



Selección de bibliografía especializada
disponible para consulta en el

Centro de Documentación para América Latina (CEDAL) del ILCE

cedal@ilce.edu.mx

No: 004 600

TÍTULO: "Características de la radio".
AUTOR: SCHUJER, Silvia y María SCHUJER.
PUBLICACIÓN: Aprender con la radio. Herramientas para una comunicación participativa. Buenos Aires: Las otras voces, 2005. pp. 17-46.

UNIDAD

PATROCINANTE: Red Nacional de Radios Escolares - Fundación Arcor. Programa Infancia y Desarrollo - Fundación Antorchas - Organización de Estados Iberoamericanos (OEA)- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF).

PALABRAS CLAVE: Educación y comunicación - Radio - Educación para los medios.

IDENTIFICADORES: Argentina.

DESCRIPCIÓN: La radio es un medio que se ajusta a las diferentes necesidades de las personas. Permite, por ejemplo, que los sujetos desarrollen otra actividad alterna al momento que escuchan un programa, noticias o música. La intención de este trabajo es señalar las características de la radio e ir dejando tareas didácticas a los niños para afianzar los conceptos enunciados, así como que pongan en práctica lo aprendido.

CONTENIDO: La radio ha dejado de ser el aparato en torno al cual se reunían las familias para escuchar el box o las radionovelas. Sin embargo, sigue siendo un medio muy importante, que a medida que se desarrolla, conlleva un modo de participación más activa, es de los medios menos excluyentes en todos los aspectos, y de más fácil acceso para promover servicio social a la comunidad. Esto lo convierte en "súper" masivo. Además, ofrece la posibilidad de comunicación de unos individuos con otros: de poner en común algo; y ese algo es lo que permite transformar un medio de comunicación en un medio comunitario plagado de un clima solidario. El capítulo se encuentra dividido en diez temas y en cada uno se señalan actividades que los niños deben realizar para confirmar si la información se entendió de manera adecuada, al mismo tiempo que se divierten porque ponen en práctica los conocimientos adquiridos. En primer lugar, se explica como la radio es un recurso que informa y acompaña; se menciona el por qué está al alcance de todos; se hace hincapié en que lo más impor-

tante es el oyente, y se detalla cómo se construye un programa radiofónico en torno al target, es decir, a la audiencia. Asimismo, se comentan las funciones concretas de la radio: códigos que en ella se emplean y que son las herramientas primarias de comunicación como: la voz, la música, los efectos de sonido y el silencio. Por último, se habla del lenguaje, el cual se construye a partir de la articulación precisa, creativa, dinámica, flexible y fluida de los códigos. Existen tantos lenguajes como diferentes tipos de audiencia. Por eso, cuando se piensa en la realización de programas de radio, deben considerarse los recursos expresivos de la población a la que se dirige.

No: 004 601

TÍTULO: "Géneros radiofónicos".
AUTOR: SCHUJER, Silvia y María SCHUJER.
PUBLICACIÓN: Aprender con la radio. Herramientas para una comunicación participativa. Buenos Aires: Las otras voces, 2005. pp. 47-108.

UNIDAD

PATROCINANTE: Red Nacional de Radios Escolares - Fundación Arcor. Programa Infancia y Desarrollo - Fundación Antorchas - Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF).

PALABRAS CLAVE: Educación y comunicación - Radio - Educación para los medios.

IDENTIFICADORES: Argentina.

DESCRIPCIÓN: La finalidad de este capítulo es enseñar a los niños a hacer periodismo radiofónico, lo que implica hablar de los diferentes géneros periodísticos, instruirlos en la forma cómo se seleccionan las noticias que son realmente de interés para el público y capacitarlos en la elaboración de crónicas, notas informativas, entrevistas y reportajes. En cada uno de los temas que se desarrollan se contemplan actividades didácticas.

CONTENIDO: Lo noticioso es todo aquello que tiene particular relevancia para la comunidad donde se emite, y según el tratamiento que se le da a la información, se pueden dividir los programas en tres tipos: periodismo informativo, de opinión o interpretativo y de investigación. En el primero, la finalidad es que la gente se entere de un hecho ocurrido, es decir,

que tenga conocimiento de qué, cuándo, cómo pasó y quiénes (si es que es el caso) son los sujetos involucrados. En el segundo, el objetivo consiste en explicar además de informar, y generalmente esto lo hace una persona especialista en el tema. El tercero, tiene como propósito revelar determinado hecho y para ello se debe contar con un equipo de investigación. Las síntesis informativas están muy en boga y éstas consisten en titularlas y dar un breve desarrollo de las noticias más destacadas hasta el momento de su enunciación. Cabe señalar que en la radio, la noticia se esfuma con rapidez, por más atentos que estén los oyentes. En contraste, en este medio, los hechos de interés se emiten de manera instantánea, prácticamente al momento que ocurren, no es necesaria una edición como lo es en el caso de la televisión. Así, redactar noticias para radio implica un reto: es imprescindible que lo que se exponga se comprenda de una sola vez, para lograr tal fin se explican los parámetros indispensables. De igual forma, la redacción de la noticia requiere de ciertos cuidados como cualquier género literario, por tal razón se dan algunos consejos prácticos. La entrevista es un género periodístico que siempre enriquece a los programas informativos porque permite acercarse a los protagonistas de los sucesos. De ahí, que se explique la forma cómo se construye este género. Se hace hincapié en la riqueza de la polémica o la controversia porque se dice que ésta ofrece a los oyentes una mayor variedad de posturas e ideas alrededor de una misma cuestión. Se tratan también tópicos como el documental, las fuentes de información, la censura, la subjetividad, la libertad de expresión, los géneros musicales, el radioteatro, la revista radial y la publicidad.

No: 004 602

TÍTULO: "La realización".
AUTOR: SCHUJER, Silvia y María SCHUJER.
PUBLICACIÓN: Aprender con la radio. Herramientas para una comunicación participativa. Buenos Aires: Las otras voces, 2005. pp. 109 -144.

UNIDAD

PATROCINANTE: Red Nacional de Radios Escolares - Fundación Arcor. Programa Infancia y Desarrollo - Fundación Antorchas - Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF).

PALABRAS CLAVE: Educación y comunicación - Radio - Educación para los medios.

IDENTIFICADORES: Argentina.

DESCRIPCIÓN: En este capítulo, se instruye a los niños sobre la elaboración del guión radiofónico, es decir, del texto en el que se detalla lo que ocurrirá durante el desarrollo del programa como: palabras, sonidos, efectos, música, bloques de comerciales, etc. Un buen programa comienza en el escritorio de un guionista.

CONTENIDO:

Un programa radiofónico requiere de una guía en la que se detalla todo lo que ocurrirá durante su realización, a eso se le conoce como guión. En algunos casos esa estructura se sigue al pie de la letra, pero en otros se usa tan sólo como una base sobre la cual se improvisa. Existen diversos tipos de guiones: completos, semicompletos, listados y simples hojas de continuidad. Se recomienda que antes de escribir el guión, se haga una lista de los recursos y posibilidades de realización, es decir, de los elementos (tanto materiales como humanos) con que se cuenta para llevar a cabo un programa. En este capítulo se instruye a los niños sobre la manera cómo se confecciona un guión, se les dan indicaciones precisas desde el tipo de papel que deben utilizar, el tipo de información que hay que incluir y su distribución en la hoja. Así, se señala la importancia de anotar el número de programa, el tema, el nombre del guionista, las personas que participan en la producción, la columna del tiempo y la numeración de los renglones. Asimismo, se habla sobre la importancia de la rutina, la cual es una hoja de ruta, un esqueleto en el que se sostiene todo programa radial para caminar. En ella se dan instrucciones generales y se reparte a todas las personas involucradas para que sepan qué hacer en cada momento. También se habla de dos elementos cruciales para la realización: el tiempo y el ritmo. En relación con el primero, se dice que cobra mucho sentido en la radio, pues todo lo que ahí se dice ocupa un lugar en el tiempo. Es posible decir muchas cosas en un solo minuto, siempre y cuando el mensaje se emita con suficiente claridad. El ritmo es fluidez y está relacionado con la percepción del tiempo, por eso, constituye un elemento muy importante. Tras estas explicaciones vinculadas con la creación de un programa, se revisa la parte técnica, esto es, se expone la forma cómo funciona el aparato: el radio. Y entonces se ahonda en todas las cuestiones físicas que hacen posible que una caja reproduzca el sonido que originalmente se emite en un sitio lejano.

No: 004 603

TÍTULO: "Historia de la radio".
AUTOR: SCHUJER, Silvia y María SCHUJER.
PUBLICACIÓN: Aprender con la radio. Herramientas para una comunicación participativa. Buenos Aires: Las otras voces, 2005. pp. 145-157.

UNIDAD

PATROCINANTE: Red Nacional de Radios Escolares - Fundación Arcor. Programa Infancia y Desarrollo - Fundación Antorchas - Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF).

PALABRAS CLAVE: Educación y comunicación - Radio - Educación para los medios.

IDENTIFICADORES: Argentina.

DESCRIPCIÓN: A través de la revisión histórica de lo que ha sido la radio y lo que ha transmitido y producido, se puede dar cuenta de la historia de las sociedades, empero, también se pueden tratar temas históricos y así contribuir a recuperar una identidad común, para que la gente valore el patrocinio de su pueblo o ciudad. Sobre este tópico versa el presente capítulo.

CONTENIDO: La radio puede ser reflejo y difusor de la vida cotidiana de una comunidad; así como de las transformaciones económicas, políticas y culturales que sufre al paso del tiempo. De ahí, que sería interesante que los habitantes de una localidad realizaran una investigación acerca de su propio entorno y después pudieran hacer una crónica narrada en formato radial. En los últimos tiempos esto se está poniendo en boga y resulta ser un aporte invaluable para dar cuenta del pasado común. Se propone reproducir un programa de radio dedicado a difundir la historia de la comunidad. De forma muy breve se hace una reseña histórica acerca del surgimiento de la radio y se pide a los niños que entrevisten a personas mayores para que les cuenten acerca de sus experiencias con la radio y de este modo conozcan el tipo de programación que existía, y se les pide que con ello armen un programa en el que se incluya todo lo aprendido en los capítulos anteriores. Es decir, se les exige la creación de una apertura, cierre, la utilización de música, cortinas, publicidad, etc. En otro apartado se desarrolla sintéticamente la historia de la radio en Argentina y se hace hincapié en cómo esta nación fue pionera en la difusión de cultura a través de la radio. Se menciona que en el periodo comprendido en los años veinte y treinta, la popularidad de la radio fue tan enorme que hasta llegó a influir en el lenguaje cotidiano de las personas. Tras esta información que se proporciona se pide a los niños redacten una entrevista imaginaria a Guillermo Marconi (inventor de la radio), graben la entrevista actuando la voz, enriquezcan esto con la investigación de datos históricos y realicen un programa documental sobre la historia radiofónica argentina. El programa debe estructurarse de la siguiente manera: entrevistas a personajes reconocidos, testimonio de oyentes, datos hemerográficos y bibliográficos, música de la época, recreación de publicidad de la época, entrevista imaginaria y los demás elementos indispensables.

No: 004 604

TÍTULO: "La radio es un trabajo en equipo".

AUTOR: SCHUJER, Silvia y María SCHUJER.

PUBLICACIÓN: Aprender con la radio. Herramientas para una comunicación participativa. Buenos Aires: Las otras voces, 2005. pp. 159-186.

UNIDAD

PATROCINANTE: Red Nacional de Radios Escolares - Fundación Arcor. Programa Infancia y Desarrollo - Fundación Antorchas - Orga-

nización de Estados Iberoamericanos (OEI). Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF).

PALABRAS CLAVE: Educación y comunicación - Radio - Educación para los medios.

IDENTIFICADORES: Argentina.

DESCRIPCIÓN: El propósito de este capítulo es instruir a los niños en la construcción de programas radiofónicos de distintos géneros, por lo que su última intención es reflexionar sobre la importancia de la radio comunitaria y la necesidad de fortalecerla con pilares efectivos de comunicación participativa y educativa. Asimismo, se exalta la necesidad del trabajo armónico, cooperativo y eficiente que debe imperar en un equipo radiofónico.

CONTENIDO: En un taller todos los participantes tienen el objetivo de construir algo, y en ese propósito tienen la posibilidad de: indagar, investigar, dudar, experimentar y equivocarse. De este modo, el proceso de enseñanza-aprendizaje, no se basa en una simple transmisión de conocimientos, sino que se trata de una interacción de experiencias que movilizan los niveles cognitivos, emocionales, afectivos y vivenciales, tanto de quienes aprenden como de quienes coordinan. El taller está formado por un equipo de personas que se identifican y reconocen, y para que funcione idóneamente deben trabajar juntos, compartiendo responsabilidades, pues el compromiso legitima las acciones que se realizan individualmente. Es ideal que dentro del trabajo en equipo cada integrante pueda desarrollar lo que más le interesa y lo que sabe hacer mejor. Se habla de un medio de comunicación capaz de aportar al desarrollo y consolidación de ámbitos comunitarios; de brindar información local ausente en los grandes medios y trata de ser un canal para que los pobladores puedan participar más de cerca en la gestión de sus propios asuntos, entre otras muchas cosas más de corte social que ofrece. La radio comunitaria que se pone al servicio de la cohesión y la participación solidaria de los integrantes de un ámbito determinado, es un medio cuyo objetivo es democratizar la comunicación. Está hecha para servir al pueblo, ya que trata de dar voz a quienes no la tienen. Se menciona la importancia de diseñar una radio participativa y de vincular los procesos educativos con la práctica de la radiodifusión. Se requiere incluir los medios de comunicación en la escuela, pero eso no quiere decir comprar tecnología moderna y novedosa, sino incorporar a la labor educativa nuevos modos de percepción y de lenguaje, nuevas sensibilidades relacionadas con los procesos de comunicación. Para hacer radio en la escuela no se requieren los grandes equipos, sino ideas creativas y divertidas.

No: 004 609

TÍTULO: "Acerca de la educación a distancia y los proyectos: aproximaciones conceptuales".

AUTOR: MENA, Marta; Lidia RODRÍGUEZ y María Laura DÍEZ.

PUBLICACIÓN: El diseño de proyectos de educación a distancia: páginas en construcción. Buenos Aires: La Crujía, 2005. pp. 15-52.

PALABRAS CLAVE: Educación a distancia - Metodología - Proyectos educativos.

DESCRIPCIÓN: En este capítulo se presenta a la educación a distancia desde una multiplicidad de miradas que muestren las distintas facetas que la perfilan y que permiten no sólo su comprensión integral sino también reconocer los supuestos y prácticas que existen en el modelo que vertebra su desarrollo. Y entender al "proyecto" con todas sus características y su función orientadora al momento de formalizar la propuesta de intervención educativa.

FUENTES: Cita bibliografía al final de la obra.

CONTENIDO: La educación a distancia ha sido conceptualizada de manera diversa, según sea el campo desde donde se la vea. Algunos autores acentúan sus rasgos mediatizadores, otros, su posibilidad de remediar la inevitable ausencia y otros más, exaltan su potencial innovador y todopoderoso capaz de alardear el don de la ubicuidad. Uno de los aspectos que dificulta su tratamiento es la proliferación de diferentes términos o acepciones para referirse a ella. En medio de estas ambigüedades, hoy día, la educación a distancia tiene un desarrollo vertiginoso en los últimos tiempos. La problemática educativa le demanda soluciones cada vez más puntuales, a la vez que el desarrollo de la tecnología y sus múltiples aplicaciones al campo educativo renuevan y acrecientan sus posibilidades. Por tal razón, se propone en este capítulo definirla sin oposición a la modalidad presencial. Así, se afirma que es una modalidad educativa que, mediatizando la mayor parte del tiempo la relación pedagógica entre quienes enseñan y quienes aprenden a través de distintos medios y estrategias, permite establecer una particular forma de presencia institucional más allá de una tradicional cobertura geográfica y poblacional, ayudando a superar problemas de tiempo y espacio. Entendida de este modo, este tipo de educación se enfoca hacia la flexibilidad y a la ausencia de algunos escollos que faciliten tanto el acceso como la permanencia de los alumnos en el sistema. Cuando la educación a distancia es vista desde la perspectiva de la significación social, se concibe como una herramienta capaz de ayudar a hacer realidad el ideal de la educación permanente y la democratización del acceso a una de calidad. Con respecto a la tecnología, se puede decir que esta modalidad es una de las pocas áreas de la educación donde la tecnología ha sido central para la labor docente. La educación a distancia está diseñada y estructurada para explotar el costo y los beneficios educativos de la tecnología.

No: 004 610

TÍTULO: "El proceso metodológico para el diseño de proyectos de educación a distancia: una propuesta".

AUTOR: MENA, Martha; Lidia RODRÍGUEZ y María Laura DÍEZ.

PUBLICACIÓN: El diseño de proyectos de educación a distancia: páginas en construcción. Buenos Aires: La Crujía, 2005. pp. 53-109.

PALABRAS CLAVE: Educación a distancia - Metodologías - Proyectos educativos.

IDENTIFICADORES: Argentina.

DESCRIPCIÓN: En este capítulo se ofrecen distintas miradas sobre la construcción metodológica de los proyectos de educación a distancia, sin perder nunca de vista que tras cada perspectiva hay enfoques y racionalidades que le otorgan sentido. Principalmente, en este trabajo se revisa lo que es un proyecto educativo, la forma cómo se define, las decisiones que comprende un proceso metodológico de diseño de proyectos y sobre quiénes diseñan y lideran este tipo de trabajos.

FUENTES: Cita bibliografía al final de la obra.

CONTENIDO: Un proyecto educativo lleva consigo un conjunto de prácticas educativas en contextos concretos. Es un mediador entre una intencionalidad pedagógica, institucional y social y los procesos prácticos orientados por esa intencionalidad. Sintetiza una determinada forma de entender, seleccionar y valorar finalidades, procesos y productos. Asimismo, sugiere una manera de entender el papel y la organización de la institución, las formas de participación en la producción de los soportes necesarios para el desarrollo que requieren de instancias de negociación, confrontación, debate y construcción de consensos. De esta forma, el proyecto puede ser un buen instrumento para el cambio o puede asegurar el mantenimiento del orden. La elaboración de un proyecto inicia con la detección de un problema que es el síntoma que revela la existencia de necesidades que deben ser tratadas por medio de acciones educativas. Antes de comenzar la tarea laboriosa de realizar un proyecto es preciso plantearse preguntas fundamentales que serán las guías: qué se quiere hacer, por qué, para qué, cuánto, dónde, cómo, cuándo, a quiénes va dirigido, quienes lo van a hacer y con qué se va a realizar y a costear. No se puede perder de vista que un proyecto tendrá mayores posibilidades de concreción cuando estas interrogantes sean analizadas con rigor científico por personas con experiencia práctica comprobada en la modalidad y consensuadas por el equipo institucional. Los criterios a ser analizados tienen que ver con la magnitud del proyecto en cuanto a la cobertura geográfica y poblacional, la inversión necesaria, la necesidad o no de acreditar la capacitación o formación brindada y el tipo de estructura e infraestructura requerida. Ahora bien, el diseño del proceso metodológico para el desarrollo de proyectos se deriva y debe ser interpretado en el marco de su surgimiento, de las decisiones centrales tomadas previamente y del bosquejo preliminar de la columna vertebral. La singularidad de cada contexto de un proyecto hace difícil establecer un proceso metodológico universal, aplicable a cada situación.

No: 004 611

TÍTULO: "El momento de contextualización".
AUTOR: MENA, Marta; Lidia RODRÍGUEZ y María Laura DíEZ.
PUBLICACIÓN: El diseño de proyectos de educación a distancia: páginas en construcción. Buenos Aires: La Crujía, 2005. pp. 111-185.

PALABRAS CLAVE: Educación a distancia - Metodologías - Proyectos educativos.
IDENTIFICADORES: Argentina.

DESCRIPCIÓN: "Este capítulo está centrado en el momento de contextualización del proceso metodológico de diseño de un proyecto; el cual corresponde, en general, con la detección o definición del problema, la generación de la idea o propuesta de tratamiento, la identificación de los distintos aspectos que componen el problema, la justificación de las acciones a emprender, la fundamentación teórica en la que se apoyará y las grandes metas a alcanzar".

FUENTES: Cita bibliografía al final de la obra.

CONTENIDO: El pensar en un proyecto debe conllevar necesariamente a imaginar un escenario futuro, eso será objeto de determinaciones que planificarán el accionar en un tiempo que más tarde llegará. El momento de contextualización se centra en la construcción del marco que constrañe a la acción. Dicho marco no se define sólo por coordenadas de tiempo y espacio, sino también por una serie de informaciones, teorías, creencias, normas, actores, estructuras e instituciones. Así, el contexto del proyecto no se limita a los espacios físicos y las estructuras que lo contienen sino que es una construcción colectiva, un mundo socialmente constituido en relación con personas actuantes. Desde esta concepción, el proceso metodológico que se propone, contempla dicho momento conformado por una serie de instancias constructoras que determinan el proyecto, donde, a partir de la información multidimensional aportada por los actores, se empiezan a delinear las bases sobre las que se asentará la acción futura. En este trabajo se destaca que tanto la investigación diagnóstica como el diseño de la estrategia y la fundamentación se encuentran delimitadas por procesos dominantes como: la globalización, la diversidad y la desigualdad sociocultural en educación. De tal suerte que el hecho de que un determinado proyecto de educación a distancia favorezca la democratización del acceso a la enseñanza y se constituya en una propuesta equitativa para la población o por el contrario, favorezca la consolidación de las brechas sociales existentes y responda a propósitos ajenos a los sujetos implicados, dependerá de una multiplicidad de factores presentes en cada contexto particular. Pero si ese proyecto es construido tomando en cuenta el momento de contextualización, sin saltar instancias, entonces habrá mayores posibilidades de que éste pueda ser apropiado por los sujetos con mayor significatividad. Al final de esta exposición se presentan a detalle las instancias del momento de contextualización que son cinco: diagnóstico, elaboración de objetivos, diseño de la estrategia, justificación del proyecto y fundamentación.

No: 004 612

TÍTULO: "El momento de operativización".
AUTOR: MENA, Martha; Lidia RODRÍGUEZ y María Laura DíEZ.
PUBLICACIÓN: El diseño de proyectos de educación a distancia: páginas en construcción. Buenos Aires: La Crujía, 2005. pp. 187-278.

PALABRAS CLAVE: Educación a distancia - Metodologías - Proyectos educativos.
IDENTIFICADORES: Argentina.

DESCRIPCIÓN: El segundo momento del proceso metodológico de diseño del proyecto, es la operativización y se centra en la definición de su organización interna. "Los procesos comprendidos en este momento resultan de una gran complejidad y compromiso, dado que el objetivo primordial es definir y especificar técnicamente la estructura organizativa general, los equipos, con sus perfiles y funciones, así como los requisitos e interrelaciones específicos, necesarios para la implementación del proyecto".

FUENTES: Cita bibliografía al final de la obra.

CONTENIDO: Este trabajo parte de la concepción de que en cualquier proyecto educativo, así como en todo tipo de organización, el conflicto puede constituirse en un elemento necesario para el cambio social, por lo tanto se rechazan las visiones organicistas que lo caracterizan como desviación, como disfuncional o patológico. El momento de operativización comprende: el diseño de la organización de la enseñanza y el aprendizaje; la coordinación de las distintas actividades de la estructura organizativa; el recibo, síntesis, generación y ampliación de la información técnica para producir con ella materiales para guiar el aprendizaje en la modalidad a distancia; reproducir y administrar los materiales haciéndolos llegar a los distintos sectores o áreas, según prioridades por los responsables de capacitación. Orientar y reorientar el aprendizaje de los participantes en forma permanente y obtener y proporcionar constantemente información relevante para el seguimiento y reorientación del proyecto. Cabe aclarar, que las funciones enunciadas no implican la creación de una estructura jerárquica; se pueden y es recomendable, conformar equipos horizontales: de coordinación, de producción de medios y materiales, de administración, tutorial, y de evaluación. Claro está, que los equipos deben estar conformados por docentes altamente capacitados: ésta es una instancia muy importante porque deben seleccionarse especialistas y técnicos para que trabajen en conjunto, lo que implica la responsabilidad de establecer criterios de selección que tengan en cuenta, además de las competencias técnico-profesionales de las personas contratadas, su posibilidad de trabajar junto con otras. Los papeles que deben cubrir los integrantes del equipo interdisciplinario suelen ser: expertos en contenidos o contenidistas, diseñadores didácticos, desarrolladores tecnológicos, diseñadores gráficos, tutores, editores y evaluadores. La idea que aquí prevalece de equipo es la de un conglomerado de profesionales provenientes de varias dis-

No: 004 613

TÍTULO: "Los problemas de los proyectos de educación a distancia".

AUTOR: MENA, Marta; Lidia RODRÍGUEZ y María Laura DÍEZ.

PUBLICACIÓN: El diseño de proyectos de educación a distancia: páginas en construcción. Buenos Aires: La Crujía, 2005. pp. 279-297.

PALABRAS CLAVE: Educación a distancia - Metodologías - Proyectos educativos.

IDENTIFICADORES: Argentina.

DESCRIPCIÓN: En este capítulo se hace un balance sobre los problemas que suelen presentarse en la elaboración de proyectos de educación a distancia, pero se parte de la idea de que la presencia de dificultades no debe ser inhibida y deben tomarse como factor positivo que ayuda a detectar nueva información que siempre es útil en la toma de decisiones.

FUENTES: Cita bibliografía al final de la obra.

CONTENIDO: Los problemas son una consecuencia natural e inherente a cualquier tipo de situación, porque deben ser vistos como una fuente potencial de conflictos; por tanto, conocer su origen y prever sus consecuencias ayuda siempre a la realización de un diseño que aunque no los evite, propone estrategias de tratamiento y superación. Por lo general, se encuentran en el proceso de diseño del proyecto zonas débiles, susceptibles de quiebras y zonas oscuras que es preciso conocer y esclarecer. Las zonas débiles de los proyectos de educación a distancia son: la coherencia entre objetivos y marco teórico y las decisiones/acciones del proyecto; el funcionamiento de los equipos interdisciplinarios, y el cronograma. La dificultad de la coherencia, manifiesta al tratar de establecer y conservar la lógica interna del proyecto o de asegurar consenso y convicción en su adopción o construcción, permanece latente ante cada toma de decisiones. La conformación de los equipos de trabajo es una tarea interesante que no está exenta de fuertes retos, porque hay que conciliar diversos modos de concebir el mundo. El cumplir puntualmente con los tiempos acordados es un problema frecuente que amenaza con el quiebre de los proyectos de forma constante. El lado oscuro de los proyectos de educación a distancia se entiende como aquellos espacios de difícil acceso: el presupuesto, el apoyo administrativo y el político. Es típico que los responsables de un proyecto a distancia omitan hacer referencia clara al presupuesto que tuvieron disponible. Para quienes están interesados en esta información puede convertirse en una misión imposible averiguar el origen de los fondos utilizados o el costo total estimado para el proyecto. Es común en el diseño de proyectos olvidar o no valorar en su justa dimensión el apoyo adminis-

trativo necesario e indispensable. Rara vez se hace un análisis de las funciones administrativas requeridas cuando es un soporte esencial. El proceso de la construcción de un proyecto es largo, en ese lapso existen cambios políticos que afectan o benefician el desarrollo del diseño, pues según sea la situación política coyuntural se prestará apoyo para su expedición o se dejará de lado como algo no relevante.

No: 004 614

TÍTULO: "El fantasma de la televisión mató a la estrella del aula. Escribir para televisión infantil".

PUBLICACIÓN: ¿Dónde quedó mi tamagochi? : paradojas de las nuevas tecnologías de la educación: conversaciones con Salvador "Pocho" Ottobre. Buenos Aires: La Crujía, 2005. pp. 31-54.

UNIDAD

PATROCINANTE: Universidad Austral.

PALABRAS CLAVE: Educación y tecnología - nuevas tecnologías - televisión.

IDENTIFICADORES: Argentina.

DESCRIPCIÓN: En este apartado se dialoga acerca de cómo la televisión en conjunción con la Internet está contribuyendo a gestar nuevos escenarios educativos y a generar un nuevo orden mundial en las comunicaciones entre los seres humanos; y de cómo la televisión está desafiando la flexibilidad y creatividad que poseen las instituciones educativas para asimilar los nuevos fenómenos tecnológicos.

FUENTES: Cita bibliografía al final del capítulo.

CONTENIDO: Considerando que cada nueva tecnología crea una crisis de paradigmas seguida de una re-construcción de las representaciones mentales en los seres humanos, cabe preguntarse si no se ha constituido ya un nuevo sujeto-niño más acorde a los tiempos de la presente realidad. La respuesta es que, si los infantes de hoy, desde edades muy tempranas ya saben manejar una computadora, eso les dota de novedosas maneras de entender y relacionarse con el mundo. El niño del presente se confronta todo el tiempo con los viejos esquemas que aún imperan en la escuela. Actualmente existe una gran lucha entre pedagogos y gente que hace televisión. Los primeros, parten de la concepción de que todo lo que se hace en la televisión es frívolo, y los segundos piensan que quienes trabajan en educación son naturalmente aburridos. Cada grupo se cierra a conocer lo que realmente hace su contraparte. Pero más allá de esos enfrentamientos, la realidad es que la seducción de la televisión es más poderosa que la del aula. Por lo que se propone centrarse en el desarrollo de una pedagogía de la imagen; es decir, se debe trabajar en la construcción de receptores alfabetizados en la imagen; para que sea un receptor participativo y capaz de dar respuesta a los mensajes que recibe masivamente. De esta forma, la televisión educativa se presenta como una herramienta transformadora de la propia realidad del sujeto

quien, de mero receptor, pasa a ser constructor de discursos. La televisión educativa que existe sigue sin ser interactiva; esto se opone al deseo del niño: ser él quien juegue con las cosas. Es un error pensar que los pequeños son menos críticos y exigentes que los adultos. Ellos no están dispuestos a esperar a ver si la historia mejora. Cambian de canal, o se van a jugar.

No: 004 615

TÍTULO: "La ceremonia de la seducción. Crónicas y vivencias de un viaje maestro".

PUBLICACIÓN: ¿Dónde quedó mi tamagochi? paradojas de las nuevas tecnologías de la educación: conversaciones con Salvador "Pocho" Ottobre. Buenos Aires: La Crujía, 2005. pp. 55-78.

UNIDAD

PATROCINANTE: Universidad Austral.

PALABRAS CLAVE: Educación y tecnología - Nuevas tecnologías - Televisión.

DESCRIPCIÓN: En este apartado se dialoga sobre los desafíos que ha tenido que enfrentar el sistema educativo al paso del tiempo. Se habla en este espacio de cómo todavía la educación institucionalizada no lograba combatir sus problemas históricos cuando la contemporaneidad lo puso de frente ante un nuevo reto: la llegada de las nuevas tecnologías.

FUENTES: Cita bibliografía al final del capítulo.

CONTENIDO: Constantemente la escuela se ha enfrentado a la falta de atractivo que suele ser para los niños. Los infantes salen del siglo XXI de sus casas y llegan a la escuela en el siglo XIX. En plena época de revoluciones tecnológicas, el maestro se empeña vanamente en desautorizar y combatir los medios masivos que rodean y atraen a los niños, los miran como sus enemigos en lugar de valerse de ellos para comprenderlos mejor e incorporarlos a su actividad diaria. Esta batalla cotidiana que emprenden los docentes desde sus trincheras educativas es una causa perdida per se; pues pese a ese contexto de crisis, a ningún padre se le ocurriría dejar de enviar a sus hijos a la escuela. Síntoma importante de que la escuela posee aún un alto grado de validación social. El aula continúa siendo el espacio reconocido socialmente para el intercambio de conocimientos, y donde se producen distintos tipos de socialización. La educación es lo único que garantiza movilidad social paulatina y segura. Entonces ¿qué es lo que requiere la institución educativa para salir de la crisis? se necesita redimensionar y transformar el enfoque que rige las prácticas que se dan dentro del aula. Es necesario seducir al niño, atrapararlo con elementos atractivos. La historia es una herramienta excelente para lograr su atención, por ejemplo, debe estar presente en las matemáticas. Cuando se les dice a los chicos "había una vez", ellos van a mirar con atención al docente y se van a preguntar "¿qué es lo que había una vez"? Así, la clase no es otra cosa que una historia bien contada. La educación no es un experimento, es

vida. El principal enemigo hay que encontrarlo en los responsables de las políticas públicas y en la falta de apertura que muchos de ellos tienen. Hay que interiorizar la premisa fundamental de que enseñar es un regalo y no una obligación.

No: 004 616

TÍTULO: "¿Dónde quedó mi tamagochi? Nuevas tecnologías en la educación".

PUBLICACIÓN: ¿Dónde quedó mi tamagochi? paradojas de las nuevas tecnologías de la educación: conversaciones con Salvador "Pocho" Ottobre. Buenos Aires: La Crujía, 2005. pp. 79-92.

UNIDAD

PATROCINANTE: Universidad Austral.

PALABRAS CLAVE: Educación y tecnología - Nuevas tecnologías - Televisión.

IDENTIFICADORES: Argentina.

DESCRIPCIÓN: En este apartado se dialoga sobre la existencia efímera que viven muchas de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información que no tienen dirección, aplicación concreta y validación en la sociedad en la que se desenvuelven.

FUENTES: Cita bibliografía al final del capítulo.

CONTENIDO: Un síntoma claro y agudo en las sociedades modernas es el amor desmedido por lo novedoso, lo que les ha causado significativos problemas. No se debería permitir crear nuevas tecnologías sin precisar para qué se desarrollan y qué función concreta tendrán en la actividad educativa. El sistema educativo tiene que debatir con profundidad sobre qué hacer y cómo incorporar las nuevas tecnologías. Por otra parte, aunque prevalece una fascinación por lo innovador, actores sociales como los maestros enfrentan estos cambios con miedo, por ejemplo, su rechazo a la informática es porque los profesores no se han formado con los nuevos sistemas, los desconocen y además se sienten acomplejados cuando ven a los chicos manejar una computadora de forma muy eficiente. Muchos de esos docentes se niegan a actualizarse. Ninguna tecnología es conveniente de ser descartada en el aula, pero lo que es cierto, es que algunas necesitan más justificación. Es decir, las tecnologías deben tener razones de utilización basadas en una metodología, no es fructífero emplear ciertos software sólo para sustituir el pizarrón. Asimismo, no se debe exagerar el rol de las nuevas tecnologías, éstas no suplen al hombre en el acto creativo, sino que él se vale de ellas para crear. Además es imprescindible construir un futuro tecnológico que incluya a todos los habitantes del planeta, tanto de los países centrales como los periféricos; ya que una mejora del diálogo entre ambos mundos ayudará a gestar una tecnología al servicio del hombre, pues un mundo sumido en la pobreza y preocupado sólo por la supervivencia no puede optar por los nuevos desarrollos tecnológicos. No se debe perder de vista que una escuela diferente, adecuada a las exigencias del nuevo contexto,

No: 004 655

TÍTULO: "TIC y alumnos con N.E.E. (I)".

AUTOR: VÁZQUEZ, Susana.

PUBLICACIÓN: Revista Padres y Maestros. Coruña, No. 294, 2005. pp. 34-39.

PALABRAS CLAVE: Nuevas tecnologías - Tecnología y educación - Educación especial – Deficientes físicos.

IDENTIFICADORES: España.

DESCRIPCIÓN: En este artículo se revisa la potencialidad de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso educativo en los procesos de integración escolar de los alumnos con necesidades educativas especiales, pues la finalidad es que se usen en personas con discapacidades sensoriales (sordas, ciegas, sordo ciegas o con bajo resto visual), con graves deficiencias motoras, y con discapacidades psíquicas. De forma particular se describen algunos hardware y software disponibles en el mercado y en la red para este tipo de alumnos.

FUENTES: Cita bibliografía.

CONTENIDO: Los profesores de alumnos con discapacidades requieren herramientas de apoyo, para el caso del alumnado sordo existe el sistema informático para la visualización del habla, esta es una tarjeta que incorpora diversos programas como el PCVOX que representa gráficamente la entonación e intensidad, el ISOTON visualiza un modelo a imitar de intensidad, sonoridad y tono, el SAS que sirve para el entrenamiento de vocales y el PC-AUD que es para audiometrías tonales. También se encuentra en el mercado el visualizador fonético de IBM (*speechviewer*), el cual es un programa diseñado para la corrección fonética y el control de la fonación. Se utiliza con tarjeta de sonido estándar y bajo entorno Windows. Asimismo, se puede decir que tanto Internet como los chats y el correo electrónico, están sirviendo de gran ayuda en el desarrollo educativo de las personas sordas, por el soporte visual en el que se fundamentan que facilita el acceso a la información de los alumnos sordos y ayuda a la comunicación profesor-alumno, alumno-alumno y alumno-sociedad. Tras la exposición de los programas hardware existentes hoy en día, se sugieren algunas estrategias para permitir la comunicación con alumnos con déficit auditivo. Después se habla acerca de las ayudas específicas para el alumnado ciego con déficit visual. Al respecto se presenta el Hardware Anotador Parlante, cuya función es recoger el texto de un teclado Perkins para posteriormente actuar como un sintetizador de voz. Otro es el ordenador adaptado, este amplía zonas de pantalla para personas con restos visuales y colector de pantalla Jaws que permite utilizar los paquetes informáticos más usuales presentando la información sonora, y el programa Magic que amplía el texto y posee síntesis de voz. Se citan tam-

bién algunos de los proyectos que se están llevando a cabo para integrar al aula a los alumnos discapacitados. Y por último se proporciona una breve lista de direcciones en la Web que versan sobre la discapacidad.

No: 004 656

TÍTULO: "TIC y alumnos con N.E.E. (II)".

AUTOR: VÁZQUEZ, Susana.

PUBLICACIÓN: Revista Padres y Maestros. Coruña, No. 295, 2005. pp. 33-39.

PALABRAS CLAVE: Nuevas tecnologías - Tecnología y educación - Educación especial.

IDENTIFICADORES: España.

DESCRIPCIÓN: En este artículo se revisa la potencialidad de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso educativo en los procesos de integración escolar de los alumnos con necesidades educativas especiales, pues la finalidad es que se usen en personas con discapacidades sensoriales (sordas, ciegas, sordo ciegas o con bajo resto visual), con graves deficiencias motoras, y con discapacidades psíquicas. De forma particular se describen algunos hardware y software disponibles en el mercado y en la red para los alumnos con discapacidades motoras.

FUENTES: Cita bibliografía.

CONTENIDO: Se define qué es una discapacidad motora, y se señala que es aquella en la que los miembros superiores e inferiores generalmente implican problemas de desplazamiento y de manipulación. Por lo que las adaptaciones a realizar con este tipo de alumnos en el aula van a estar ligadas a su grado de movilidad y de comunicación. Posteriormente, se mencionan diferentes dispositivos, así como algunos programas y aplicaciones que facilitan la movilidad y la comunicación de estos alumnos en el aula. El hardware para la deficiencia motora es un teclado adaptado cuyo diseño permite descargar la tensión manual y facilita el mecanografiado. Consta también de algunos accesorios que facilitan el uso del teclado, como las varillas que permiten mejorar el acceso a éste, las carcasas de teclado que permite localizar las teclas con los dedos o varilla y evitar tocar las no deseadas a alumnos con bajo control motor. El teclado virtual es una aplicación específicamente destinada al alumnado con discapacidad motora severa: parálisis cerebral, esclerosis lateral amiotrófica, etc. Implementa un procesador de textos, un panel de comunicación y un par de juego. En cuanto a los software para la deficiencia motora está el programa Plaphoons: comunicador dinámico; el SENSwitcher, éste es un programa gratuito dirigido a personas con graves dificultades para el aprendizaje. Está compuesto por 132 actividades distribuidas en ocho fases, que abarcan desde aspectos de estimulación visual y auditiva, hasta el aprendizaje de la relación causa-efecto. Existen también los programas controladores de Mouse. El ratón facial, es un software de

ordenador que unido a una webcam USB estándar es capaz de reproducir las funciones más habituales de un ratón estándar. Se revisan también las ayudas para el alumnado con déficit intelectual psíquico, para los que presentan trastornos de atención, para los superdotados. Como últimos puntos a tratar se encuentran los esbozos de los proyectos en red que se dedican a estos temas, además se proporcionan direcciones electrónicas.

No: 004 662

TÍTULO: "Internet, un espacio idóneo para desarrollar las competencias básicas.

AUTOR: MONEREO, Carles.

PUBLICACIÓN: Internet y competencias básicas. Aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender/Carles Monereo, coord. Barcelona, Graó, 2005. pp. 5-26.

UNIDAD

PATROCINANTE: Universidad Autónoma de Barcelona.

PALABRAS CLAVE: Internet - Nuevas tecnologías - Educación a distancia - Educación y tecnología.

IDENTIFICADORES: España.

DESCRIPCIÓN: En este apartado se reflexiona acerca del papel que deberían de jugar los educadores como líderes de la construcción de cambios que conducirán a las sociedades hacia el futuro. Se discuten dos interrogantes: ¿puede hacer algo un docente del siglo pasado, resistente a las aventuras tecnológicas, por su alumnado para que pueda integrarse y desarrollarse en la sociedad del siglo XXI? y ¿cuál es el papel que pueden jugar las TIC en relación con ese desarrollo y a ese docente?

FUENTES: Cita bibliografía y direcciones de páginas Web.

CONTENIDO: Se afirma que hoy día, el ser humano vive la prehistoria de Internet. La cultura audiovisual que se pregona está muy lejos de tener una presencia relevante en Internet, pues la forma como se aprende a leer en pantalla es la misma como se aprende a leer en papel. Sin embargo, no se puede soslayar que un nuevo proceso de socialización y culturización se ha iniciado con la llegada de las TIC, y eso indiscutiblemente influirá de forma paulatina en los modos de memorizar, comprender, dialogar. Poco a poco, se irá configurando una mente virtual sustancialmente distinta a la mente letrada que rige al sujeto en la actualidad. En los inicios del siglo XXI, una nueva generación se está desarrollando a la sombra de las TIC, la de los "nativos tecnológicos", la mente de ellos va adquiriendo funcionalidades más apropiadas para la comunicación en redes telemáticas. Empero, estos nativos no pueden realizar solos el tránsito a la gestión del mundo que les rodea, pues se sabe de sobra los peligros que entraña un intento de culturización con las TIC no mediado o guiado por otros. El alumnado debe saber manejarse en ese nuevo entorno, estando convenientemente informado, aprendiendo de cualquier experiencia de forma autónoma, comunicando

sus ideas con fluidez y colaborando y participando activamente en la vida social con opiniones y criterios propios. Ante esta situación que enfrentaran las nuevas generaciones, el profesorado conoce y domina buena parte de esas competencias, saben cómo buscar y encontrar información valiosa en una biblioteca convencional. Estos conocimientos pueden ser transferidos a Internet. De ahí que, en este apartado se hable de competencias sociocognitivas básicas para el desarrollo de la sociedad del conocimiento, y se identifican cuatro: aprender a buscar información y aprender; aprender a comunicarse, aprender a colaborar y aprender a participar.

CONCLUSIONES: Los objetivos educativos son los que deben establecer el uso de las TIC, y no inventarse un currículo nuevo o paralelo que las justifique. Se debe definir en qué casos es indispensable la enseñanza presencial y en cuáles las TIC.

No: 004 663

TÍTULO: "Aprender a buscar y seleccionar en Internet".

AUTOR: MONEREO, Carles; Marta FUENTES Agustí.

PUBLICACIÓN: Internet y competencias básicas. Aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender/Carles Monereo, coord. Barcelona, Graó, 2005. pp. 27-50.

UNIDAD

PATROCINANTE: Universidad Autónoma de Barcelona - Universitat Oberta de Catalunya.

PALABRAS CLAVE: Internet - Nuevas tecnologías - Educación a distancia - Educación y tecnología.

IDENTIFICADORES: España.

DESCRIPCIÓN: En este capítulo se trata la importancia de aprender a buscar y seleccionar en Internet, pues en el contexto actual donde impera un cúmulo de conocimientos, la finalidad no es que los estudiantes memoricen toda esa información, sino prepararlos para autoformarse y acceder a la información que necesitan, cuando la requieren. Por lo que se analizan las características que tiene Internet como red organizada de información y se dan algunas orientaciones prácticas para que el profesorado pueda llevar a cabo su enseñanza.

FUENTES: Cita bibliografía y direcciones de páginas Web.

CONTENIDO: En la red está disponible prácticamente toda la información que existe sobre cualquier cosa y su volumen crece a gran velocidad. El poseer la suficiente habilidad para encontrar determinados datos o acceder a diversos servicios trae impactos sociales y empieza a ser una cuestión de sobrevivencia cotidiana. La información que se encuentra en la red se caracteriza: por ser una telaraña con millones de documentos interconectados a través de palabras o imágenes sensibles; por romper con las barreras del espacio y del tiempo, permitiendo el acceso instantáneo a la información desde cualquier lugar y momento; se aglu-

tina en diversos géneros discursivos; al estar abierta, se vuelve democrática y su publicación es de bajo costo. Internet es un canal plural y heterogéneo donde conviven diversos medios de producción, edición, publicación y difusión electrónica. Este medio permite el anonimato tanto de quien lee un documento como de quien lo produce. Pese a estas bondades, Internet sigue contando con limitaciones como: la falta de una organización sistemática de la información lo que produce una gran descompensación entre la cantidad y el nivel de desarrollo de los temas presentes en la red. La carencia de control de la información propicia mucha información basura. Igualmente, la gran cantidad de información que existe en la red y el nulo control de calidad en relación con su aparición y difusión pueden llevar a fenómenos de saturación; entre otras deficiencias. Todos estos aspectos deben hacer reflexionar sobre los riesgos y peligros derivados de una mala búsqueda y selección. Como Internet es una jungla en la que hay que encontrar el tesoro, es necesario planificar muy bien la ruta. Por ello, el buscador debe tomar decisiones conscientes en tres condiciones clave: los requisitos y limitaciones que impone la demanda de búsqueda; las características propias del usuario que la realiza y el entorno de búsqueda en el que se debe mover.

CONCLUSIONES: Para hacer frente a los desafíos de la búsqueda la única herramienta es convertir a los alumnos en buscadores reflexivos.

No: 004 664

TÍTULO: "Aprender a aprender a través de Internet".

AUTOR: BADIA, Antoni; Carles MONEREO.

UNIDAD

PATROCINANTE: Universidad Autónoma de Barcelona - Universitat Oberta de Catalunya.

PUBLICACIÓN: Internet y competencias básicas. Aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender/Carles Monereo, coord. Barcelona, Graó, 2005. pp. 51-71.

PALABRAS CLAVE: Internet - Nuevas tecnologías - Educación a distancia - Educación y tecnología.

IDENTIFICADORES: España.

DESCRIPCIÓN: Uno de los importantes retos de la educación escolar en esta nueva era del conocimiento es enseñar a los alumnos a aprender a aprender, ya que este contexto exige un papel activo del sujeto y un aprendizaje eterno. Aprender a aprender es saber hacer un uso estratégico del conocimiento que se posee para resolver de forma adecuada una determinada situación problemática de aprendizaje.

FUENTES: Cita referencias bibliográficas, lecturas y páginas web recomendadas.

CONTENIDO: Para lograr la aprehensión del conocimiento, el estudiante debe ser capaz de desplegar unos procesos mentales que cumplan con dos especificidades: interpretar adecuadamente las circunstancias relevantes que condicionarán el

desarrollo de dicha tarea, entre las cuales la interpretación del objetivo es de suma importancia; y autorregular su propio aprendizaje, es decir, planificar su actuación, tomar decisiones durante su desarrollo y valorar, durante y después, las que ha ido tomando. Claro está que estas competencias no se producen de manera inmediata o espontánea, se requiere de un docente. Asimismo, con la llegada de la Internet este proceso puede potencializarse, pues las TIC ayudan a comunicar y clarificar las características de las actividades de aprendizaje; además son de gran utilidad en la planificación del proceso de aprendizaje; proporcionan mejores contenidos y soporte a la construcción del conocimiento; ayudan a comunicarse más y mejor entre profesorado y alumnado y entre estos últimos; y permiten evaluar el progreso de los alumnos en la adquisición de mayor autonomía. En este trabajo se presentan dos ejemplos de unidades didácticas diseñadas específicamente para favorecer el proceso de aprender a aprender mediante el uso de las nuevas tecnologías, el cual sirve de orientación para el profesorado. La actividad de enseñanza-aprendizaje que se propone consiste en que los estudiantes elaboren una guía turística para viajar a un país americano, ésta debe contener información básica y de utilidad para quien está interesado en viajar a esa región. La guía debe presentarse en formato hipertexto para poder subirse a Internet. La intención es potenciar las habilidades de búsqueda, selección, síntesis y presentación de la información. Para cumplir con los objetivos propuestos en la unidad didáctica es preciso que el profesorado aporte dos tipos de información en forma de guía didáctica: sobre el proceso que se debe seguir y sobre el producto que los estudiantes deben elaborar. Asimismo, se requiere planificar el proceso de aprendizaje, proporcionar contenidos adecuados al tema, proporcionar soporte a la construcción de conocimiento, establecer redes de comunicación entre docentes y alumnos como el correo electrónico, y evaluar el progreso del aprendizaje del alumnado.

CONCLUSIONES: Para aprender a aprender a través de Internet los docentes deben convertirse en profesores estratégicos que sepan tomar decisiones adecuadamente. Aprender a comunicarse a través de Internet.

No: 004 665

TÍTULO: "Aprender a comunicarse a través de Internet".

AUTOR: ESCOFET Roig, Anna; José Luis RODRÍGUEZ Illera.

PUBLICACIÓN: Internet y competencias básicas. Aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender/Carles Monereo, coord. Barcelona, Graó, 2005. pp. 73-91.

UNIDAD

PATROCINANTE: Universidad de Barcelona.

PALABRAS CLAVE: Internet - Nuevas tecnologías - Educación a distancia - Educación y tecnología.

IDENTIFICADORES: España.

DESCRIPCIÓN: La Internet ha revolucionado la forma de comunicarse, no tanto con respecto al medio y a la inmediatez, sino a la transformación de los códigos. En este sentido es un reto de los centros educativos poder dar respuesta a esta nueva necesidad. Ahora los jóvenes niños se relacionan con las tecnologías y llegan a usarlas funcional y críticamente. Con esto los profesores difícilmente pueden competir, de tal suerte que se crea una frontera entre el proceso de alfabetización escolar y la alfabetización producida por los nuevos medios.

FUENTES: Cita bibliografía y direcciones de páginas Web.

CONTENIDO: Como primer punto, se discute en este trabajo si existen diferencias entre la comunicación mediada por ordenador y la comunicación cotidiana. Al respecto se comenta que las conversaciones que se suscitan en el día a día tienen lugar en un escenario rico en estímulos, en el que se entremezclan los ambientes mediados por ordenadores, la comunicación se modifica, debido a que entran en juego sistemas simbólicos que rodean el acto comunicativo. De este modo, se pueden destacar las fotografías, las animaciones, los gráficos, los textos y el audio; su característica principal es que ofrecen representaciones simultáneas de la realidad. La Internet ofrece una variedad de formas de comunicación, pues cuenta con diversas herramientas para ello como: el chat, los juegos interactivos, el audio, las videoconferencias, el correo electrónico, los entornos virtuales y los grupos de noticias. En segundo lugar, se analiza el enunciado: "aprender y comunicarse de Internet y con Internet". Se dice que aprender con las tecnologías se refiere a los aprendizajes producidos en el curso de la interacción con el ordenador, mientras que aprender de las tecnologías tiene que ver con los cambios duraderos y estables que se producen en un sujeto tras un uso prolongado de las mismas. Es decir, hace referencia a los cambios cognitivos. Posteriormente, se habla de la alfabetización digital, ya que la comunicación en Internet causó fuertes implicaciones en la aparición de un nuevo orden comunicativo, relacionado, por un lado, con enfatizar la multiplicidad de canales de comunicación y medios, y por otro, con el incremento de situaciones de diversidad cultural y lingüística.

CONCLUSIONES: Las nuevas formas de comunicación que están instaurando las recientes tecnologías traen como consecuencia otras maneras de alfabetización, lo que exige una pedagogía de las imágenes, que va desde la lectura de la imagen más convencional, hasta los usos y producción de las imágenes electrónicas.

No: 004 666

TÍTULO: "Aprender a colaborar con Internet en el aula".

AUTOR: BADIA, Antoni.

PUBLICACIÓN: Internet y competencias básicas. Aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender/Carles Monereo, coord. Barcelona, Graó, 2005. pp. 93-116.

UNIDAD

PATROCINANTE: Universitat Oberta de Catalunya.

PALABRAS CLAVE: Internet - Nuevas tecnologías - Educación a distancia - Educación y tecnología.

IDENTIFICADORES: España.

DESCRIPCIÓN: Las transformaciones sociales, económicas, culturales y educativas que se están presentando hoy día exigen la formación de un sujeto social e interdependiente de cada uno de los miembros de su sociedad. Hacen necesario formar a las personas para la colaboración, pues el "Llane-ro Solitario" no tiene más cabida en este contexto. De ahí, que en este capítulo se discute lo que se entiende por contribuir para aprender, las competencias que están vinculadas con la colaboración y la manera cómo puede Internet favorecer el desarrollo de las mismas.

FUENTES: Cita bibliografía y páginas Web recomendadas.

CONTENIDO: Se dan cinco significados diferentes para conceptualizar la noción de colaborar para aprender en la educación escolar: se puede entender como una situación de aprendizaje colaborativo; es posible aplicarse a una ocupación que comparte un grupo de alumnos de una clase, como miembros del grupo poseen objetivos comunes de aprendizaje y llegan a tener conciencia recíproca de la existencia de objetivos comunes. Puede significar trabajar juntos en una actividad de aprendizaje; puede aplicarse cuando las interacciones sociales entre los miembros de un grupo que aprende pueden ser colaborativos en algún grado; o bien, es posible aplicarla a algunos procesos o mecanismos de aprendizaje más sociales que individuales. Ahora bien, para hacer trabajo colaborativo, los alumnos requieren desarrollar un conjunto de competencias en este tenor. En el presente trabajo se hace mención a seis competencias comunicativas vinculadas con los procesos de aprendizaje en colaboración: 1. Los alumnos deben ser capaces de entablar relaciones con los otros. 2. Todos los miembros deben tener una representación compartida de las condiciones que caracterizan la tarea colaborativa de aprendizaje y que, en su mayoría, puede ser que hayan sido indicadas por el profesor. 3. Se requieren varios procesos de interacción social entre los miembros dirigidos a planificar conjuntamente las acciones de aprendizaje que deben llevar a cabo como grupo. 4. Realizar un seguimiento y control constante del desarrollo del proceso. 5. Clarificar las posibles interpretaciones divergentes y desacuerdos que eventualmente puedan surgir en el proceso colaborativo de aprendizaje con el fin de llegar a acuerdos grupales. La Internet suele favorecer ampliamente el desarrollo de estas competencias porque las aplicaciones informáticas posibilitan la comunicación necesaria para el trabajo colaborativo en red de profesorado y alumno, pues cada tipo de groupware, tiene diferentes posibilidades de trabajo grupal y colaborativo.

CONCLUSIONES: Lo primero que se tiene que plantear el profesor es si su centro educativo cuenta con un conjunto suficiente de recursos tecnológicos para el desarrollo de experiencias educativas. Además, tiene que reflexionar acerca de la modalidad de interacción social para el aprendizaje colaborativo que desea implantar. Aprender a participar en la vida pública a través de Internet.

No: 004 667

TÍTULO: "Aprender a participar en la vida pública a través de Internet".
AUTOR: DOMENECH, Miquel; Francisco Javier TIRADO; Agnés VAY-REDA.

PUBLICACIÓN: Internet y competencias básicas. Aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender/Carles Monereo, coord. Barcelona: Graó, 2005. pp. 117-142.

UNIDAD

PATROCINANTE: Universidad Autónoma de Barcelona - Universitat Oberta de Catalunya.

PALABRAS CLAVE: Internet - Nuevas tecnologías - Democracia - Educación y tecnología.

IDENTIFICADORES: España.

DESCRIPCIÓN: En este capítulo se revisa la resignificación que ha tenido Internet en los últimos tiempos; este medio ha dejado de ser una sorprendente red de ordenadores que permite enviar información traspasando las barreras de la distancia y el tiempo y se ha involucrado dentro de las transformaciones de las relaciones sociales. Internet ha revolucionado la vida en las comunidades, en la participación del espacio público y en consecuencia, posibilita nuevas formas para construir una democracia participativa.

FUENTES: Cita bibliografía, lecturas y páginas Web recomendadas.

CONTENIDO: En primer lugar se discuten las dos aproximaciones socioculturales con las cuales se ha interpretado al fenómeno de Internet como un medio en el que se imita la realidad presencial y como un medio que no replica la vida presencial, por el contrario, detenta características propias. Con respecto al primer enfoque se dice que las comunicaciones mediadas por ordenador reducen o eliminan signos sociales propios del contexto comunicativo presencial. La segunda perspectiva argumenta que la Internet ni imita ni reduce las potencialidades de la realidad presencial, que detenta sus características propias y requiere nuevos modelos y herramientas para su conceptualización. Posteriormente, se explica la relación entre los entornos virtuales y los presenciales. Para ello se propone la metáfora de la tecnología como texto. Toda tecnología pasa por manos de expertos, pero el consumo de ésta pasa por una serie de procesos de negociación e interpretación. Se "lee" el texto de la tecnología, pero se hace, sujeto a las relaciones configuradas con los productores de ésta, y también con la misma tecnología. Esta metáfora presenta especial aten-

ción a la contingencia de las prácticas, a través de las cuales Internet adquiere sentido, tanto en términos de producción como de uso. En tercer lugar, se trata el tema de la participación y el asociacionismo virtual. Al respecto se comenta que éste es un espacio en el que confluyen millones de personas, a pesar de ello nada garantiza que se encuentren los navegantes, para que se haya convertido en un lugar de encuentro o un espacio de participación pública es necesaria una previa creación de confluencia como son las listas de discusión y los foros electrónicos. Estas herramientas constituyen entornos para la comunicación pública que pueden vehicular y fomentar fuertes sentimientos de pertenencia grupal. Considerando lo anterior, para muchos investigadores, los movimientos sociales en Internet son una forma privilegiada de acción y organización.

CONCLUSIONES: Participar en y a través de Internet es garantía de manejar de forma eficaz gran cantidad de información, de mantener canales de comunicación abiertos simultáneamente y alcanzar un alto nivel de visibilidad en cualquier rincón del mundo.

No: 004 678

TÍTULO: "Aprender a leer y escribir en formato electrónico".

AUTOR: ECHEVERRÍA, Javier.

PUBLICACIÓN: Jornadas de Bibliotecas Infantiles, Juveniles y Escolares (13: 2005: mayo 26-28: Salamanca, España) ¿Nuevas lecturas? ¿Nuevas formas de leer? Lectura y escritura multimedia en las bibliotecas públicas y escolares. Salamanca, España: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2005. pp. 13-22.

UNIDAD

PATROCINANTE: Departamento de Ciencia, Tecnología y Sociedad. Instituto de Filosofía. CSIC. Madrid.

PALABRAS CLAVE: Multimedia - Nuevas tecnologías - Educación y tecnología - Lecto-escritura.

IDENTIFICADORES: España - Eventos académicos.

DESCRIPCIÓN: Conferencia que trata sobre las nuevas formas de aprender a leer y escribir en el tercer entorno. Por este último se entiende a un ámbito electrónico, telemático, digital, informacional y reticular donde los seres humanos pueden interrelacionarse a distancia y en red y resulta ser mucho más amplio que Internet. Se explica aquí cómo la lecto-escritura electrónica requiere de nuevos instrumentos, habilidades y destrezas.

FUENTES: Cita bibliografía al final de la obra.

CONTENIDO: El tercer entorno genera profundas transformaciones en los ámbitos privados y públicos, tanto a nivel global como local. Este espacio permite llevar a cabo acciones a distancia, en red y recursivas, es decir, convierte una simple acción en muchas a la vez, cuyos efectos se dejan sentir en múltiples sitios, por alejados que estén entre sí. En

estas circunstancias, aprender a leer y escribir implica situarse en nuevos parámetros de tiempo y espacio. No es lo mismo sumergirse mentalmente en un libro que hacer inmersión mental en cualquiera de las interfaces de las TIC. Este tercer entorno exige aprender a leer y escribir imágenes, sonidos, y en general, percepciones digitalizadas, no sólo textos escritos en caracteres alfabéticos. De este modo, se puede decir que se requiere una semiótica diferente a la que se emplea para decodificar los documentos impresos, pues los seres humanos ahora se encuentran en un nuevo sistema de signos que, desde una perspectiva filosófica, puede ser interpretado como un claro avance del proyecto leibniano de una Característica Universalis. La semiosis cambia porque los infolenguajes designan acciones, no sólo objetos. Este nuevo espacio social está modificando casi todas las acciones humanas, desde la guerra hasta la cultura. Asimismo, plantea importantes desafíos a las lenguas, puesto que permite que las personas se comuniquen entre sí a través de las redes telemáticas, potenciando enormemente las interrelaciones y el intercambio de conocimiento. Las TIC han desbordado las fronteras geográficas y ahora comienzan a superar las fronteras lingüísticas, culturales y mentales. Leer y escribir en los tres entornos implica situaciones completamente diferentes. En el primero, prevalecen las lenguas habladas y de lo que se dice sólo queda un rastro efímero en el cerebro de las personas. En el segundo, las lenguas pasan a ser haladas y escritas. La escritura privada es manuscrita, la pública se imprime. En tanto que en el tercer entorno, ambas escrituras adoptan formato electrónico, por lo que la distinción público/privado se desvanece. Otra reflexión que se hace es que ha surgido una nueva modalidad de poder, los Señores del Aire o de las Redes, que son las empresas transnacionales que crean, desarrollan y controlan las tecnologías.

No: 004 679

TÍTULO: "Las redes al servicio de los educadores: las claves del éxito de la Red-DIM (Didáctica, Innovación, Multimedia)".

AUTOR: MARQUÉS, Pere.

PUBLICACIÓN: Jornadas de Bibliotecas Infantiles, Juveniles y Escolares (13: 2005: mayo 26-28: Salamanca, España). ¿Nuevas lecturas? ¿Nuevas formas de leer? Lectura y escritura multimedia en las bibliotecas públicas y escolares. Salamanca, España: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2005. pp. 73-82.

UNIDAD

PATROCINANTE: Universidad Autónoma de Barcelona. Facultad de Educación. Departamento de Pedagogía Aplicada.

PALABRAS CLAVE: Multimedia - Nuevas tecnologías - Telemática - Lecto-escritura.

IDENTIFICADORES: España - Eventos académicos.

DESCRIPCIÓN:

En esta conferencia se presenta el éxito que ha tenido el proyecto Red-DIM (Didáctica, Innovación, Multimedia), el cual tiene como propósito compartir conocimientos, ideas, iniciativas, experiencias, materiales; promover estudios e investigaciones que puedan contribuir a la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje aprovechando las funcionalidades que aportan las nuevas tecnologías multimedia; y colaborar en la realización de proyectos con otros grupos, empresas e instituciones.

FUENTES:

Cita bibliografía al final de la obra.

CONTENIDO:

Las redes telemáticas y los portales facilitan la realización de los trabajos cotidianos, pues tienen una serie de bondades como: posibilitar el acceso a todo tipo de información, sobre cualquier tema y formato (textual, icónico, sonoro); especialmente a través de la televisión e Internet; proporcionar instrumentos para todo tipo de proceso de datos; canales de comunicación inmediata, sincrónica y asíncrona; almacenamiento de grandes cantidades de información en pequeños soportes de fácil transporte; automatización de tareas mediante la programación de las actividades que se desea realicen los ordenadores; interactividad; homogeneización de los códigos empleados para el registro de la información mediante la digitalización de todo tipo de información; instrumentos cognitivos que potencian las capacidades mentales y permiten el desarrollo de nuevas maneras de pensar. Las redes personales telemáticas son otras de las posibilidades comunicativas que ofrecen estas tecnologías. Por estas herramientas se entienden redes personales telemáticas de grupos de personas que deciden mantener un contacto estable, de manera sincrónica y asíncrona a través de sus ordenadores y mediante algún tipo de conexión telefónica, por cable, inalámbrica o vía satélite. Los portales son espacios web que ofrecen a sus destinatarios múltiples servicios: noticias de actualidad, agenda de actos, informaciones, programas y otros recursos, asesoramiento, canales de comunicación. Las comunidades virtuales son grupos de personas con algunos intereses similares que se comunican a través de Internet y comparten información y recursos. Siguiendo todas estas nuevas modalidades de comunicación, en 2004 nace la comunidad virtual de aprendizaje RED-DIM, que pretende ampliar el grupo de investigadores DIM con otros agentes del mundo educativo. Esta comunidad está integrada por profesores de todos los ámbitos y materias, otros gestores y agentes educativos, especialistas de empresas relacionadas con la formación y estudiantes de 3er. ciclo. Las líneas que actualmente trabajan son: Mediateca DIM-ADRE en la Universidad Autónoma de Barcelona; la pizarra digital en el aula de clase, comunidad virtual de profesores con página Web, creación de actividades interactivas multimedia aplicadas a la educación, enciclopedias virtuales colaborativas, la escuela del futuro, diseño y creación de objetos de enseñanza y aprendizaje; entre otras más.

No: 004 680

TÍTULO: "Proyectos documentales integrados: una experiencia tecnológica entre bibliotecas y escuelas".

AUTOR: PIQUÍN, Rosa.

PUBLICACIÓN: Jornadas de Bibliotecas Infantiles, Juveniles y Escolares (13: 2005: mayo 26-28: Salamanca, España). ¿Nuevas lecturas? ¿Nuevas formas de leer? Lectura y escritura multimedia en las bibliotecas públicas y escolares. Salamanca, España: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2005. pp. 83-101.

UNIDAD

PATROCINANTE: Biblioteca Escolar del CP Pablo Iglesias Soto de Ribera (Asturias).

PALABRAS CLAVE: Multimedia - Nuevas tecnologías - Bibliotecas - Lecto-escritura.

IDENTIFICADORES: España - Eventos académicos.

DESCRIPCIÓN: En esta conferencia se presentan las actividades que la Biblioteca Pública de Soto de Ribera ha venido haciendo con otras instituciones en relación con la promoción de la lectura, la escritura, formación de usuarios y la alfabetización informacional. Así, se cuenta concretamente con los proyectos de Animación Lectora, Formación de Usuarios y Alfabetización Informacional. Se describen de forma más detallada los proyectos documentales integrados.

FUENTES: Cita bibliografía, más 19 notas al pie de página.

CONTENIDO: En los ocho años de trabajo colaborativo que esta Biblioteca ha hecho, se han producido cambios significativos no sólo en las formas de acceso a la cultura y la ciencia, sino también han surgido nuevas necesidades formativas y se han tenido que diseñar líneas de actuación conjunta escuela-biblioteca como espacios lectores integrando las TIC como consecuencia del actual contexto de la sociedad del conocimiento y la información. La biblioteca pública ha sido dotada de equipos informáticos dispuestos en red local que forman parte de la Intranet de Educatur y sus bibliotecas escolares están permanentemente conectadas a Internet. En esta biblioteca, concretamente; emplean los Proyectos Documentales Integrados, los cuales permiten a los estudiantes el dominio de las habilidades de alfabetización en información cuando docentes y bibliotecarios los guían en cómo usar la información en una disciplina o proyecto interdisciplinar. Estos proyectos son una forma de trabajo que necesita de la Biblioteca Escolar y hacen que ésta muestre lo mejor de sí misma. Ésta asume la responsabilidad de enseñar al alumnado cómo encontrar la información, cómo tratarla y cómo apropiarse de ella. Así, los proyectos documentales integrados son pequeños trabajos de investigación en los que el alumnado trabaja directamente con la documentación aprendiendo a aprender y trabajar autónomamente. Esta labor permite transformar la información en conocimiento y en donde la Biblioteca Escolar se convierte en el eje de la acción educativa. El tipo de investigaciones que promueve hace que los alumnos inda-

guen sobre un tema o problema concreto, se familiaricen con los mecanismos de búsqueda de información y trabajo intelectual. Cabe recordar que en la escuela, se entiende por proyecto a una estrategia metodológica que forma parte de las denominadas metodologías activas de aprendizaje. Este tipo de actividad promueve la integración de las áreas curriculares y extracurriculares permitiendo un trabajo globalizado que desarrolla habilidades cognitivas de orden superior para construir conocimiento. Para una mayor explicación, se desglosan los pasos que se deben seguir para construir proyectos documentales integrados y se desarrolla un ejemplo.

No: 004 681

TÍTULO: "Multimedia: diseño y análisis conceptual".

AUTOR: MATAS, Toni.

PUBLICACIÓN: Jornadas de Bibliotecas Infantiles, Juveniles y Escolares (13: 2005: mayo 26-28: Salamanca, España). ¿Nuevas lecturas? ¿Nuevas formas de leer? Lectura y escritura multimedia en las bibliotecas públicas y escolares. Salamanca, España: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2005. pp. 105-126.

UNIDAD

PATROCINANTE: Editorial Barcelona Multimedia.

PALABRAS CLAVE: Multimedia - Nuevas tecnologías - Lecto-escritura.

IDENTIFICADORES: España - Eventos académicos.

DESCRIPCIÓN: En este trabajo se realiza una aproximación al diseño conceptual de un producto multimedia, para lo cual se da una visión general de la terminología de la industria multimedia, se explica el proceso de producción de los títulos de este tipo como resultado conjunto de los esfuerzos de creación de contenidos, desarrollo tecnológico y habilidades de gestión. Asimismo, se plantea teóricamente un modelo para el análisis de estos productos, y se presentan algunos que ejemplifican el uso de cada una de las dimensiones del modelo en función de sus objetivos.

FUENTES: Cita bibliografía al final de la obra.

CONTENIDO: El término multimedia designa a la tecnología que combina la imagen, tanto fija como en movimiento, el sonido y texto, bajo la gestión de programas informáticos (software), los cuales requieren de una máquina que los ejecute; de ahí, la necesidad de un equipo o plataforma. Es importante establecer la diferencia entre los productos multimedia y los equipos que los producen. Realizar un trabajo de esta naturaleza implica la conjunción de distintos profesionales como: ilustradores, fotógrafos, diseñadores, guionistas y documentalistas, entre otros. Unos se encargan de los contenidos, otros de dar forma a la presentación de éstos y un grupo más está al tanto de los mecanismos informáticos. Por tanto, el éxito o fracaso de un proyecto multimedia depende de un delicado equilibrio entre la creación de sus contenidos, el desarrollo de la tecnología y la gestión de los recursos temporales, humanos y financieros. El

modelo de análisis de productos multimedia que se propone aquí tiene como objetivo estudiar cuatro dimensiones fundamentales: secuencialidad vs. aleatoriedad; estructuración de la comunicación vs. desestructuración; temporalidad vs. atemporalidad, y dependiente de las anteriores, interacción vs. pasividad. Se señala que aunque se presentan como antagónicas, en la mayoría de los casos, en los productos conviven aspectos de ambas. Con base en estas dimensiones se presentan diversos análisis de algunos títulos que han sido todo un éxito desde el punto de vista histórico. Todos los productos fueron desarrollados en la primera época de creación multimedia 1992-1996 y continúan siendo vigentes muchos de sus planteamientos interactivos.

CONCLUSIONES: Es preciso analizar el CD-ROM antes de recomendarlo, pues el análisis de sus características, temas y grado de interacción o estructuración orientan sobre las posibles actividades que el título puede inspirar. Se recomienda que en los primeros años de los niños se constituyan equipos donde todos jueguen, y en edades más avanzadas dejarlos que se enfrenten al juego de forma individual, sin olvidar crear espacios para que puedan posteriormente compartir experiencias con sus pares.

No: 004 682

TÍTULO: "La escritura hipermedia. Convergencias inteligentes versus hibridaciones miméticas".

AUTOR: MORENO, Isidro.

PUBLICACIÓN: Jornadas de Bibliotecas Infantiles, Juveniles y Escolares (13: 2005: mayo 26-28: Salamanca, España). ¿Nuevas lecturas? ¿Nuevas formas de leer? Lectura y escritura multimedia en las bibliotecas públicas y escolares. Salamanca, España: Fundación Germán Sánchez Ruipérez. 2005. pp. 127-143.

UNIDAD

PATROCINANTE: Universidad Complutense de Madrid.

PALABRAS CLAVE: Multimedia - Nuevas tecnologías - Lecto-escritura.

IDENTIFICADORES: España - Eventos académicos.

DESCRIPCIÓN: Este informe versa sobre el taller de escritura hipermedia. En él se dieron preguntas y respuestas que se sintetizan en este espacio para el interés de los lectores. El nacimiento de una nueva escritura que reúne interactivamente elementos expresivos de todos los media existentes, genera muchas preguntas, curiosidades, dudas e incertidumbres que en el taller se trataron de despejar.

FUENTES: Incluye anexo y bibliografía.

CONTENIDO: La primera interrogante a la que se le da respuesta es: ¿El origen de la escritura fue cultura o negocio? en relación con ello, se afirma que la escritura que se hace a través de las TIC está irremediabilmente relacionada con grandes negocios, de ahí, que en torno a ellas existan miradas tecnofóbicas y tecnofílicas que tienden a confundir lo verdaderamente importante de los contenidos. Estas

concepciones suelen contraponer la escritura hipermedia a la tipográfica, envuelta esta última en un supuesto immaculado halo cultural alejado de la tecnología. Lo anterior hace que la gente se pregunte si el nacimiento de la escritura alfabética fue puramente cultural, y no fue así. Ésta tiene alrededor suyo, una compleja tecnología muy depurada, tanto que parece que no existe. Después se habla de las perversiones lingüísticas y de la escritura hipermedia en el texto y contexto. En este espacio se habla de los afanosos intereses por parte de los padres, de mandar a sus hijas a estudiar secretariado sin importar que carrera fueran a estudiar, ahora esto ya no tiene más sentido, pues hoy los jóvenes utilizan una especie de taquigrafía que dominan todos. La cual constituye una auténtica jerga juvenil de intercambio de mensajes a través de los teléfonos celulares y correo electrónico. Esta forma de comunicación cumple satisfactoriamente con su función, como lo hicieron los fenicios con su alfabeto griego. El problema es cuando se emplea en contextos inadecuados. La solución es mentalizar a los jóvenes de la importancia de dicho contexto, por ejemplo, utilizar esta simbología en documentos escolares constituye una falta de ortografía. Con relación a la interrogante de si la tecnología alumbra o deslumbra, se responde que las TIC están teóricamente para iluminar, pues al conocerlas permiten descubrir sus grandes limitaciones. Asimismo, se discute la conducta activa del receptor, el cual es más bien un lecto-autor o coautor del relato pues interactúa permanentemente con el texto.

CONCLUSIONES: La escritura alfabética como la hipermedia también nació por motivos mercantiles. Utilizar el segundo tipo de escritura conduce al sujeto a un funcionamiento interactivo de su cerebro y al diálogo interpersonal, para ello se debe romper con la escritura lineal y recorrer nuevos caminos.

No: 004 695

TÍTULO: "¿Qué violencia y qué escuela muestran los medios?"

AUTOR: VILLANUEVA, Ana.

PUBLICACIÓN: Violencia, medios y miedos/Leandro de Lajonquiere, *et al.* Buenos Aires: Novedades Educativas, 2005. pp. 46-53.

PALABRAS CLAVE: Medios de comunicación - Violencia - Violencia escolar.

IDENTIFICADORES: Argentina.

DESCRIPCIÓN: Se analiza la construcción de la problemática de "las violencias en los contextos escolares" que realizan tres diarios argentinos: Crónica, Clarín y La Nación, en sus ediciones del año 2002, y su relación con ciertos efectos de sentido-significación posible en el imaginario social sobre el tema. Se parte de que los medios no muestran ni deforman la realidad, únicamente la representan.

FUENTES: Cita bibliografía.

CONTENIDO: En el año 2002 se presentaron varios fenómenos de violencia escolar y los medios reportaron en todo momento estos hechos. Los protagonistas de los episodios fueron los jóve-

nes escolares, lo cual resultó ser muy atractivo para la prensa, pues se generó una ruptura con el ideario de la violencia vinculada a los chicos no escolares. Ésta se incrementó como consecuencia de la acentuación de las desigualdades económicas, sociales, culturales, raciales y de género. Cabe recordar que este fenómeno es una cualidad asociada a determinadas condiciones materiales y simbólicas de producción de la vida. Hacia la última década, la investigación en el campo de la violencia en la escuela ha girado desde una perspectiva individual, centrada en factores psicológicos o familiares, hacia un enfoque sociocultural. La violencia en el contexto escolar puede tener tres niveles de análisis: 1. La violencia interpersonal entre docente-alumno, alumno-alumno, padre-docente. 2. La institucional, los mecanismos propios de la escuela que generan violencia o la violencia que ellos no contribuyen a atenuar o evitar cuando podrían hacerlo. 3. La estructural, los factores sociales y culturales que en una sociedad generan más violencia. La mayoría de las noticias de los diarios plantean casos de violencia interpersonal en relación con la escuela. Su totalidad aparece enmarcada en el orden de lo delictivo. En las notas no se suelen retomar los análisis académicos publicados. Las causas que los llevan a cometer actos violentos no suelen estar analizados explícitamente. En la escuela, esta perspectiva analítica termina colocando el problema de la violencia manifiesta en un niño en supuestas naturalezas, a-históricas y a-sociales propias. La violencia escolar se atribuye a causas exógenas, en tanto la escuela como institución permanece neutral e igualadora. La escuela se plantea ante casos concretos de violencia pasiva, lo que remite a la incapacidad de la escuela para diagnosticar, analizar y proponer soluciones lógicas, eficaces, pertinentes y consensuadas. Así, el vacío de conocimientos sobre este fenómeno en contextos escolares permite el avance del sentido común social y sus representaciones en los medios. Muchas veces lo que se conoce es solamente lo que ellos muestran.

No: 004 696

TÍTULO: "La violencia escolar en los diarios".
AUTOR: ABRAMOWSKI, Ana L.
PUBLICACIÓN: Violencia, medios y miedos/Leandro de Lajonquière, *et al.* Buenos Aires: Novedades Educativas, 2005, pp. 54-63.
PALABRAS CLAVE: Medios de comunicación - Violencia - Violencia escolar.
DESCRIPCIÓN: En este trabajo se propone una lectura pedagógica de la versión construida por los diarios sobre la violencia escolar, pues los periódicos no se limitan a narrar una violencia escolar, sino que a través de sus crónicas, encuestas y editoriales, también la producen; de ahí que la violencia escolar relatada por la prensa merece ser analizada, porque ese discurso circula y produce efectos.
FUENTES: Cita bibliografía.

CONTENIDO:

Muchos de los discursos utilizados para hablar de violencia en la escuela, llevan a victimizar a esta institución, como si dicho fenómeno se redujera a ser el resultado de una violencia exterior impactando sobre, hacia y dentro de ella. Los enunciados pasan por alto que dentro de los propios ámbitos escolares puede generarse la violencia. La tendencia es considerar que la escuela no genera ni provoca violencia sino tan sólo la padece. Se olvida que estos dos elementos ya se conocían desde antes, con los castigos corporales, correctivos y humillaciones. La escuela sabe tanto de violencia física como de violencia simbólica. Es un tipo de violencia que se justifica a sí misma, aunque desde afuera pueda ser juzgada como injusta e injustificable. En el contexto moderno sirve para disciplinar, para conservar el orden. Ante estos antecedentes es preciso preguntarse si los sucesos que se presentan últimamente significan un grado exacerbado de la violencia que ya existía o puede asumirse como algo diferente. Los diarios mencionan como violencia escolar: alumnos armados, disparos, golpizas, agresiones verbales y físicas, daños a las instalaciones y peleas entre padres, directivos, docentes y alumnos. De todos estos actos resulta interesante que cada vez con mayor frecuencia, el miedo estudiantil a calificaciones reprobatorias o a una cita de los padres deja de ser paralizante para estallar en amenazas o golpes. Así, las reacciones agresivas motivadas por situaciones concretas de la escuela muestran que es insuficiente explicar la violencia escolar como una mera expresión de la violencia social. Los conflictos entre compañeros se dirimían fuera de la escuela, después en el patio o en el baño, ahora se hacen en el salón de clases; ya no se discriminan espacios ni tiempos escolares. Los niños están resolviendo sus problemas a través de medios adultos. Es común que los directores, jueces de menores y psicólogos se empeñen en lograr que estos actos se vuelvan menurables, calificables y punibles, pero gran cantidad de los sucesos agresivos no son entendibles. Quizá por ser incomprensible, muchas veces, el hecho de la violencia se explica a partir de la variable accidente.

No: 004 698

TÍTULO: "El lugar de la informática en la educación".
PUBLICACIÓN: MURARO, Susana. Una introducción a la informática en el aula. México: FCE, 2005. pp. 13-57.
PALABRAS CLAVE: Educación y tecnología - Informática educativa - Computación.
DESCRIPCIÓN: Discusión sobre el papel que juega la informática en la educación. Los cambios que está generando en las propuestas didácticas de los docentes, el impulso de programas tutoriales, la enseñanza personalizada, la educación virtual, la democratización de la información y el conocimiento. Se reflexiona también, acerca de los fracasos que ha tenido.
FUENTES: Cita bibliografía.

CONTENIDO: La introducción de la computación en el contexto educativo argentino se dio durante la década de los ochenta, se hizo como una herramienta al servicio de la construcción de los conceptos matemáticos, con el supuesto pedagógico de que los alumnos al programar logaritmos reconstruían los conceptos matemáticos que les sustentaban. Para ello, los estudiantes requerían emplear algún lenguaje de programación, de esa manera surgió el Basic. La propuesta se centró en incorporar informática en las aulas de los terceros años de las escuelas medias. Desde el punto de vista de los docentes el empleo de la ésta como recurso didáctico constituía una tarea infructuosa. Pero desde el punto de vista social estas acciones fueron bien acogidas, se exigió el acercamiento masivo de las computadoras a la población en las escuelas. En esta época surgió el término "alfabetización informática". De los primeros problemas que se suscitaron fueron que la tecnología informática sólo ofrecía herramientas para la construcción de soluciones algorítmicas, y el imaginario social adjudicaba a los docentes de Matemáticas el lugar de las personas mejor equipadas intelectualmente para realizar su construcción. Así, la computadora se convirtió por un momento en una solución en busca de problemas. Posteriormente, se expandió el lenguaje de programación LOGO, a diferencia de otros, se basó en el supuesto de la incidencia en el desarrollo de las estructuras mentales de los niños. Se aseguraba que el infante, al programar la computadora, realizaba un proceso de concretización de ideas formales. Paulatinamente se fue promoviendo en las escuelas la necesidad de contar con un docente especializado que atendiera los enfoques de la informática. Con la llegada de las computadoras se creó la industria del software: procesadores de texto, administradores de bases de datos y las planillas de cálculo. Se generó un cúmulo de herramientas educativas, muchas destinadas a los alumnos y otras a los docentes. Paralela a estas construcciones se expande la producción de software educativo mediador de conocimiento. El fracaso educativo de las propuestas didácticas en torno a la programación hizo peligrar el lugar de prestigio que la tecnología informática había logrado en las escuelas.

No: 004 699

TÍTULO: "El lugar de la informática como recurso educativo".
PUBLICACION: MURARO, Susana. Una introducción a la informática en el aula. México: FCE, 2005. pp. 59-100.
DESCRIPCIÓN: En este capítulo se analiza que lo que le otorga sentido a la informática dentro de la escuela es su empleo como recurso didáctico, es decir, como herramienta de construcción y comprensión de los contenidos disciplinares de las asignaturas. Para ello es necesario comprender los modelos de resolución que ofrecen y facilitan. La informática produce un doble efecto: el de automatizar la ejecución de los procedimientos y el de imponer modalidades de trabajo.

FUENTES: Cita bibliografía al final de la obra.

CONTENIDO: La informática como recurso didáctico se basa en el uso de técnicas y herramientas en actividades de aula para resolver problemas de las diversas disciplinas y así elaborar los productos que surgen en ese contexto. Las técnicas informáticas proveen elementos y estrategias para sistematizar, organizar y codificar los datos para lograr un almacenamiento y procesamiento eficaz, construyen los procedimientos de transformación que permitan procesar automáticamente los datos, elaboran formas de validar los procedimientos y representarlos, además de los resultados, de forma tal, que sean comunicables. Las herramientas informáticas, proveen los dispositivos lógicos, básicos e imprescindibles para construir el modelo, a partir del conjunto de operaciones, almacenarlos, transformarlos en la computadora y automatizar la ejecución del procedimiento. En tanto que, la computadora provee el dispositivo físico que almacena datos y rutinas de transformación y automatiza la ejecución del procedimiento que se describe en el modelo. En este trabajo se explican las herramientas informáticas profesionales y sus aportes didácticos: software cerrados, semicerrados y abiertos. Las herramientas de comunicación y acceso a la información: buscadores y correo electrónico: las herramientas informáticas de edición de gráficos e imágenes: procesadores de textos, editores de presentaciones, editores de hipertextos. Las herramientas informáticas de organización, almacenamiento y acceso a la información: administradores de bases de datos, editores de hipertextos. Las herramientas informáticas de modelización matemática: planilla de cálculo, lenguajes de programación de alto nivel. Las herramientas informáticas de producción como recursos didácticos. Se discuten los aportes didácticos de la computadora, y por último se dedica un espacio a revisar la informática como recurso didáctico en el desarrollo de las competencias del escritor.

CONCLUSIONES: Las técnicas-herramientas-computadora se deben trabajar asociadas a las necesidades y estrategias que genera la propuesta didáctica, pero no debe quedar como un acto espontáneo de trabajo del niño. Éstas tienen que ser discutidas, explicitarse y analizarse, detectando supuestos que las hacen valiosas o necesarias al problema.

No: 004 700

TÍTULO: "El lugar de los materiales educativos informáticos".
PUBLICACIÓN: MURARO, Susana. Una introducción a la informática en el aula. Argentina: FCE, 2005. pp. 101-164.
PALABRAS CLAVE: Educación y tecnología - Informática educativa - Computación.
DESCRIPCIÓN: En este capítulo se da cuenta de lo que son los materiales educativos, para qué sirven, cómo se agrupan, y el sentido didáctico que cobran, pues se convierten en motivadores de aprendizaje, ya sea captando la atención, el interés o simple-

FUENTES:

mente reforzando la percepción. Hoy día, se les considera portadores de información y modeladores de realidades, así como mediatizadores de conocimiento y de las construcciones culturales.

Cita bibliografía al final de la obra.

CONTENIDO:

Por material educativo se entiende a todos aquellos objetos, instrumentos o herramientas que el docente selecciona como recurso didáctico para que a partir de las acciones que realizan los alumnos sobre ellos, elaboren los contenidos disciplinares. Sus propósitos son ofrecer: contenidos organizados y sistematizados comunicativa o didácticamente; portadores de información que los estudiantes recolectan a través de acciones que realizan sobre ellos; o bien herramientas de producción útiles para organizar, sistematizar, transformar o producir conocimiento disciplinar. Los materiales educativos surgen cuando se cobra vital conciencia de la vulnerabilidad de la palabra hablada, las limitaciones en la cantidad de información almacenable, la necesidad de preservar lo construido. Era necesario contar con soportes físicos de información, así surgieron los papiros, las tablas, la pizarra, el gis, las bibliotecas, etc. Que no fueron otra cosa que mediadores del conocimiento. La escuela, entonces, requiere de los mediadores educativos porque son imprescindibles para sostener su función de reproducción cultural. Cada uno de estos no sólo media diversos contenidos disciplinares, sino que promueve diferentes interacciones y modos de apropiación del conocimiento. Son sistemas de representación de los conceptos que exponen varias formas de representación de la realidad; son fuentes de información estructurada útiles para atender didácticamente los contenidos. Como soporte de los materiales educativos se consideran las siguientes tecnologías de la información y la comunicación: tecnología de la imprenta, del cine, de la comunicación y de la informática. Al seleccionar un material educativo, no sólo se selecciona el contenido o la estructura didáctica, sino que también se escogen las características del soporte, que impone formas simbólicas de representación, formas de interacción y de transformación. En la tecnología informática conviven dos tipos de materiales educativos: los mediadores instrumentales y las herramientas. Los mediadores informáticos pueden tener, tanto contenidos disciplinares explícitos como implícitos.

CONCLUSIONES: Debido al acceso a la tecnología informática en el ámbito educativo, tanto el alumno como el profesor modifican sus prácticas escolares y profesionales, respectivamente. Esto obliga a generar nuevas normas de convivencia.

No: 004 701

TÍTULO:

"Pioneros de la televisión educativa en Venezuela".

PUBLICACIÓN:

Pioneros de la televisión educativa en Venezuela/Sergio Sierra Rodríguez, Ed. Caracas: Ministerio de Educación y Deportes: Edumedia, 2005. pp. 163.

PALABRAS CLAVE: Televisión educativa - Medios de comunicación-Educación y tecnología.

IDENTIFICADORES: Venezuela.

DESCRIPCIÓN:

Esta obra tiene como finalidad rendir homenaje a los pioneros de la televisión educativa en Venezuela, que a partir de la década de los años cuarenta forjaron el camino en la utilización de los medios de comunicación masiva como instrumentos de transmisión de conocimientos, de formación y de cultura. Es un trabajo que recaba la historia de este proyecto educativo y los testimonios y semblanzas de sus protagonistas.

FUENTES:

Cita bibliografía.

CONTENIDO:

A la televisión educativa se le define como el conjunto de transmisiones con contenidos que pueden tener un uso educativo o cultural; dentro de sus funciones es posible ubicar la facilitación de medios y recursos para los profesores y los centros; apoyar al sistema educativo en general y a la labor docente, sobre todo, en el desarrollo de metodologías innovadoras; mejorar la calidad de la información y experiencias que se ofrecen a los alumnos; ampliar la oferta educativa; difundir valores en lo que respecta a ecología, consumo, valores democráticos y seguridad personal; entre otras más. Asimismo, se diferencia este tipo de televisión, de la escolar y cultural. Después, como producto de una investigación documental, se expone una reseña que contiene aspectos de relevancia en el proceso de incorporación de los medios audiovisuales en el ámbito educativo, contempla desde las experiencias tempranas con el uso de la radio, pasando por las primeras exposiciones fotográficas educativas, las filmaciones de ballet y documentales sobre regiones del país, programas de clases de inglés o de recuperación del bachillerato y la descripción de los hechos que resaltan en ese periodo de la actividad, desarrollada por el Ministerio de Educación, a través del Centro Audiovisual o División de Tecnología Educativa. La manera como se construye el discurso de la reseña es interesante, pues al tiempo que se va narrando la historia de la televisión educativa, en la parte inferior de cada página se presenta la historia oficial, que está hecha de forma cronológica y destaca los proyectos más sobresalientes que se fueron construyendo. Posteriormente, se exponen las experiencias de los pioneros como: creadores, pedagogos, directores, maestros, músicos, camarógrafos, fotógrafos, asistentes, técnicos, etc. Estas vivencias se recopilaron por medio de la realización de entrevistas, en ellas estos personajes contaron sus propias versiones y de las personas fallecidas se elaboraron semblanzas. El trabajo comprende un archivo fotográfico, con lo cual, desde el lenguaje visual se cuenta también la historia de la televisión educativa venezolana.

CONCLUSIONES:

El acceso a la tecnología informática en el ámbito educativo, tanto el alumno como el profesor modifican sus prácticas escolares y profesionales, respectivamente. Esto obliga a generar nuevas normas de convivencia.



virtual
educa
Brasil
2007

VIII ENCUENTRO INTERNACIONAL VIRTUAL EDUCA

São José dos Campos,
Capital Mundial de la Educación
de 18 a 22 de junio de 2007

EDUCACIÓN, FORMACIÓN,
INOV@CIÓN Y DESARROLLO:
NUEVOS RETOS - NUEVAS
POSIBILIDADES



COOPERACION
IBEROAMERICANA

El Programa Virtual Educa está adscrito
a la Cumbre iberoamericana de Jefes
de Estado y de Gobierno



Cidade de
São José dos Campos
Prefeitura Municipal

www.virtualeduca.org



Universidade do Vale do Paraíba



Asociación de
Televisión Educativa
Iberoamericana



PREMIO IAMS 2006

PREMIO IAMS 2006

El jurado de la IAMS-International Association for media in Science otorgó a la Asociación de Televisión Educativa Iberoamericana el Premio IAMS 2006 después de evaluar en el espacio Internet, en competencia entre el Canal U (Sitio Web de TV de la Enseñanza Superior y la investigación en Francia) www.canalu.fr/canalu y VEGA Science Trust (Plataforma broadcast de la comunidad científica en Reino Unido) www.vega.org.uk y el Canal Portal ATEI www.atei.es/

Dicho reconocimiento fue entregado al Dr. Gerardo Ojeda Castañeda Secretario General de la ATEI el 20 de Octubre de 2006 en el marco de los 22èmes Rencontres Internationales de l'Audiovisuel Scientifique <http://www.image-science.cnrs.fr/> en la Tour Eiffel en Paris, Francia; quien compartió dicho reconocimiento con los representantes de las instituciones asociadas y colaboradoras de la ATEI y con su equipo de trabajo responsables del Sitio WEB, de TV, de Radio y de Gestión, que trabajaron en la elaboración de los contenidos audiovisuales y multimedia para la construcción de la propuesta de Canal Portal ATEI por internet, el logro de la Distinción Internacional de Comunicación Científica.