



Las **netbooks** y su implicancia en entornos educativos

Taller 4

***"No temo las computadoras.
Temo la carencia de ellas."***

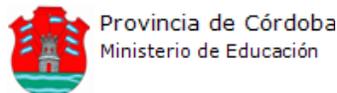
Isaac Asimov

Autores:

Crapa, Luciano
Soaje, Inés María
Tato, María Soledad

Revisión Final

Troxler, Irene
Araya, David
Perez, Diana
Mansor, Julieta



Ministro de Educación

Prof. Walter Grahovac

Secretaria de Educación

Prof. Delia Provinciali

Director General de Enseñanza Media

Prof. Juan José Giménez

Director de Planeamiento e Información Educativa Coordinador General de PROMEDU

Prof. Enzo Regali

Responsable del Área Pedagógica PROMEDU

Lic. Silvina Chali

Equipo Técnico Jurisdiccional TIC

Lic. Elizabeth Gatica

Lic. Alexis Oliva

Lic. Manuel Vivas

Lic. Pedro Servent

Ing. Guillermo Oliva

Asesor en Tecnologías de la Información y la Comunicación

Mgter. Víctor Hugo Sajoza Juric

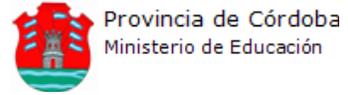
Introducción

Todos percibimos la velocidad de las novedosas transformaciones culturales mediadas por la tecnología de los últimos tiempos. Nos encontramos inmersos en una cultura que adquiere nuevas dimensiones digitales y participativas, cuya máxima expresión está plasmada en la Web 2.0.

Tal vez la principal característica de este proceso de apropiación de la tecnología, más que de un cambio tecnológico, es la expansión de las potencialidades para la creación colectiva de conocimientos, ideas y expresiones: el cambio de una red de "lectura" de información a una estructura puesta al servicio de la "lectura-escritura" por parte de los usuarios. La noción misma de "autoría" se pone en cuestionamiento, y el conocimiento deja de pertenecer al individuo para formar parte de un proceso colaborativo en el cual las personas se involucran en diferentes medidas, en la creación de algo que les excede, que es inacabado y en constante cambio. En este nuevo panorama Web (centrado en conexiones, redes y afiliaciones) el estímulo, el intercambio constante de experiencias, ideas y conocimientos son moneda corriente, modificando, ampliando y modelando nuestra percepción del mundo y la realidad.



En este contexto, la educación tiene por delante el desafío de posicionarse "con" estos cambios en lugar de "frente" a ellos. En los últimos tiempos, la multitud de herramientas tecnológicas disponibles nos permite pensar en estas opciones sin el temor de no poseer las "competencias



tecnológicas” necesarias para ello. La Web 2.0 está pensada desde la mayor practicidad y accesibilidad a la hora de participar en ella.

Objetivos del taller:

- ✓ Mostrar experiencias de incorporación de TICS en proyectos educativos y hacer una valoración crítica en torno a ellos.
- ✓ Proponer una guía de trabajo para la elaboración de proyectos Tics que permite analizar a los mismos desde un marco más concreto.
- ✓ Brindar un espacio para la elaboración de un anteproyecto que incorpore la guía propuesta.
- ✓ Reconocer la dinámica cultural propuesta desde la Web 2.0.

Web 2.0

Existen dos características principales en la Web 2.0, también denominada Web Social: colaborar y compartir. Varias denominaciones circulan para nombrar este cambio en las plataformas informáticas: Web 2.0, Web del Nuevo Milenio o Web Recargada.

La anterior Web, la Web 1.0 –es decir, la que conocimos hasta ahora, mayormente signada por las páginas Web estáticas y raramente actualizadas-, sólo dejaba leer y acceder a la información sin participar y sin la posibilidad de modificarla, por lo tanto, el camino hacia la Web 2.0 implicó un enorme salto cualitativo.

En la Web 2.0, los usuarios construimos redes sociales y comunidades con necesidades nuevas que, al producir constantemente contenidos, requieren de una Internet cada vez más veloz, activa, participativa y ágil. Se trata de una plataforma colaborativa donde se crean contenidos en forma dinámica, es decir, se producen en red y pueden editarse en el momento.



Hoy, cada vez más, los protagonistas indiscutidos de Internet somos nosotros, quienes utilizamos la Web 2.0, por ejemplo, para participar en la elaboración de información en Wikipedia, para publicar y actualizar nuestros datos en Facebook, para organizar contenidos en algún blog, para publicar videos o audios al alcance de todo usuario de la Web en YouTube o Podcast, etc. Somos nosotros quienes participamos en redes sociales como Twitter, Hi5, MySpace, contribuyendo allí con nuestras ideas, opiniones, links, fotos, videos,

intercambiando constantemente “micronoticias” de nuestras vidas, información, datos, como jamás antes se pudo hacer en la historia.

Hacemos nuestras las palabras de Orihuela (2008) cuando afirma que “así como el uso habitual de la Web originaria consistía en acceder a información publicada por otros mediante sistemas más o menos rudimentarios de búsqueda, lo propio de la Web 2.0 es compartir información con otros usuarios,



¿Qué es la web 2.0?

publicar contenidos propios, valorar y remezclar contenidos de terceros, cooperar a distancia y, en definitiva, apoderarse de la tecnología para convertirla en parte de nuestra vida”.¹

El cambio que está produciendo la Web 2.0 es sencillo y radical: divide a la civilización en dos épocas. Se pasa de un período donde sólo podíamos recibir información de forma -Web 1.0- a otro, en donde todos podemos producirla, intercambiarla y, en definitiva, contribuir a la diversidad.

La descentralización de la red, la nueva estructura de la Web 2.0, ha permitido crear una verdadera telaraña sin puntos más o menos fuertes. Ya no existe un oligopolio de proveedores, sino más bien una red de proveedores-creadores-consumidores, en donde los mismos usuarios construyen con sus propios sistemas o redes de distribución de contenidos (software, archivos, material descargable). La inteligencia colaborativa no respeta jerarquías, cualquier usuario puede contribuir en la publicación de contenidos. Por lo tanto, un punto importante debe estar enfocado en el aprovechamiento de la inteligencia

¹ Orihuela, José Luis, “Internet: la hora de las redes sociales”, en *Nueva Revista*, nro. 119, octubre 2008

colectiva, característica principal de la Web 2.0: la dinámica de constante creación de contenidos de usuarios para usuarios.

Por último, y a modo de reflexión, creemos que quizás sea necesario encontrar claves para pensar este nuevo escenario y no caer en las dicotomías que muchas veces se nos presentan como vías para pensar las tecnologías y su necesario involucramiento en el ámbito educativo. En esta línea, Alejandro Piscitelli, nos invita a reflexionar acerca de esto cuando sostiene que: “La dualidad Web buena / Web mala hay que tomarla con pinzas. (...) La producción, circulación y consumo de información del conocimiento ha cambiado brutalmente con Internet. Hay que salir del opinionismo (...) Internet es una herramienta monstruosa. Hay que ver cómo ha cambiado la ecología mediática y la infraestructura de producción de información. Internet tiene una lista enorme de cosas buenas y una enorme de cosas negativas, el problema es que vienen juntas”.²

Rol docente

El trabajo con nuevas tecnologías en el aula requiere tomar en consideración elementos que refieren al rol docente. Las condiciones actuales en las que se llevan adelante prácticas de enseñanza invitan a reconsiderar las características que definen al rol docente. Esta revisión, que abarca la formación, el trabajo y la construcción de la identidad docente, permitirá una aproximación a lo que definimos como nuevo rol o nuevos roles docentes.

En este escenario, lo primero que interesa indicar es que, la o el docente que se define aquí, deja de ser un transmisor omnisciente de los

² Alejandro Piscitelli, filósofo argentino, especializado en los nuevos medios. Es coeditor del diario online *Interlink Headline News* (ILHN). Entre 2003 y 2008 fue gerente general del portal educativo [Educ.ar](http://www.educ.ar). Web personal: <http://www.filosofitis.com.ar/>

conocimientos. El centro de la actividad se desplaza. Este nuevo rol implicará trabajar junto con alumnas y alumnos de manera compartida, seleccionando y organizando actividades que puedan resultar de interés y resulten motivadoras; para en un segundo momento orientar y tomar parte activa del trabajo. **Por eso, son sin duda los docentes quienes deben mediar a partir de sus propuestas pedagógicas entre el conocimiento y las tecnologías, propiciando redes de sentido y de aprendizaje productivos para los alumnos.**

De este modo, si bien el docente estructura y da pautas para el desarrollo de la tarea, se trata de una organización más flexible, abierta a cambios, donde los alumnos tienen también la palabra y pueden participar en modificaciones que vayan surgiendo sobre la marcha. En este contexto, lo colaborativo y grupal son estrategias privilegiadas de trabajo.

Recomendamos la lectura del siguiente material extra:

<http://www.pagina12.com.ar/diario/dialogos/21-161467-2011-01-31.html>

Es por esto que el rol docente sigue siendo fundamental para generar espacios de trabajo significativos en torno a las TIC y sus contenidos. Al igual que con el resto de contenidos y recursos, a fin de generar prácticas significativas de enseñanza y aprendizaje es preciso tener en cuenta los saberes previos de los alumnos. Como sabemos, este es el primer paso en el intento por generar aprendizajes significativos.

Y en la medida en que se logren, los aprendizajes significativos resultarán aprendizajes con sentido, que no reducen su utilidad solo al ámbito del aula sino que son o pueden ser transferibles por tanto a

diversas esferas de la vida de los alumnos. De este modo, **la motivación pasa a primer plano**. En la medida en que el docente proponga cambios y pueda elaborar actividades por sí mismo contextualizando su trabajo en relación al grupo con el que trabaja, aumentará la motivación de los alumnos por aprender y por interesarse en aquello de lo que participa y está formando parte.

El rol docente se resignifica y adquiere nuevas dimensiones en las que, ya no sólo es la persona que maneja conocimientos y explora habilidades, sino también es el espacio de encuentro de expectativas de sus alumnos, el lugar desde donde las prácticas colaborativas propias de la era de la Web 2.0 adquieren un horizonte y se vuelven significativas para los procesos cognitivos. La Web 2.0 habilita nuevos roles para profesores y alumnos, sobre todo, en base al trabajo autónomo y colaborativo, crítico y creativo, la expresión personal, la investigación y la colaboración en la creación de conocimientos y en las dinámicas de enseñanza y aprendizaje. Con las nuevas herramientas digitales, tales como las aplicaciones de edición, profesores y estudiantes pueden elaborar fácilmente materiales de manera individual o grupal, compartirlos y someterlos a los comentarios de los lectores. Los participantes no solo aprenden, además interactúan y lo más importante comparten conocimientos y disponen de herramientas para hacerlo. Tal como lo plantea Ceballos "para los/as usuarios/as que aún se aferran a los modelos de educación tradicional debe importar que, todas estas, son nuevas herramientas que le ayudarán en su proceso de aprendizaje de una forma mucho más colaborativa y participativa"³

³ Ceballos, Jairo Alexander. Webmaster DNSAV, Laboratorio de Investigación y Desarrollo. Grupo de Investigación UNVirtual:

Para comprender de qué modo es posible mirar a la Web 2.0 desde la escuela es necesario entender un panorama que la excede y la atraviesa: nos referimos a la visión que plantea la emergencia de dinámicas de *Inteligencia Colectiva* a niveles macro y micro sociales. Los procesos intelectuales del aprendizaje, hoy en día, se distribuyen más allá del organismo propio, abarcando a otras personas, apoyándose en los medios simbólicos y aprovechando el entorno y los artefactos. A las TIC que ofrecen una *asociación o colaboración intelectual* se les ha llamado *instrumentos cognitivos o tecnologías de la mente* porque potencialmente permiten al estudiante pensar en un nivel que trasciende las limitaciones de su sistema cognitivo. En palabras de David Perkins y Tamar Globerson⁴, “la obra de una persona en colaboración con la tecnología podría ser mucho más ‘inteligente’ que la obra de la persona a solas”.

Por esto, debemos comprender que los procesos que se desarrollan en nuestras escuelas no escapan a esta dinámica intelectual, relacional y de contacto. El conocimiento emerge en la relación de una persona más su entorno (pares, herramienta Tic, docente, etc.).

Ya vimos que la Web 2.0 es relación y elaboración colectiva, por lo tanto, resulta relevante que apostemos a pensar qué tipo de enfoque educativo será posible en este entorno digital actual.

Claramente, este desarrollo cognitivo actual–también denominado *el arte de la cognición distribuida*– se vuelve inocuo y sin perspectivas ni horizontes cuando no existe una estructura de orden superior que apoye, a los adolescentes de nuestras escuelas –en este caso–, a través de diferentes propuestas acerca de estrategias de resolución de problemas, estilos de justificación, modos de participación y comportamiento en cada dominio, en cada espacio virtual/real de su entorno, etc.

⁴ Perkins, David (2001) “La persona-más: una visión distribuida del pensamiento y el aprendizaje”, en Salomon, Gavriel (comp.). *Cogniciones distribuidas*, Buenos Aires, Amorrortu.



Algunas aplicaciones y sistemas de la Web 2.0

Si reconocemos a la Web 2.0 como una nueva arquitectura de participación online, debemos reconocer algunos sistemas, programas y aplicaciones que forman parte de ella. La siguiente lista dista de ser exhaustiva, pero sí intenta un acercamiento al panorama general de navegaciones Web 2.0 actual.

Facebook: <http://www.facebook.com/>

Sitio Web gratuito de redes sociales creado por Mark Zuckerberg. Originalmente, era un sitio para estudiantes de la Universidad de Harvard, pero actualmente está abierto a cualquier persona que tenga una cuenta de correo electrónico. Los usuarios pueden participar en una o más redes sociales, en relación con su situación académica, su lugar de trabajo o región geográfica. Facebook te permite conectar con amigos, conocidos y todas aquellas personas que han formado parte de tu vida o se han visto conectadas a tus círculos sociales. La agilidad que adquieren las actualizaciones de estado y la posibilidad de acceder a la información de todos tus contactos, hacen de Facebook un espacio panóptico en donde la mirada puede situarse sobre todo lo que le sucede a tus contactos en un solo clic y al mismo tiempo .

Facebook se caracteriza por la creación de un perfil por cada usuario que incluye y permite:

- Foto de perfil.
- Listado de contactos.



- Importar RSS de un blog, Flickr, Picasa⁵, Delicious⁶, Google reader⁷, Lastfm⁸, y Youtube.
- Comentario de estado.
- Escribir notas.
- Agregar vídeos.
- Publicar enlaces.
- Galerías de fotos.
- Agregar otras muchas aplicaciones (entre ellas eventos).

Blogs o Weblogs: Blogspot: www.blogger.com/ Wordpress: es.wordpress.com/

Un blog es un sitio web personal en el cual uno o varios autores publican artículos (llamados también post o billetes), organizados en categorías y puestos en orden cronológico inverso. Los lectores del blog pueden comentar el contenido de los artículos, los link externos pueden enriquecer el blog.

El blog es individual. A diferencia de los foros donde cada usuario está igual

⁵ Actualmente Picasa ofrece servicios de fotografía digital (almacenamiento, impresión, etc) a través de su página web a la que se puede acceder desde el portal de [Google](http://www.google.com). Para el uso de dichos servicios es necesario tener o suscribir una cuenta Google. El link de acceso es <http://picasaweb.google.com/>

⁶ Delicious (antiguamente del.icio.us, pronunciado en inglés *delicious*, en español *delicioso*) es un servicio de gestión de marcadores sociales en Web. Permite agregar los marcadores que clásicamente se guardaban en los navegadores y categorizarlos con un sistema de etiquetado denominado [folcsonomías](http://en.wikipedia.org/wiki/Folcsonom%C3%ADa) (*tags*). No sólo puede almacenar sitios webs, sino que también permite compartirlos con otros usuarios de del.icio.us y determinar cuántos tienen un determinado enlace guardado en sus marcadores. El link de acceso es : <http://delicious.com/>

⁷ Google Reader es un lector de RSS y [atom](http://en.wikipedia.org/wiki/Atom_(web_standard)). Permite organizar y acceder rápidamente desde un interfaz Web a todas las noticias de las páginas configuradas en el sistema que soporten. El link de acceso es: www.google.com/reader

⁸ Last.fm es una red social, una radio vía Internet y además un sistema de recomendación de música que construye perfiles y estadísticas sobre gustos musicales, basándose en los datos enviados por los usuarios registrados. El link de acceso es : www.lastfm.es/

frente a la publicación de contenido, un blog permite a su autor presentar sus ideas a todos. Varios autores se reagrupan para publicar artículos alrededor de un mismo tema en un blog común.

Wiki: Un **wiki**, o una **wiki**, es un sitio web cuyas páginas web pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador web. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten.

Los textos o «páginas wiki» tienen títulos únicos. Si se escribe el título de una «página wiki» en algún lugar del wiki entre dobles corchetes (...), esta palabra se convierte en un «enlace web» a la página wiki. La aplicación de mayor peso y a la que le debe su mayor fama hasta el momento ha sido la creación de enciclopedias colaborativas, género al que pertenece la Wikipedia⁹. Existen muchas otras aplicaciones más cercanas a la coordinación de informaciones y acciones, o la puesta en común de conocimientos o textos dentro de grupos.

Teniendo en cuenta que cada vez es mas frecuente el uso de Wikipedia como fuente de consulta por parte de los alumnos, muchos docentes se preguntan si es confiable o no, quien controla la información, etc. Para profundizar al respecto, le sugerimos leer la nota "Wikipedia en el aula" de Patricio Lorente, disponible en <http://www.me.gov.ar/monitor/nro0/pdf/monitor23.pdf>

La mayor parte de los wikis actuales conservan un historial de cambios que permite recuperar fácilmente cualquier estado anterior y ver 'quién' hizo cada cambio, lo cual facilita enormemente el mantenimiento conjunto y el control de usuarios destructivos. Habitualmente, sin necesidad de una revisión previa, se actualiza el contenido que muestra la página wiki editada.

Twitter: twitter.com/

⁹ La mayor enciclopedia libre y de construcción colaborativa. El link de acceso es : <http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>

Es una red social y servicio de [microblogging](#)¹⁰ que permite a sus usuarios enviar y leer micro-entradas de texto de una longitud máxima de 140 caracteres denominados como "tweets". El envío de estos mensajes se puede realizar tan-



to por el sitio web de Twitter, como vía SMS (*short message service*) desde un teléfono móvil, desde programas de mensajería instantánea, o incluso desde cualquier aplicación de terceros, como puede ser Facebook.

Estas actualizaciones se muestran en la página de perfil del usuario, y son también enviadas de forma inmediata a otros usuarios que han elegido la opción de recibirlas. A estos usuarios se les puede restringir el envío de estos mensajes sólo a miembros de su círculo de amigos o permitir su acceso a todos los usuarios, que es la opción por defecto.

Youtube: www.youtube.com/

Es un sitio electrónico en el cual los usuarios pueden subir y compartir videos. Youtube usa un reproductor en línea basado en Adobe Flash para servir su contenido. Es muy popular gracias a la posibilidad de alojar vídeos personales de manera sencilla. Aloja una variedad de clips de películas, programas de televisión, videos musicales, así como contenidos *amateur* como [videoblogs](#) (a pesar de las reglas de Youtube contra subir vídeos con derechos de autor, este material existe en abundancia). Los enlaces a vídeos de Youtube pueden ser

¹⁰ El microblogging, también conocido como nanoblogging, es un servicio que permite a sus usuarios enviar y publicar mensajes breves (alrededor de 140 caracteres), generalmente de sólo texto. Las opciones para el envío de los mensajes varían desde [sitios web](#), a través de [SMS](#), [mensajería instantánea](#) o aplicaciones [ad hoc](#). Estas actualizaciones se muestran en la página de perfil del usuario, y son también enviadas de forma inmediata a otros usuarios que han elegido la opción de recibirlas. El usuario origen puede restringir el envío de estos mensajes sólo a miembros de su círculo de amigos, o permitir su acceso a todos los usuarios, que es la opción por defecto.



también puestos en blogs y sitios electrónicos personales ya que permite utilizar el código HTML¹¹ para la republicación.

Flickr: <http://www.flickr.com/>

Sitio para compartir fotos donde se utilizan folksonomías y etiquetados para organizar la galería de los usuarios.

Podcast: Existen varios sitios: podcast.com ; www.podomatic.com/ , entre otros.

El podcasting consiste en la distribución de archivos multimedia (normalmente audio o video) mediante un sistema de sindicación que permita suscribirse y usar un programa que lo descarga para que el usuario lo escuche en el momento que quiera. No es necesario estar suscrito para descargarlos.

1º Momento: Experiencias y elaboración de proyectos

Actividad presencial

1º actividad: Vemos una experiencia “no quiero dengue” y analizamos su ficha técnica.

<http://www.youtube.com/watch?v=-hfKUKo5qD8>

¹¹ HTML: Lenguaje de programación adoptado en el mundo entero, para crear documentos hipertextos y construir páginas web. Hoy, numerosos softwares permiten crear páginas HTML sin conocer una sola palabra de este lenguaje. El HTML se vincula directamente con el de CSS (Cascading Style Sheets), lenguaje que permite una gestión simplificada de la puesta en forma de los documentos HTML o XML). Es una hoja de estilo vinculada a una página web. Se trata de un fichero que contiene un conjunto de instrucciones que define el aspecto del sitio (color o imagen de fondo, posicionamiento de las diversas partes de la página, tipos de letra, etc.) El objetivo consiste en separar el contenido de la página (fichero.htm, php, etc..) de su estilo para modificarla más fácilmente



Ficha técnica:

Nombre de la Experiencia: No quiero Dengue

Provincia Buenos Aires, Junín

Escuela Escuela Técnica N° 2 Patricias Argentinas

Tipo de proyecto De aula

Áreas disciplinares Taller de producción audiovisual

Contenidos

Producción Multimedia (cortometraje - stop motion – edición de sonido - edición de video - retoque fotográfico y edición digital de imágenes). Investigación, búsqueda bibliográfica, campaña de difusión, trabajo colaborativo en grupo, comunicación.

Herramienta EDITOR DE IMAGEN, EDITOR AUDIOVISUAL, REALIZADOR DE ANIMACIONES

Descripción del proyecto El proyecto consistió en la elaboración de un cortometraje acerca del Dengue y en la posibilidad de que se pueda utilizar como campaña de prevención. Los alumnos acudieron a la biblioteca de la escuela, donde, con la ayuda de la bibliotecaria buscaron material de libros, revistas y sobre todo folletería que había archivada, incluso del año 1998 editada por la Municipalidad de Junín sobre esa temática.

Los docentes colaboraron con alumnos a seleccionar los 17 objetivos, coordinar los grupos de trabajo, enseñarles sobre la técnica de stop-motion, orientarlos en la búsqueda de información y ayudarlos a filtrar contenido.

Docentes Beato, Esteban y Pensa, Ester

Directivos Barricarte, Andrés

Cantidad de alumnos 10

¿Cuál fue el propósito?

Elaborar una producción multimedia, que al mismo tiempo sea de utilidad para la prevención y que de respuestas a una necesidad social, al mismo tiempo que compromete a los alumnos a agregar su aporte, desde su lugar en la sociedad, y con sus conocimientos como herramienta, para sumarse a una lucha nacional.

¿Qué se logró?

Una producción audiovisual, cortometraje, de prevención sobre el Dengue.

Lo más destacable

La difusión, el trabajo en equipo, la repercusión que se extendió más allá de las paredes de la institución educativa. El aporte y el compromiso que lograron los chicos, acoplándose a trabajar con seriedad, responsabilidad a una lucha de todo un país.

Comentarios generales sobre la ingeniería de recursos implementada

El cortometraje se realizó como parte de un trabajo práctico de la asignatura "Espacio de Definición Institucional" EDI DESARROLLO MULTIMEDIAL, por los alumnos de 3° año del polimodal en Bienes y Servicios, con T.T.P. en informática.

La técnica que se utilizó para realizar la producción audiovisual es la de STOP MOTION. Esta técnica de animación consiste en darle apariencia de movimiento a objetos estáticos y se realiza cuadro a cuadro, capturando imágenes con una cámara de fotos, o bien, en el caso de dibujos sobre papel, a través del escáner de la computadora.

Una vez elegida la temática a trabajar, en este caso el Dengue y con la idea de realizar una película cortometraje que se pueda utilizar como campaña de prevención, los alumnos acudieron a la biblioteca de la escuela, donde, con la ayuda de la bibliotecaria Ester

Pensa, buscaron material de libros, revistas y sobre todo folletería que había archivada, incluso del año 1998 editada por la Municipalidad de Junín. Investigado el tema, armaron una síntesis y un boceto de qué se quería comunicar, y cómo se iba a comunicar, luego de esto, se separó en 5 etapas la producción, para dar respuestas a las interrogantes que se habían planteado: (¿qué es el dengue?, ¿cómo se contagia?, ¿cuáles son los síntomas de la enfermedad y a dónde acudir en caso de dudas? ¿cómo prevenir el contagio? y finalmente ¿qué hacer para concientizar a la población?). Pensando en dar respuestas a estas preguntas, los alumnos elaboraron el guión y lo que sería la producción.

Inmediatamente después los alumnos contruyeron, como etapa siguiente el Storyboard (gráficos bocetados, similares a una historieta, que dan idea aproximada de lo que aparecerá en pantalla), luego de esto, se distribuyeron la tarea y un grupo se dedicó a dibujar sobre papel, los escenarios, personajes y elementos que luego serían digitalizados con un escáner, y una vez en la computadora, con un software de edición y retoque fotográfico, pintaron y terminaron.

Mientras que otro grupo, se dedicó a grabar las voces (locución en off) con un software de computación para grabar sonidos.

Cuando tenían todo el material en crudo, utilizando un programa de edición de video, se dedicaron finalmente a editar la producción, uniendo cada una de las imágenes digitales que, cuadro a cuadro, y reproducidas a una determinada velocidad, comprondrían la animación. Finalmente, cuando estuvo el video de la producción, se dedicaron a editar la "banda de sonido" mezclando las voces, que antes habían grabado con el tema musical de fondo.

Tareas de los alumnos

Investigar sobre el dengue. Pensar ¿qué se quiere comunicar?

¿cómo se quiere comunicar? ¿a quién se quiere comunicar?

¿qué objetivos se quieren lograr?

Realizar un guión de producción audiovisual, elaborar story board, realizar los dibujos, digitalización o fotografiado de los dibujos, coloreado y edición digital.

Grabación de voces en off de la locución.

Edición del video y la pista de sonido.

Difusión de la producción (campañas de prevención) en el ámbito de la escuela, charlas informativas y proyección de la película en las otras aulas de la escuela.

Tareas de los docentes

Ayudar a los alumnos a seleccionar los objetivos, coordinar los grupos de trabajo, enseñarles sobre la técnica de stop motion, orientarlos en la búsqueda de información y ayudarlos a filtrar contenido.

Bibliotecarios: ayudarlos a seleccionar el tema, facilitarles el acceso a la información.

Tareas de los RTIC

Ayuda con la edición del video, difusión del producto elaborado.

Recomendaciones para los colegas

Ayudar a los alumnos a filtrar las búsquedas de información, a fijar los objetivos y sobre todo, orientarlos a recortar, acotar lo que se quiere decir, tarea muy difícil para los alumnos, que siempre, quieren decir todo...

Buscar un lenguaje fácil, comprensible, que pueda llegar a todos los sectores sociales.

Pedir ayuda a los otros colegas, compañeros de trabajo de la escuela, que muchos, están esperando nuestra convocatoria para acoplarse y trabajar en equipo!!!!!!!!!!



2° actividad: Vemos una experiencia de física de la provincia de Salta y reconstruimos su ficha técnica en base a los siguientes puntos:

- Objetivos
- Roles/actividades de alumnos y docentes
- Contenidos
- Por que la elección de la herramienta

<http://www.youtube.com/watch?v=AizNR4LGhwk&feature=related>

3° actividad: Proponer concretamente la elaboración de un posible proyecto (*anteproyecto*) que incorpore tics para trabajarlo con los chicos en el aula.

2° Momento: WEB 2.0

- Exponer características principales de la Web 2.0

Actividad: en base a la lectura del texto "Wikipedia en el aula" debatimos las siguientes preguntas:

- Extraigan las ideas relevantes del artículo
- Que características de la Web 2.0 aparecen en la Wikipedia
- Ustedes y sus alumnos utilizan Wikipedia? Cómo? Para qué?

Cuestiones a tener en cuenta

Aprovecharemos este espacio para recordarles algunas cuestiones que fuimos trabajando como actividad no presencial a lo largo de estos encuentros. La idea sería que ustedes puedan seguir en contacto con los espacios de socialización que fuimos construyendo para ustedes.

Por un lado recordaremos las direcciones con las que pueden seguir en contacto:

- **equipotecnico@davidaraya.com: Aquí se comunicaran directamente con el equipo de capacitación quienes estuvieron trabajando con ustedes.**



- **<http://conectarcba.davidaraya.com.ar>: Esta es la dirección del blog desde el cual podrán descargar programas y encontrar información en torno a la incorporación de las netbooks al aula, también descargar los teóricos de los encuentros.**
- **<http://docentesconectados.wikispaces.com>: Este nuevo espacio los invita a ustedes a participar activamente de la construcción de un banco de información en torno a los software o programas educativos que les interese compartir con los docentes que han participado de este agrupamiento.**

Por otro lado, recordarles que tienen la **guía para planificar proyectos con Tics** (Pág. 7 en adelante del Documento para docentes-3encuentro). Apelamos a que puedan animarse a pensar, construir, elaborar un "anteproyecto" viable y factible de concretar en el aula con los chicos. Nuestra intención es que podamos acompañarlos y no dejarlos solos en esta instancia tan importante, por lo que pueden comunicarse con nosotros a la dirección: irenetroxler@gmail.com quien será la persona encargada de revisar y acompañar al docente y su proyecto. De todos modos también el resto del equipo estaremos dispuestos para esta tarea.

Por ultimo, les agradecemos la buena predisposición y presencia en los diferentes encuentros, esperamos haber podido acercarlos a lo que implicara esta nueva experiencia de trabajar con tecnologías como herramientas pedagógicas. Seguramente nos estaremos reencontrando en otras instancias de aquí en adelante.

El link que sigue a continuación es un video de reflexión para el docente-

<http://www.youtube.com/watch?v=LxbyikLqXhs>