetivo en la inteligencia artificial y al innovación tecnológica. Mencionaremos algunas de las características que la identifican su presencia:
- ***Inteligencia***. El proyecto de la red semántica conocida como la Web 3.0, pretende crear un método para clasificar las páginas de internet, un sistema de etiquetado que no solo permita a los buscadores encontrar la información en la red sino entenderla. Al conseguir este objetivo, el usuario podrá acudir a la Web para preguntar en su lengua y sin necesidad de claves por un determinado asunto. La web aprenderá del resultado de las búsquedas para próximas operaciones.
- ***Sociabilidad***. Las comunidades sociales se hacen más exclusivas y complejas. Crecen las redes sociales y el número de formas en que se conectan a sus miembros. Empieza a considerarse normal que una persona tenga varias identidades en su vida virtual y se planteé incluso la posibilidad de poder migrar la identidad de una red a otra.
- ***Rapidez***. La transmisión de video en la red y el nacimiento de portales dedicados a esta tarea, como Youtube, son posibles con gracias a las rápidas conexiones de los usuarios. Las principales operadores de telecomunicaciones han empezado a implementar la fibra óptica hacia los usuarios con anchos de banda de hasta 3Mbps de ADSL que se convertirán en velocidades que irán de 30Mbps a 1000 Mbps.
- ***Abierta***. El software libre, los estándares y las licencias Creative Commons, se han convertido en habituales en internet. La información se distribuye libremente por la web, impidiendo que un solo dueño se apropie de ella. La plusvalía de la propiedad sobre la información se pierde a favor de un uso más democrático.
- ***Ubicuidad***. Los computadores personales se van volviendo obsoletos debido a la multifuncionalidad de los teléfonos móviles y otros dispositivos portátiles. Con la aparición del correo electrónico en las Blackberry en el escritorio se espera que Apple y iPhone incluyan la web. Las pequeñas pantallas crecen en tamaño y resolución permitiendo mejor visualización del contenido web. El alcance de las redes inalámbricas y de telefonía de última generación se multiplica ampliando la cobertura de la red.
- ***Facilidad***. Los internautas que visitan un sitio web deben emplear cierto tiempo en conocerlo aprender a usarlo. Las nuevas tendencias de diseño buscan estándares hacia una Web más homogénea en sus funciones y más fácil de reconocer, además de crear espacios que el usuario pueda configurar a su gusto.
- ***Distribución***. Los programas y la información se convierten en pequeñas piezas distribuidas por la Web y capaces de trabajar conjuntamente. Los internautas pueden coger y mezclar estas piezas para realizar una

determinada tarea. La Web se convierte así, en un enorme espacio ejecutable a modo de un computador universal. Los sistemas de computación distribuida- sistemas que unen las potencias de muchos computadores en una sola entidad.- se convierten en una opción habitual de los sistemas operativos.□

- Tridimensionalidad. Los espacios tridimensionales, en forma de mundos virtuales en forma de juegos y tele presencialidad serán cada vez más habituales. Aparecerán nuevos dispositivos para moverse por la Web, diferentes al teclado, al ratón y a los lápices ópticos.

### Aplicaciones de la Web 2.0 Punto de vista educativo



<http://www.slideshare.net/peremarques/la-web-20-y-sus-aplicaciones-didcticas>

### CONCEPTUALIZACIÓN DE LA WEB 2.0 ¿QUÉ ES? CARACTERÍSTICAS

**La Web 2.0 en los canales de comunicación y publicación de Internet**  
(subrayados los servicios que se consideran en la Web 2.0)

- Canales síncronos (los comunicantes están conectados simultáneamente).
  - Unidireccional: radio y TV digital (*como también la radio y la TV convencionales*).
  - Bi o multidireccional: chat, mensajería instantánea, audioconferencia, videoconferencia, Skipe (multicanal), Second Life...(*cómo también el teléfono y los encuentros presenciales*).
- Canales asíncronos (no es necesario que los comunicantes estén conectados simultáneamente).
  - Unidireccional: web (*como también los libros, discos y periódicos*).
  - Bidireccional: e-mail (*como también el correo postal por carta y fax*).
  - Multidireccional limitada: listas telemáticas, foros, Google docs, wiki, Facebook, Moodle.
  - Multidireccional abierta: blogs, podcast, YouTube, Flickr, SlideShare, Twitter, RSS, Bloglines, GoogleReader, Del.icio.us ...

**Concepto de Web 2.0** (pionero: Tim O'Reilly, 2003)

Con el término Web 2.0, subrayamos un cambio de paradigma sobre la concepción de Internet y sus funcionalidades, que ahora abandonan su marcada unidireccionalidad y se orientan más a facilitar la **máxima interacción entre los usuarios** y el desarrollo de redes sociales (tecnologías sociales) donde puedan **expresarse y opinar, buscar y recibir información de interés, colaborar y crear conocimiento** (conocimiento social), **compartir contenidos**. Podemos distinguir:

- Aplicaciones para expresarse/crear y publicar/difundir: **blog, wiki...**
- Aplicaciones para publicar/difundir y buscar información: **podcast, YouTube, Flickr, SlideShare, Del.icio.us...**
- Aplicaciones para buscar/acceder a información de la que nos interesa estar siempre bien actualizados: **RSS, Bloglines, GoogleReader, buscadores especializados...**
- Redes sociales: **Ning, Second Life, Twitter...**
- Otras aplicaciones on-line Web 2.0: Calendarios, geolocalización, libros virtuales compartidos, noticias, ofimática on-line, plataformas de teleformación, pizarras digitales colaborativas on-line, portal personalizado...

Frente a las tradicionales páginas web estáticas (Web 1.0) donde sus visitantes solo pueden leer los contenidos ofrecidos por su autor o editor, en la Web 2.0 todos los cibernautas pueden elaborar contenidos y compartirlos, opinar, etiquetar/clasificar... Esto supone una **democratización de las herramientas de acceso a la información y de elaboración de contenidos**, aunque como no todos los que escriben en Internet son especialistas, se mezclarán los conocimientos científicos con las simples opiniones y las falsedades.

Tecnológicamente, las aplicaciones Web 2.0 son servicios de Internet, por lo que no es necesario tener instalado un software cliente en el ordenador. Así, **nuestra plataforma de trabajo es la propia página web**, que nos suministra herramientas on-line siempre disponibles y nos proporciona espacios de trabajo colaborativo.

**Implicaciones educativas de la Web 2.0.** En definitiva la Web 2.0 permite: buscar, crear, compartir e interactuar on-line.

- Constituye un **espacio social horizontal y rico en fuentes de información** (red social donde el conocimiento no está cerrado) que supone una alternativa a la jerarquización y unidireccionalidad tradicional de los entornos formativos. Implica nuevos roles para profesores y alumnos orientados al **trabajo autónomo y colaborativo, crítico y creativo, la expresión personal, investigar y compartir recursos, crear conocimiento y aprender...**
- Sus fuentes de información (aunque no todas fiables) y canales de comunicación facilitan un **aprendizaje más autónomo** y permiten una **mayor participación en las actividades** grupales, que suele aumentar **el interés y la motivación de los estudiantes**.

- Con sus aplicaciones de edición profesores y estudiantes pueden **elaborar fácilmente materiales** de manera individual o grupal, **compartirlos y someterlos a los comentarios de los lectores**.
- Proporciona **espacios on-line para el almacenamiento, clasificación y publicación/difusión de contenidos** textuales y audiovisuales, a los que luego todos podrán acceder.
- Facilita la realización de **nuevas actividades de aprendizaje y de evaluación** y la creación de **redes de aprendizaje**.
- Se desarrollan y **mejoran las competencias digitales**, desde la búsqueda y selección de información y su proceso para convertirla en conocimiento, hasta su publicación y transmisión por diversos soportes.
- Proporciona entornos para el desarrollo de **redes de centros y profesores** donde reflexionar sobre los temas educativos, ayudarse y elaborar y compartir recursos.

**Requisitos para el uso didáctico de las aplicaciones Web 2.0.** Si no se dan estos requisitos, no se utilizarán.

- **Infraestructuras.** El aprovechamiento óptimo de la Web 2.0 basada en las interacciones personales, exige el trabajo individual o en pequeño grupo ante un ordenador y en el ciberespacio. Por ello se requiere:
  - EN EL CENTRO DOCENTE. Una intranet educativa, y las aulas de clase deberían tener conexión a Internet y ordenadores suficientes para los estudiantes (desplazarse al aula de informática resulta incómodo y suele inhibir la utilización de estos recursos).
  - EN CASA. A veces convendrá que los estudiantes puedan seguir trabajando en casa, necesitarán disponer de ordenador con conexión a Internet. También será necesario para familias y escuela que puedan estar en contacto on-line. Por ello, deberían intensificarse las ayudas estatales para que las familias con menos recursos puedan adquirir un ordenador para su casa y sería deseable que hubiera una conexión a Internet de baja velocidad gratuita para todos.
  - EL PROFESORADO. Para poder preparar materiales y actividades y hacer el seguimiento de los trabajos virtuales de los estudiantes, el profesorado necesitará tener un buen equipo siempre a su disposición en el centro y también en su casa.
  - LA CIUDAD. Conviene que los municipios dispongan de una red de mediatecas (bibliotecas, centros cívicos, zonas wifi...) donde todos los ciudadanos puedan acceder a Internet cuando lo necesiten. De esta manera, se compensa un poco la brecha digital que sufren quienes no disponen de conexión a Internet en su casa.
- **Competencias necesarias de los estudiantes.** Trabajando con la Web 2.0, los estudiantes serán más autónomos en el acceso a la información y para la construcción de sus conocimientos, pero para ello necesitan unas competencias específicas:
  - Competencias digitales: navegar (buscar, seleccionar, valorar... en Internet), procesar la información con los medios informáticos para



elaborar su conocimiento, expresarse y comunicarse con otros en el ciberespacio, conocer sus riesgos (plagio, spam, anonimato, falsedad...), usar las aplicaciones Web 2.0.

- Competencias sociales: trabajo en equipo, respeto, responsabilidad...

Otras competencias: aprendizaje autónomo, capacidad crítica, imaginación, creatividad, adaptación al entorno cambiante, resolución de problemas, iniciativa...

**Aplicaciones y modelos didácticos de uso de los blogs y wikis** (proporcionan fuentes de información y canales de comunicación multidireccional asíncrona entre los integrantes de la comunidad educativa)

- **Blog o wiki docente** (similar a una web docente). Constituye un espacio donde el profesorado puede almacenar y ordenar materiales e informaciones de interés para su trabajo. Generalmente incluirá: el programa de las asignaturas que imparte, apuntes y todo tipo de recursos didácticos de sus materias, ejercicios y orientaciones para el alumnado, calendario de actividades, información de acontecimientos de clase y del centro docente, bloc de notas... Incluirá un enlace al **blog o wiki de la clase** o un listado de los **blogs de los estudiantes**, lo que le facilitará el seguimiento de sus tareas. También puede incluir enlaces al **blog tablón de anuncios del profesor** (al que los estudiantes deberían estar suscritos para recibir puntualmente las noticias y avisos del profesor) y al **blog personal del profesor**, más orientado a intercambiar opiniones con otros colegas, que incluirá sus comentarios y puntos de vista sobre diversos temas y noticias, reflexiones sobre sus estrategias didácticas...
- **Blog o wiki del estudiante**, donde los alumnos pueden tomar apuntes, llevar una agenda (tareas a realizar, exámenes...), hablar de sus aficiones, escribir comentarios personales sobre noticias... Todos pueden ver los blogs/wikis de los demás y conocerse mejor. También, a manera de **portafolio digital**, pueden elaborar aquí algunos de los trabajos que les encarguen los profesores. Éstos podrán revisarlos y dejarles comentarios con sus correcciones y valoración (si son wikis, el profesor será administrador de todas ellas). El profesor podría suscribirse vía RSS a los blogs de sus estudiantes para recibir puntual información del avance de sus trabajos, pero en general no será buena idea si los alumnos usan mucho su blog ya que recibiría un alud de mensajes.
- **Blog diario de clase** donde cada día una pareja de alumnos (que recibe el password de autor) resume lo que se ha hecho en clase incluyendo esquemas esenciales, enlaces, imágenes... El profesor lo revisará y valorará; también puede complementarlo con comentarios. Su consulta resulta una magnífica herramienta para repasar temas a lo largo del curso, para que los alumnos que no han podido asistir a clase un día se pongan al corriente y permite a las familias saber lo que se hace en clase. Suele incluir el listado de blogs/wikis personales de los estudiantes y del profesor (blogroll). También puede servir para publicar los mejores trabajos de la

clase y para que el profesor escriba "post/artículos" proponiendo actividades de aprendizaje que los alumnos resolverán mediante "comentarios" que luego se revisarán públicamente en clase con la pizarra digital, por ejemplo:

- Comentar o debatir sobre un artículo que publica el profesor, una noticia, una foto, un vídeo...
  - Resolver una adivinanza o problema de múltiples soluciones.
  - Escritura creativa entre todos: a partir de una orientación inicial del profesor, cada día un alumno diferente escribe un fragmento más de una novela o cuento.
- **Blog o wiki libro de actividades** donde el profesor tiene determinados contenidos de la asignatura con preguntas (en muchos casos abiertas a múltiples perspectivas) y ejercicios que los alumnos van realizando de manera individual o grupal con sus aportaciones: contestaciones a las preguntas, enlaces web que complementan los contenidos...
  - **Trabajos colaborativos con wikis.** Algunas actividades en grupo que se tengan que realizar a lo largo de un espacio de tiempo significativo se podrán desarrollar muy bien creando una wiki específica para ello, wiki que se podrá enlazar en el blog diario de clase. Además de los alumnos implicados, el profesor también tendrá derechos de escritura, y podrá dejar sus comentarios durante el proceso; al final se revisarán y corregirán públicamente en clase con la pizarra digital. Por ejemplo:
    - Creación de bases de datos de sobre diversos temas de interés: enlaces a museos de la ciencia, enlaces a videos didácticos y simuladores sobre lentes convergentes y divergentes, etc.
    - Elaboración de proyectos concretos: hacer unos apuntes, preparar un tema que luego se expondrá públicamente en clase con la pizarra digital, desarrollar un proyecto... En algunos casos, habrá una clara división del trabajo y cada alumno realiza una parte y se encargará de la revisión de otras. En otros casos, habrá un marco más abierto para las aportaciones de los estudiantes a la obra colectiva.
    - Desarrollar proyectos de investigación en colaboración orientados a la resolución de problemas, estudios de caso... en los que cada integrante del grupo presenta y comparte sus perspectivas y soluciones.
    - Elaboración de materiales entre profesores y estudiantes: glosarios, enciclopedias, manuales, enlaces de interés para la asignatura...
    - Coordinación del periódico escolar o de cualquier actividad en la que haya un comité organizador.
    - Hacer brainstorming sobre un tema.
  - **Blog del periódico escolar del centro.** Como cualquier otro periódico escolar da lugar a la implicación de muchos estudiantes, que deben organizarse bajo la supervisión de algunos profesores y realizarán interesantes actividades educativas. En este caso además, los lectores podrán opinar dejando sus comentarios a los artículos que se publiquen.
  - **Blog del centro docente** (similar a la web de centro), donde el centro se presenta a la comunidad educativa, y especialmente a los padres de sus

alumnos, informando de su organización y actividades. Suele incluir enlaces a los blogs/wikis/webs docentes de su profesorado y a los blogs diario de clase. La posibilidad de publicar noticias/artículos donde los familiares si lo desean puedan dejar sus comentarios, facilita la comunicación escuela-familias.

**La wiki como portafolio digital** que recoge los trabajos (individuales y colaborativos) de diversos estudiantes y constituye además el espacio para su valoración por los compañeros (peer to peer) y por el profesor, y para el intercambio de comentarios entre todos.

**La wiki como espacio de trabajo compartido en las investigaciones** del profesorado, donde coordinar las aportaciones de los investigadores y donde cada uno puede ir actualizando sus aportes y comentando los de los demás

### Ejemplos de weblogs y wikis

- Artienlaces <http://artenlaces.blogspot.com/> (educación artística, Ángeles Saura)
- Aulablog <http://www.aulablog.com>
- Aulawiki21 <http://aulablog21.wikispaces.com/> (de Francisco Muñoz)
- Boulesis <http://www.boulesis.com> (filosofía)
- Crear wiki <http://aulawiki.wikispaces.com/CrearWiki>
- Internet como recurso educativo <http://internetrecursoeducativo.blogia.com/> (Francisco Ruiz Rey)
- Las letras y las cosas <http://www.auladeletras.net/blog> (lengua y literatura, José M González)
- TiddlyWiki de Paco Riviere <http://pacoriviere.googlepages.com/TiddlyWikiCA.html> (Paco Riviere)
- Wikipedia <http://es.wikipedia.org/wiki/Portada> Y wikilibros, wikicitas...
- Wikimapia <http://www.wikimapia.org>

### PREVISIONES SOBRE LA WEB 3.0 (web semántica)

- Grandes anchos de banda.
- Conexión ilimitada al ordenador, móviles... a precios asequibles
- Cada ciudadano recibirá con el DNI un e-mail y un teléfono.
- Interoperatividad entre plataformas y redes (redes sociales, buzón unificado de Microsoft...).
- Geolocalización: para saber donde están los conocidos...
- Más transparencia... pero menos privacidad (siempre conectados, siempre localizados, vamos dejando rastros en Internet)
- Se van confundiendo el tiempo laboral y el ocio (podemos llevarnos el trabajo a cualquier lugar).
- Búsquedas inteligentes (ya no aparecerán miles de entradas al buscar); la red

- conocerá a cada persona y se adaptará a ella (como un secretario personal).
- Web semántica: trata de convertir la información en conocimiento, clasificando (por etiquetas estandarizadas para todos los dispositivos...) y ordenando los contenidos en Internet para que los programas informáticos puedan tomar decisiones con ellos.
  - Las personas recibirán información según sus necesidades, y la interacción también se adaptará a cada uno (llegará con el idioma que necesitemos)

Y web 4.0...

- Sistema operativo en la red.

## RECURSOS

- **Aulablog** <<http://www.aulablog.com/index.php>>
- **Aulawiki**<<http://aulablog21.wikispaces.com/>>
- **BBC cbeebies** <<http://www.bbc.co.uk/cbeebies/>>
- **Tivi5** (en francés) <<http://www.tivi5mondeplus.com>>
- **W3C.** Guía breve de a web semántica  
<http://www.w3c.es/divulgacion/guiasbreves/WebSemantica>

Claves para escribir

## Las cuatro C de la redacción

Video youtube la biblia de la gramática Lexus

Hay cuatro elementos indispensables para que la redacción de un texto sea exitosa, estos son: Coherencia, Cohesión, Concisión, Claridad

**Coherencia** La coherencia se vislumbra en la selección de la información relevante e irrelevante que se utilizará en el texto, al igual que en la inclusión de documentos o fragmentos de un autor en particular. Mantiene la unidad y organiza la estructura comunicativa de una manera determinada.

**Cohesión** La cohesión es la propiedad del texto que conecta las diferentes frases, ideas, párrafos, entre sí a través de los diversos elementos de enlace. Ésta determina la significación del contenido.

**Concisión** El término concisión alude a presentar las ideas exactas con las palabras precisas, en forma sencilla y natural.

**Claridad** Cuando se logra con la corrección gramatical, [sintáctica](#) y el empleo del vocabulario comprensible, se está aplicando el concepto de claridad.

### **Pautas para mejorar la comprensión**

Los procesos de comprensión de lectura son una parte trascendental en la decodificación del contenido. Para que los textos se entiendan desde la primera leída, hay algunos aspectos a tener en cuenta:

- Construir frases sencillas, simples o compuestas.
- Evitar el exceso de párrafos, separarlos con doble espacio.
- Escribir con precisión.
- Restringir las comparaciones y metáforas.
- Dejar claros los antecedentes, reiterar los pronombres o sujetos.

### **Colores en la redacción de textos**

La utilización de colores es un elemento más a tener en cuenta en la elaboración de textos, se puede considerar incluirlos con el fin de lograr mayor concentración en los procesos de comprensión de lectura del participante, su uso debe ser moderado de no ser así se produce el efecto contrario. Se pueden utilizar teniendo en cuenta que no sólo son un componente estético, también generan sensaciones. Pedagógicamente se utilizan como un elemento comunicativo más, es importante conocer el significado de cada uno:

- **Rojo:** aunque llama la atención acerca de los contenidos y ayuda a resaltar ideas importantes, su exceso incita a conflictos.
- **Azul:** es un color reservado y cuando es muy claro, el contenido se vuelve pasivo, no genera actividad, lo mismo sucede con el amarillo y verde claro.
- **Blanco:** no es recomendable, el exceso de luminosidad, no facilita los procesos de comprensión de lectura, pues incrementa las dificultades del medio.
- **Negro:** es lo opuesto a la luz, concentra todo en sí mismo. Es favorable para la lectura en extensas jornadas.
- **Competencias**
- El concepto de competencia surge de la necesidad de valorar no sólo el conjunto de los conocimientos apropiados (saber) y las habilidades y destrezas (saber hacer) desarrolladas por una persona, sino de apreciar su capacidad de emplearlas para responder a situaciones, resolver problemas y desenvolverse en el mundo. Igualmente, implica una mirada a las condiciones del individuo y disposiciones con las que actúa, es decir, al componente actitudinal y valorativo (saber ser) que incide sobre los resultados de la acción.
- La competencia es "un saber hacer frente a una tarea específica, la cual se hace evidente cuando el sujeto entra en contacto con ella. Esta competencia supone conocimientos, saberes y habilidades que emergen en

la interacción que se establece entre el individuo y la tarea y que no siempre están de antemano".

- Abordar el enfoque de competencias es dar un viraje hacia los resultados de la aplicación de esos saberes, habilidades y destrezas. En otras palabras, las competencias se refieren a un "saber hacer en contexto". Por ello, la competencia se demuestra a través de los desempeños de una persona, los cuales son observables y medibles y, por tanto, evaluables. "Las competencias se visualizan, actualizan y desarrollan a través de desempeños o realizaciones en los distintos campos de la acción humana".
- **¿Cómo escribir en ambientes virtuales de aprendizaje?**
- A partir de algunos estudios de procesos de comprensión de lectura en la Red, se ha creado una dinámica diferente de construcción de textos teniendo en cuenta las condiciones del medio.
- Los lectores de la Internet, asimilan la información de manera global, basados en destacados, títulos, e hipertextos, por eso la redacción de textos digitales debe ser de manera diferente, con el fin de facilitar el aprendizaje.
- El proceso de pasar de un medio secuencial como el texto, a un medio hipertextual, con múltiples caminos, formas de recorrido y de presentación, es un camino entretenido y sin límites. Se necesitan algunos elementos que se deben tener en cuenta en el momento de redactar documentos y serán usados como apoyo al aprendizaje. Estos elementos se han agrupado en tres conceptos: la estética, la redacción y la estructura.

### **La estética**

Con el fin aprovechar al máximo las condiciones del medio, hay varios aspectos a tener en cuenta en la presentación de textos en la Internet. A continuación se presentan los elementos más importantes en el manejo de la estética.

- Contraste entre el fondo y la letra (fondo claro ? letras oscuras) evitar el amarillo y utilizar el rojo solamente para aquellos textos que tienen la intención predeterminada de llamar la atención.
- El tamaño de la letra deberá ser adecuado entre 10 y 12 puntos. Es necesario manejar en los titulares contraste de letras ya sea con tipo, tamaño o color.
- Tener en cuenta que las letras que mejor se leen en la pantalla son las letras sin serifa como verdana o arial, además proyectan una idea de modernidad. Las letras con serifa como Garamond son letras que se pueden utilizar siempre y cuando se coordinen con el diseño de la página y no ocupen textos extensos.

### **La redacción**

En cuanto a la redacción, se consideran los elementos relacionados con el sentido del texto y el estilo utilizado para la redacción, también hace referencia a la ortografía y al uso del lenguaje. Se recomienda que:

- El texto debe ser sencillo, en caso que se requiera manejo de términos especiales ofrecer la opción de glosario o enlazar dichos términos hacia una página donde se presente su significado.
- Debe tener un estilo directo que incentive al usuario.
- En el caso de los mensajes de correo electrónico, chats o foros de discusión, utilizar emoticones para expresar elementos afectivos, emocionales o de apoyo al participante, en el contenido no es apropiado.

### **La estructura**

Se refiere a la manera como se encuentran enlazados los componentes informativos del hipertexto, de manera que el acceso a ellos sea de forma lógico, además que se presenten distintos caminos para su acceso. Para definir la estructura se debe considerar:

- Distribuir la información en pequeños bloques informativos que abarquen una unidad conceptual.
- Proporcionar opciones para recuperación de información a partir de términos clave, tema, fecha de publicación y otros parámetros que se consideren de utilidad para el usuario.
- El usuario siempre debe tener la opción de volver a un sitio conocido, en caso de que se sienta perdido dentro del hipertexto.

### **¿Cómo escribir correos electrónicos eficaces?**

A la hora de escribir un correo es útil responder a las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el motivo del mensaje?
- ¿Quiénes son los destinatarios del mensaje?
- ¿Qué necesitamos de ellos?
- ¿Por qué deben estar de acuerdo con nosotros?

Ejemplo:

*Para: Los jefes de los departamentos D y E*

*De: El vicepresidente de la división*

*Asunto: Reunión voluntaria sobre la reducción de gastos*

*Voy a celebrar una reunión con los jefes de los departamentos A, B y C para discutir los excesivos gastos producidos en dichos departamentos y el modo de*

*reducirlos. Puede que encuentren interesante la asistencia a nuestra reunión; si es así pueden participar en ella, o enviar a algún representante para que asista a la última hora de la reunión, momento en que se discutirán los medios para reducir gastos. Los detalles de la reunión son:*

*Fecha: 2 de junio*

*Hora: 14.00 a 16.00*

*Lugar: Sala de conferencias 1*

## **Netiqueta**

La *netiqueta*, es el conjunto de normas que regulan el comportamiento de los usuarios en los procesos de comunicación dentro de la red.

De la misma manera que existen protocolos para los encuentros físicos entre personas, la *netiqueta* describe protocolos que se deben utilizar en los encuentros virtuales. Como sucede en otros espacios, no conocer las reglas no constituye una excusa para incurrir en comportamientos inadecuados. Es importante apropiarse de estas normas, para no generar conflictos o desagrazos en la interacción dentro de los entornos virtuales de aprendizaje.

La *netiqueta* se debe tener en cuenta a la hora de dirigirse al equipo de soporte técnico, construir el perfil, comunicación dentro del aula, mensajería interna y correo electrónico.

Cuando se generan espacios de participación en los entornos virtuales de aprendizaje es importante tener en cuenta lo siguiente:

- Las mayúsculas sostenidas representan gritos, por esta razón su uso que constituye como una falta grave a la netiqueta.
- No es apropiado dirigirse con vocabulario soez o excesivamente coloquial a los participantes del aula.
- En el momento de establecer comunicación entre participantes es importante tener en cuenta el saludo y la despedida, al igual que se realiza en cualquier proceso de interacción presencial.

## **Periféricos de Entrada**

*Periférico es todo dispositivo conectado al computador que permite la entrada o salida de datos.*

## **Periféricos de entrada**



En la actualidad existen muchos más dispositivos que se pueden usar para introducir datos como son las Palms, los mismos celulares, mp3, mp4, cámaras fotográficas, cámaras de video, game pads, guantes de realidad virtual, usb, dispositivos de reconocimiento de imagen y voz, entre otros. Mencionaremos algunos:

**Disco Compacto ROM:** Disco compacto de memoria de solo lectura. Permite guardar grandes cantidades de información. Usan el láser para grabar permanentemente información sobre la superficie plástica. Almacena almacenar unos 700 Megabytes. Los CD convencionales son empleados para grabar música.

**Lápiz Óptico:** Es un periférico parecido a una pluma que trabaja sobre la pantalla del computador o sobre superficies fotosensibles. Funciona como el ratón.

**Micrófono:** Es un elemento capaz de captar ondas sonoras convirtiendo la potencia acústica en eléctrica.

**Ratón o Mouse:** Dispositivo señalador muy común de uso manual utilizado como entrada o control de datos.

**Scanner:** Dispositivo electrónico que usa movimientos secuenciales de destellos de luz para convertir trazos, ilustraciones o fotografías en forma digital para que puedan ser manipuladas en la computadora o para la producción de negativos en separación.

**Teclado:** Es un dispositivo que permite ingresar datos al computador. Su estructura es como el teclado de una máquina de escribir. Aunque tiene teclas programable de función. Éstas se encuentran en la parte superior y empiezan con la tecla F1 y terminan con la tecla F12.

## **ENTORNOS PARA COMPARTIR RECURSOS**

Todos estos entornos nos permiten almacenar recursos en Internet, compartirlos y visualizarlos cuando nos convenga desde Internet. Constituyen una inmensa fuente de recursos y lugares donde publicar materiales para su difusión mundial.

### **Libros virtuales.**

Constituyen un entorno abierto tipo libro o cuaderno en el que las personas autorizadas pueden ir añadiendo capítulos y apartados. Un buen ejemplo es el libro virtual del IES CAVALERI <http://www.iescavaleri.com/libro/index.php>. Para elaborarlos se pueden utilizar programas como MyScrapboo.

**La prestatgeria** <http://phobos.xtec.cat/lilibres/prestatgeria/index.php>

**Storybird.** <http://storybird.com/> Collaborative Storytelling

**Libros en 3D con realidad aumentada:** <http://alpha.zooburst.com/>

Myebook <http://www.myebook.com>

Isuu <http://isuu.com>

### Documentos, cómics, carteles

**Scribd** <http://www.scribd.com/>

**Calameo** <http://www.calameo.com/>

**Bubbleshare** <http://www.bubbleshare.com> (cómico)

**Pixton** <http://pixton.com> (cómico)

**Glogster** <http://glogster.com> (carteles)

**Scrapblog** <http://scrapblog.com> (carteles)

### Imágenes



**Picassa** (Google) <http://picasaweb.google.es> Permite retocar imágenes, clasificarlas, publicarlas en Internet (1 G.) y compartirlas (modo público, restringido o privado). También permite hacer búsquedas de fotos y dejar comentarios a las mismas.

**flickr** **Flickr** (Yahoo) <http://www.flickr.com/> Permite publicar en Internet fotografías (100 M.), clasificarlas, etiquetarlas y compartirlas (modo público, restringido o privado). Se pueden dejar anotaciones sobre las fotos (ad notes) y ver una serie de ellas como una presentación multimedia. También permite hacer búsquedas de fotos y dejar comentarios a las mismas. Y <http://flickrvision.com/> muestra en el mapa las fotos más recientes que se han enviado a Flickr. Además [Bookr](#), para crear libros con imágenes de Flickr.

**BubbleShare.** <http://www.bubbleshare.com/>

### Podcast: compartir audio

**Podcasting** consiste en crear archivos de sonido (generalmente en MP3) y difundirlos en Internet con el fin de que puedan ser descargados y escuchados en el momento que quiera el usuario en un reproductor portátil de MP3. Si lo desea también los puede reproducir directamente en streaming desde Internet. El término procede de "ipod" (reproductor portátil) + "broadcasting" (retransmisión). Una

variante sería el **videocasting**: creación y distribución de archivos de video en MP4

Para grabar el audio se pueden utilizar editores de sonido como Audacity <http://audacity.sourceforge.net/> que es gratuito y <http://www.podomatic.com>. En Internet se pueden publicar en webs, weblogs o directorios de podcast que ofrezcan alojamiento gratuito Ver herramientas para podcasrting en <http://mashable.com/2007/07/04/podcasting-toolbox/> . Los **directorios** de podcast facilitan la localización de los podcast que nos interesen. Además, suelen ofrecer canales de sindicación / suscripción RSS de contenidos para informarnos puntualmente de las novedades. Algunos de ellos son:



**Last.fm** <http://www.last.fm/>



**PodErato** <http://www.espapod.com/> (proporciona alojamiento gratuito para podcast de audio)

**Educasting** <http://www.educasting.info> (para crear podcast educativos)

**Podsonoro** <http://www.podsonoro.com/>

**Podomatic** <http://www.podomatic.com>

**Divshare** <http://www.divshare.com>

## Presentaciones multimedia



**SlideShare** <http://www.slideshare.net/>. Nos permite almacenar archivos de hasta 20 MB de espacio con nuestras presentaciones, añadiéndoles nombre, descripción y etiquetas. Una vez almacenada y procesada nuestra presentación en SlideShare, la convierte en formato flash, y le asigna una dirección URL (permalink). No hay opciones de privacidad. También permite hacer búsquedas de presentaciones, dejar comentarios a las mismas, compartirlas a través de correo electrónico o incrustarlas en nuestra página web.

**Slidestory** <http://www.slidestory.com/>. Para crear y compartir historias sincronizando imágenes y sonido.

**Slide** <http://www.slide.com/>

**Slideboom**, con transiciones y sonido <http://www.slideboom.com>

**Scribd** <http://www.scribd.com>


**PhotoShow** <http://www.photoshow.com/>

**Animoto** <http://animoto.com/>. Para crear vídeos con fotos y sonido, y compartirlo..

**Issuu.** <http://issuu.com/>. Para fácilmente publicar revistas on-line a partir de nuestros materiales: presentaciones multimedia, PDF...

**VoiceThread** <http://voicethread.com> Álbums multimedia (fotos, vídeos, voz) con posibilidad de dejar comentarios de voz y anotaciones a mano.

## Vídeos

 **You Tube** - <http://www.youtube.com/> Además de ser un enorme directorio de vídeos gratuitos, que pueden visionarse y hasta enviar comentarios al autor, You Tube permite abrir una cuenta personal para publicar, clasificar y comentar los propios vídeos.



**Google video.** Con funciones parecidas a You Tube.



**Blip TV** <http://blip.tv/> Espacio para buscar videos y publicar los propios.



**Eduvlogs** - <http://www.eduvlog.org/> Educando con blogs: directorio de vídeos educativos.

**Buscador de vídeos** <http://www.buscatube.cl/>



**Teacher Tube** <http://www.teachertube.com/> Directorio de vídeos educativos.

**Edu3** <http://www.edu3.cat/>

**Dalealplay** <http://www.dalealplay.com/>

**Dailymotion** <http://www.dailymotion.com/es>

**Aplicaciones y modelos didácticos de uso de los entornos para compartir recursos en Internet**

- **Búsqueda de información para documentarse sobre algún tema o encontrar elementos multimedia con los que ilustrar trabajos y presentaciones públicas en clase con la pizarra digital.** Se pueden realizar búsquedas en estos entornos para encontrar fotos, música y locuciones de

audio (canciones, poemas, grabaciones históricas...), presentaciones multimedia, vídeos, enlaces...

- **Elaborar materiales audiovisuales o multimedia y compartirlos en Internet.** Los estudiantes pueden recibir el encargo de realizar determinados materiales audiovisuales o multimedia, almacenarlos en Internet debidamente etiquetados y comentados, referenciarlos en su blog/wiki, y finalmente presentarlos y comentarlos en clase con la pizarra digital. También se puede invertir el orden, y publicar solamente los mejores trabajos que se hagan y presenten públicamente en clase. Los materiales que harán los estudiantes pueden ser fotos, audio (canciones, poemas, cuentos, síntesis de trabajos, entrevistas...), presentaciones multimedia, vídeos...

### Fuentes de información

- CRESPO, Karina . Tutorial para utilizar Flickr [PRESENTACIÓN] <http://www.slideshare.net/lalunaesmilugar/tutorial-de-flickr>
- CRESPO, Karina. Tutorial para aprender a usar You Tube [PRESENTACIÓN] <http://www.slideshare.net/lalunaesmilugar/tutorial-de-youtube>
- CRESPO, Karina Tutorial de SlideShare [PRESENTACIÓN] <http://www.slideshare.net/lalunaesmilugar/tutorial-de-slideshare>
- GELADO, José A. Taller de podcasting [PRESENTACIÓN] <http://www.slideshare.net/jagelado/taller-de-podcasting-kosmopolis-06>
- Educasting, guía para crear educast <http://www.educasting.info/>
- ¿Qué es "del.icio.us"? Social Bookmarking [VIDEO] <http://www.youtube.com/watch?v=x66lV7GOcN>
- MUÑOZ DE LA PEÑA, Francisco (2007). taller de marcadores sociales <http://educaparty2007.wikispaces.com/blogparty>
- PRIMO, Daniel. Herramientas colaborativas: podcasting [PRESENTACIÓN] <http://www.slideshare.net/delineas/herramientas-colaborativas-podcast>

### Aplicaciones y modelos didácticos de uso de los canales de sindicación.

- **Actualización profesional.** Mediante la suscripción a sitios relevantes, el profesorado puede estar al día sobre temas relacionados con las asignaturas que imparte, recibiendo las noticias e informaciones en su blog o en su programa agregador de noticias.
- **Seguimiento de trabajos de los estudiantes.** Mediante la suscripción a los blogs/wikis que se utilizan como portafolios virtuales de los estudiantes. El profesor conocerá puntualmente los avances en sus trabajos y podrá asesorarles sin necesidad de consultarlos uno a uno para buscar las novedades.

- **Difusión de las noticias del tablón del profesor.** Si los alumnos están suscritos al blog tablón del profesor, recibirán puntualmente todos sus comunicados.
- **Seguimiento de las noticias sobre un tema.** Se puede encargar a cada grupo de estudiantes de la clase que elija un tema relacionado con la asignatura y haga un seguimiento de las noticias que aparezcan en la prensa sobre el mismo durante un tiempo determinado. Con toda esta información harán un informe multimedia que presentarán públicamente en clase con la pizarra digital.

### Fuentes de información

- CEIP Palacio Valdés (2006) Tutorial de Bloglines [PRESENTACIÓN] <http://www.slideshare.net/isabeleal/tutorial-de-bloglines>
- QUERALT, Joan (2005). Comencem amb RSS [http://www.xtec.es/~jqueralt/comencem\\_rss.html](http://www.xtec.es/~jqueralt/comencem_rss.html)
- RICHARDSON, Wild (2006). RSS: A quick start guide vor educators.. <http://static.hcrhs.k12.nj.us/gems/tech/RSSFAQ4.pdf>
- 9 Consejos para aprovechar las RSS <http://www.whatsnew.com/2008/05/09/9-consejos-para-aprovechar-al-maximo-los-rss/>
- Tutorial del agregador Netvibes [VIDEO] <http://www.youtube.com/watch?v=ljvHoJ6FShk>
- ¿Qué es RSS [VIDEO] <http://pacoriviere.googlepages.com/es.html> (subtítulos en castellano)

## COMUNIDADES VIRTUALES (REDES SOCIALES)

### Algunos conceptos

"Las **comunidades** son redes de relaciones personales que proporcionan sociabilidad, apoyo, información y un sentido de pertenencia e identidad social" (Wellman, 2001).

El **trabajo colaborativo** consiste en la realización de actividades intencionales por parte de un grupo de personas con el fin de alcanzar unos objetivos específicos. En todo aprendizaje, el contexto y el lenguaje son muy importantes, y en este marco aprender significa "aprender con otros" (iguales o expertos), recoger también sus puntos de vista, aunque cada uno construye (reconstruye) su conocimiento según sus esquemas, su experiencia, su contexto...

Las **comunidades de aprendizaje** pretenden la construcción personal y/o colectiva de determinados conocimientos mediante las interacciones entre sus integrantes que colaboran para el logro de este objetivo las siguientes características:

- Hay un objetivo común y compromiso relacionado con el aprendizaje y construcción de nuevos conocimientos y habilidades. Los aprendices son

conscientes de que se necesitan para realizar sus aprendizajes y están dispuestos a cumplir con los demás asumiendo el rol que les corresponda.

- El aprendizaje cooperativo es un proceso basado en la argumentación y el conocimiento compartido, en el que los alumnos aprenden unos de otros mientras proponen y comparten ideas para resolver una tarea (elaborar un producto, obtener un resultado), dialogando y reflexionando sobre sus ideas y las de los compañeros.

- Sus integrantes tienen diversos perfiles y por lo tanto pueden hacer diversas contribuciones a los demás, que habrá de reunir e integrar..

- Existe un "lugar" (físico y/o virtual) de encuentro.

- Existen canales para compartir los aprendizajes, facilitando interacciones entre sus miembros refuerzan los procesos individuales de aprendizaje. La comunicación se realiza tanto a nivel formal como informal. El papel del profesor consiste en orientar y motivar.

- Hay una organización: roles, liderazgo, tareas, reglas de funcionamiento entre los integrantes del grupo (para generar alternativas, discutirlos, evaluarlos, tomar decisiones...), una cierta consciencia de pertenecer a un "grupo" y un código de conducta.

- Las claves del éxito son: actitud positiva, confianza y apertura (sentimiento de libertad), participación, tolerancia, respeto...

- Pero también hay puntos débiles: su límite es el conocimiento combinado de sus miembros, pueden generar conocimientos erróneos, se requieren habilidades sociales...

- En general la evaluación final se realiza "al grupo", no individualmente.

Las **comunidades virtuales (redes sociales on-line)** son grupos de personas, con algunos intereses similares, que se comunican a través de Internet y comparten información (aportan y esperan recibir) o colaborar en proyectos. Entre las características que generalmente tienen las comunidades virtuales destacamos:

- Hay unos objetivos comunes relacionados con determinadas necesidades de sus integrantes.

- Existe un cierto sentido de pertenencia a un grupo con una cultura común: se comparten unos valores, unas normas y un lenguaje, en un clima de confianza y respeto.

- Se utilizan unas mismas infraestructuras telemáticas, generalmente basadas en los servicios de Internet (software social que facilita la creación de este tipo de redes), que por lo menos permiten comunicaciones de uno a todos y de uno a uno. Básicamente se utiliza el e-mail y una lista de distribución, pero a menudo existe también una página web (portal del grupo), foros y otros entornos virtuales específicos de "red social"...

- Algunos de sus miembros realizan actividades para el mantenimiento del grupo (moderación, actualización de la página web...).

- Se realizan actividades que propician interacciones entre los integrantes de la comunidad: preguntas, discusiones, aportaciones informativas...

- Los integrantes se proporcionan ayuda: emotiva (compañía virtual, comunicación...) y cognitiva (suministro de información...).

Algunas **plataformas que constituyen redes sociales** o que sirven para crearlas son:



**BSCW**, Be Smart Cooperate Worldwide o Basic Support for Collaborative Work <http://bscw.fit.fraunhofer.de/>. Resulta una plataforma muy adecuada para realizar investigaciones educativas, aunque no es una plataforma de teleformación (no contiene módulos sobre evaluación...). Permite a las personas autorizadas compartir y organizar archivos, participar en foros... Resulta gratuita si es para entidades educativas.



**Ning** <http://www.ning.com/> Completa plataforma on-line para redes sociales.



**Second Life** <http://www.secondlifespain.com/> Entorno social con potentes escenarios gráficos y avatares.



**Ravalnet "Xarxa Educativa del Raval"** <http://xer.ravalnet.org>  
Ejemplo de red social de aprendizaje.



**Twitter. What are you doing?** <http://twitter.com/>. Entorno de comunicación donde se pueden mandar micromensajes sobre lo que se está haciendo en cada momento.



**MySpace.** <http://www.myspace.com/> Espacio para la presentación y expresión personal en público con el objetivo de crear vínculos con otros.



**FaceBook** <http://www.facebook.com/>. Espacio para la presentación y expresión personal en público con el objetivo de crear vínculos.

**Livemocha.** <http://www.livemocha.com/>. Comunidad para aprender idiomas.

Las **comunidades virtuales de aprendizaje** son comunidades de aprendizaje que utilizan canales de comunicación telemáticos, o lo que es lo mismo, redes sociales cuyo objetivo principal está relacionado con el aprendizaje. Internet proporciona espacios compartidos que permiten intercambiar información de manera eficaz, facilitando así la realización de actividades formativas colaborativas entre alumnos separados geográficamente, que de esta manera pueden



comunicarse y compartir información durante el desarrollo de determinadas actividades de aprendizaje.

## OTROS RECURSOS WEB 2.0

### Calendarios



**Google**

**calendar**

<http://www.google.com/intl/es/googlecalendar/tour.html> A manera de agenda on-line.

### Geolocalización



**Googlemaps**

<http://maps.google.es/> Permite ver mapas con distintas escalas de cualquier lugar del mundo.

**Google Earth** <http://earth.google.es>

### Noticias



**Google**

**News**

<http://news.google.es/nwshp?hl=es&ned=es>

### Ofimática on-line



**Documentos**

y

**hojas**

**cálculo**

**Google**

<http://www.google.com/google-d-s/intl/es/tour1.html> Para elaborar y compartir documentos de texto y hojas de cálculo directamente desde el navegador (no se requiere ningún software). Además los materiales se pueden editar entre varias personas autorizadas, colaborativamente.



**Stilus**

<http://stilus.daedalus.es/stilus.php> Corrector ortográfico on-line.



**Traductor**

**Google**

[http://www.google.es/language\\_tools?hl=es](http://www.google.es/language_tools?hl=es)

Traductor multilingüe.



**Create**

**a**

**Graph**

<http://nces.ed.gov/nceskids/createagraph/default.aspx> Sencillo editor on-line de gráficos de barras, sectores...



**Gliffy** <http://gliffy.com/> Editor on-line de diagramas, mapas conceptuales...



**Snipshot** <http://snipshot.com/> Sencillo editor gráfico on-line para imágenes que tengamos en nuestro ordenador o en Internet. Permite modificar el tamaño, formato y otros atributos, recortar...



**ArtPad** <http://artpad.art.com/artpad/painter/> Sencillo editor gráfico.

**Pixenate** <http://pixenate.com/> Para retoque de fotos.



**ThinkFree** <http://www.thinkfree.com/common/main.tfo> procesador de textos, hoja de cálculo y editor de presentaciones multimedia on-line (con 1 G. de capacidad disponible para los documentos).

**Prezentit.** Presentaciones multimedia en colaboración <http://www.prezentit.com>.



**Zoho** <http://www.zoho.com/> Paquete ofimático completo: procesador de textos, hoja de cálculo, wiki, presentaciones multimedia...

**Zoho Show** <http://show.zoho.com/login.do>. Cree, edite y comparta sus presentaciones online

**Schoolrack.** <http://www.schoolrack.com/>. Para crear fácilmente webs docentes.

## Plataformas de teleformación



**Moodle** <http://moodle.org> CMS (Course Management System) gratuito. Espacio on-line que provee de herramientas para organizar entornos virtuales de enseñanza/ aprendizaje. Incluye herramientas para:

- Ajustar el entorno de trabajo; en el diseño de estas plataformas es muy importante considerar las cuestiones de accesibilidad y los patrones de buena interacción.
- Organizar los cursos.
- Publicar contenidos on-line (a veces también facilitan su edición digital: cuestionarios, blogs...).
- La comunicación entre los estudiantes y entre éstos y el profesorado.
- La gestión y evaluación de actividades de enseñanza y aprendizaje.
- El trabajo colaborativo.
- La administración y gestión administrativa de los cursos.
- Establecer los roles y privilegios de acceso.



**Dokeos** <http://www.dokeos.com> Plataforma para e-learning y blended learning.

**WiZiQ.** Clases virtuales web. Acerca estudiantes y profesores.

### **Pizarras digitales colaborativas on-line**

**Dabbleboard** <http://dabbleboard.com/>

**Imagination** <http://imaginationcubed.com/> Inicio inmediato

**Scriblink** <http://www.scriblink.com/>

**Scribblar** <http://www.scribblar.com/>



**VyeW** <http://vyew.com/content/> Para compartir on-line lo que se escribe.

### **Portal personalizado**



**iGoogle** <http://www.google.es/ig> Permite configurar una página inicial de entrada a Internet con las herramientas que necesitamos habitualmente: noticias de actualidad, calendario/agenda, correo, buscador ...

**Netvibes** <http://www.netvibes.com/es> Portal personalizado.

### **Portfolios**

**Eduportfolio** <http://eduportfolio.org/pages/caracteristiques>

### **Vídeos, edición**

**Movie Masher** <http://www.moviemasher.com/>

### **Más**

**Dipity**, tiras temporales. <http://www.dipity.com/>

**TimeToast** <http://www.timetoast.com/> líneas de tiempo

**dimdim**, videocomunicación web, teleemisiones con chat...

**fmatlas**, crear e insertar mapas  
<http://fmatlas.com/atlas2/jsp/login.jsp> <http://www.voki.com/>

**Voki** <http://www.voki.com/> Avatar parlante

**Wordle** <http://www.wordle.net/> Para crear nubes de palabras

### Fuentes de información

- LÓPEZ MENESES, Eloy (2010) Utilidades telemáticas y educativas <http://otras-utilidades.blogspot.com/>.
- DIEGO, Juan (2010) 50 Herramientas de Colaboración para la Educación <http://www.whatsnew.com/2010/04/11/50-herramientas-de-colaboracion-para-la-educacion/>
- WEB 2.0: Cool tools for schools <http://cooltoolsforschools.wikispaces.com/>

### Fuentes de información

- COBO, Cristóbal, PARDO, Hugo (2007) Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food. Editan: UVC y FLACSO <http://www.planetaweb2.net/> ; [http://www.flacso.edu.mx/planeta/blog/index.php?option=com\\_docman&task=doc\\_download&gid=12&Itemid=6](http://www.flacso.edu.mx/planeta/blog/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=12&Itemid=6)
- CORMENZANA, Fernando (2006) Web 2.0. Educación 2.0 Usos educativos para las nuevas herramientas web. <http://www.slideshare.net/zupernano/web-2-y-educacion>
- DE HARO, Juan José (2008) Aplicaciones de la web 2.0. <http://jjdeharo.blogspot.com/2008/01/aplicaciones-20.html>
- DE LA TORRE, Aníbal. Web Educativa 2.0 <http://adelat.org/wiki/index.php?title=Portada>
- EDUCASTUR Web 2.0 y educación [VIDEO] <http://blog.educastur.es/blog/2007/06/18/web-20-y-educacion/>
- FUMERO, Antonio, ROCA, Genís (2007). Web 2.0. Fundación Orange. [http://www.fundacionauna.com/areas/25\\_publicaciones/WEB\\_DEF\\_COMPL\\_ETO.pdf](http://www.fundacionauna.com/areas/25_publicaciones/WEB_DEF_COMPL_ETO.pdf)
- GARAIO, Txetxu. Recursos generales sobre web 2.0 <http://arigara.wikispaces.com> **Muy completo.**
- HERRERA, Francisco (2006). ¿Se aprende con la Web 2.0? [PRESENTACIÓN] <http://www.slideshare.net/jquemada/introduccion-al-web-20>
- INTERNALITY. mapa visual de la web 2.0 <http://www.internality.com/web20/>
- MSTRICKLAND, Marta (2008), The evolution of Web 3.0 [http://www.slideshare.net/mstrickland/the-evolution-of-web-30?from=email&type=share\\_slideshow&subtype=slideshow](http://www.slideshare.net/mstrickland/the-evolution-of-web-30?from=email&type=share_slideshow&subtype=slideshow)
- QUEMADA, Juan (2006). Introducción al Web 2.0. Universidad Politécnica de Madrid [PRESENTACIÓN] <http://www.slideshare.net/jquemada/introduccion-al-web-20>
- SANTAMARÍA, Fernando. la web 2.0. Características, implicancias en el entorno educativo y algunas de sus herramientas

[http://www.iesevirtual.edu.ar/virtualeduca/ponencias2006/La%20Web20\\_Santamaria.pdf](http://www.iesevirtual.edu.ar/virtualeduca/ponencias2006/La%20Web20_Santamaria.pdf)

- WESTHOR (2006). [La Web 2.0: La revolución social de Internet](#) [VIDEO]
- [VIDEO] Web 2.0 La revolución social de Internet <http://www.youtube.com/watch?v=OwWbvdllHVE>

### Fuentes de información

- CRESPO, Karina . Tutorial para utilizar Flickr [PRESENTACIÓN] <http://www.slideshare.net/lalunaesmilugar/tutorial-de-flickr>
- CRESPO, Karina. Tutorial para aprender a usar You Tube [PRESENTACIÓN] <http://www.slideshare.net/lalunaesmilugar/tutorial-de-youtube>
- CRESPO, Karina Tutorial de SlideShare [PRESENTACIÓN] <http://www.slideshare.net/lalunaesmilugar/tutorial-de-slideshare>
- GELADO, José A. Taller de podcasting [PRESENTACIÓN] <http://www.slideshare.net/jagelado/taller-de-podcasting-kosmopolis-06>
- Educating, guía para crear educast <http://www.educating.info/>
- ¿Qué es "del.icio.us"? Social Bookmarking [VIDEO] <http://www.youtube.com/watch?v=x66lV7GOcN>
- MUÑOZ DE LA PEÑA, Francisco (2007). taller de marcadores sociales <http://educaparty2007.wikispaces.com/blogparty>
- PRIMO, Daniel. Herramientas colaborativas: podcasting [PRESENTACIÓN] <http://www.slideshare.net/delineas/herramientas-colaborativas-podcast>
- <http://www.colombiaaprende.edu.co/mml/>
- <http://www.youtube.com/watch?v=cfheWFqdrBo>
- [http://www.youtube.com/watch?v=cm\\_EeDCR404&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=cm_EeDCR404&feature=related)
- <http://www.youtube.com/watch?v=aE0sqtEywWY>
- [http://www.youtube.com/watch?v=N2L\\_WkHNfvA&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=N2L_WkHNfvA&feature=related)
- <http://www.slideshare.net/ciudadepaz/tema-1uso-de-herramientas-virtuales-en-educacion>
- <http://www.webquest.es/origen-de-las-webquest-como-surgieron>
- <http://www.eduteka.org/modulos.php?catx=8&idSubX=247&ida=889&art=1>
- <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/internethis/>
- <http://www.eduteka.org/WebQuestLineamientos.php>

