

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

Mgter. Natalia Gontero
Lic. Alexis Oliva
Lic. Elizabeth Gatica
Ing. Guillermo Oliva

Asesor en Tecnologías de la Información y la Comunicación

Mgter. Víctor Hugo Sajoza Juric

Introducción

En los diferentes talleres hemos realizado un amplio y abarcador recorrido. Partimos de la reflexión sobre las nuevas maneras y modos de comunicación que caracterizan no sólo a nuestra época sino especialmente a las culturas juveniles, y por lo tanto a nuestros alumnos. A lo largo de este trayecto, hemos trabajado y reflexionado sobre diferentes herramientas tecnológicas y las transformaciones culturales que atraviesan a nuestras escuelas; posteriormente comenzamos a incorporar las herramientas audiovisuales y digitales, un primer paso en un mundo complejo. En este taller avanzaremos en línea de conocer y acercarnos a los conceptos y prácticas de la **Web 2.0**, comenzando a reflexionar en cómo capitalizar estas nuevas características en nuestros proyectos pedagógicos.

Creación
colectiva de
conocimientos,
participación,
movimiento
constante:
algunas de las
propiedades de
la Web 2.0

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.

Para aproximarnos a esto, y avanzar en su incorporación a nuestras prácticas educativas, abordaremos dos herramientas representativas del nuevo modo de vinculación social digital, especialmente significativo para las culturas

Taller 7: redes sociales, blogs y juegos en red.

juveniles; y dos modos de acceder y construir el conocimiento y las representaciones, el modo de ver el mundo y la realidad: el blog y el uso de la red social Facebook.

Objetivos del taller:

- ✓ Reflexionar sobre las representaciones que tienen los jóvenes y los docentes respecto a las redes sociales.
- ✓ Reconocer la dinámica cultural propuesta desde la Web 2.0 y propiciar la elaboración de estrategias educativas en torno a ella.
- ✓ Facilitar el uso de las redes sociales y del blog como herramientas educativas.

1° Momento

Web 2.0

A continuación compartiremos un video con el objetivo de reflexionar sobre las prácticas educativas sobre la web 2.0

Los invitamos a observar el material audiovisual colectivamente:

Video: Presentación del Blog "Matematicando".

<http://edubloggerargento.ning.com/video/tic-y-matematica>



Actividad N° 1

:: Reflexionamos sobre lo visto...

1. ¿Qué usos considera que se está haciendo del blog?
2. ¿Qué tipo de recursos informáticos son utilizados para promover el aprendizaje de las matemáticas en el blog?
3. En esta experiencia, ¿Puede Ud. reconocer quienes son consumidores y quienes productores de contenidos?
4. ¿Consideraría crear un blog educativo para su asignatura? ¿Qué posibles usos le daría? ¿Considera que puede contribuir a un mejor aprendizaje de sus alumnos?

¿Qué es la 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



¿Qué es la web 2.0?

mediante sistemas más o menos rudimentarios de búsqueda, lo propio de la

Web 2.0 es compartir información con otros usuarios, 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.

Se observa la conversión de ciudadanos consumidores a usuarios “prosumidores”; estos últimos consumen pero a la vez producen contenidos, los hacen circular, colaboran, participan y establecen redes y contactos.

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

El siguiente cuadro intenta mostrarnos algunas características de la Web 1.0 y la Web 2.0, atendiendo a dimensiones específicas de cada una como sus protagonistas, su estado, su arquitectura, etc.

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

Web 1.0 (1993-2003) Muchas páginas web bonitas para ser vistas a través de un navegador.		Web 2.0 (2003-) Multitud de contenidos compartidos a través de servicios de alta interactividad
Lectura	Modo	Escritura compartida
Página	Mínima unidad de contenido	Mensaje - Artículo - Post
Estático	Estado	Dinámico
Navegador	Modo visualización	Navegador, Lector RSS ²
Cliente - Servidor	Arquitectura	Servicio Web
Webmasters	Editores	Todos
"geeks"³	Protagonistas	Aficionados

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

² RSS: Lenguaje de intercambio de informaciones sencillas. Un fichero RSS es un simple fichero texto al formato XML. Puedes, por ejemplo, recuperar las novedades de un sitio de información que propone un flujo RSS sea en tu ordenador con un software apropiado o publicar un resumen de las últimas noticias de este hilo en tu sitio web. El interés de este método es permitir a un usuario ser informado cuando sus **blogs favoritos** han sido actualizados. El método permite también "controlar" el contenido publicado, permitiendo, sencillamente y de manera automatizada a otros sitios web publicar otra vez.

³ Geek es un término que se utiliza para referirse a la persona fascinada por la tecnología y la informática

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”.⁴

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.

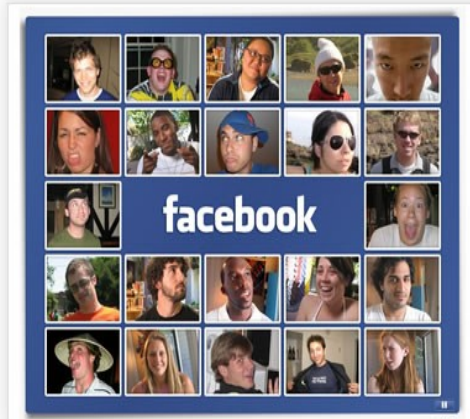
Una red social es una estructura social compuesta de personas (u organizaciones u otras entidades), las cuales están conectadas por uno o varios tipos de relaciones, tales como amistad, parentesco, intereses comunes, intercambios económicos, relaciones sexuales, o que comparten creencias, conocimiento o prestigio.

Facebook:

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

⁴ 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/>

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 tiempo⁵. Facebook se caracteriza por la creación de un perfil por cada usuario que incluye y permite:



- Foto de perfil.
- Listado de contactos.

⁵ Una interesante mirada acerca de Facebook es la que se ofrece desde la Cátedra de Procesamiento de Datos de la carrera de Comunicación Social de la UBA a cargo de Alejandro Piscitelli. El link de acceso es www.proyectofacebook.com.ar/

- Importar RSS de un blog, Flickr, Picasa⁶, Delicious⁷, Google reader⁸, Lastfm⁹, 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

⁶ 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/>

⁷ 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/>

⁸ 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

⁹ 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.

Teniendo en cuenta que cada vez es más frecuente la utilización 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, sugerimos leer la nota "Wikipedia en el aula" de Patricio Lorente, disponible haciendo click aquí. (El artículo referido se encuentra en la página 21)

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 Wikipedia¹⁰. 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. 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

¹⁰ La mayor enciclopedia libre y de construcción colaborativa. El link de acceso es : <http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>

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/

Es una red social y servicio de [microblogging](#)¹¹ 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 tanto 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 op-

¹¹ 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.

ción 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 también puestos en blogs y sitios electrónicos personales ya que permite utilizar el código HTML¹² 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.

¹² 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

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.



Actividad No Presencial

:: En grupo leer el material teórico sobre Web 2.0, desde la página 6 hasta la 16, y elaborar un mapa conceptual digital utilizando CmapTools. Este mapa conceptual deberá ser presentado en el próximo taller. Utilicen diferentes recursos multimediales para representar los conceptos de dicho mapa. No dejen de consultar el material teórico sobre CmapTools.

Aplicaciones pedagógicas de la Web 2.0

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. Esta perspectiva- como hemos visto en talleres anteriores- sostiene que existe un nuevo modo de acercamiento al conocimiento denominado “cognición distribuida”, por lo tanto las capacidades de enseñanza-aprendizaje se encuentran dispersas y siempre “*en relación con*”. 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 Globerson¹³, “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.

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.

¹³ Perkins, David (2001) “La persona-más: una visión distribuida del pensamiento y el aprendizaje”, en Salomon, Gavriel (comp.). *Cogniciones distribuidas*, Buenos Aires, Amorrortu.

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 participativa¹⁴

Los juegos en Red: un espacio para explorar

Los juegos digitales han conquistado, desde mediados de los '70, gran parte de la atención de los adolescentes e incluso de algunos adultos. Juegos individuales o en red son uno de los principales entretenimientos y ocupan la

¹⁴ Ceballos, Jairo Alexander. Webmaster DNSAV, Laboratorio de Investigación y Desarrollo. Grupo de Investigación UNVirtual:
<http://www.virtual.unal.edu.co/unvPortal/articles/ArticlesViewer.do?reqCode=viewDetails&idArticle=2>

mayor parte del tiempo libre de nuestros alumnos. Es por este motivo que no es posible desconocer su influencia y sus características, y comenzar a explorar sus potencialidades con fines educativos.

En contraposición con una opinión pública que ve a los videojuegos/juegos en red como una pérdida de tiempo, un lugar en el que no se aprende nada bueno o un espacio para dar rienda suelta a la violencia de niños y jóvenes, hay especialistas que están dispuestos a defender la importancia que estos recursos tienen no solo para quienes los juegan, sino también para los educadores, que pueden obtener importantes enseñanzas de la complejidad que caracteriza su producción. Algunas veces la historia que presentan o que sirve de contexto para el desarrollo del juego enseña algún tema específico (por ejemplo, los que están ambientados en algún momento histórico); otras veces se presentan valores y usos sociales, implícitos en las propias reglas del juego (por ejemplo, los que ofrecen la posibilidad de revisar las decisiones tomadas o confrontar puntos de vista a través del juego con variados personajes e identidades).



Según James Paul Gee, los videos juegos son escenarios ideales para poner en juego lo que él llama “modelos culturales”, es decir metáforas (imágenes, guiones, principios, etc.) que sintetizan lo que para un grupo social es normal o típico. Estos modelos culturales no son conscientes ni elaborados, sino que parecen estar funcionando como una base de sentido común para el grupo que los sostiene y, por lo tanto, pocas veces son explicitados. Sin embargo, son potentes y regulan buenas partes de las prácticas y actitudes de los miembros del grupo en cuestión. “Habitualmente los grupos sociales no prestan mucha atención abierta a sus modelos culturales, a menos que uno se vea amenazado. Cuando los modelos culturales se ven desafiados o entran en conflicto con otros modelos, surgen en la conciencia de la gente e incluso en la conciencia del conjunto del grupo.” (Gee, 2004:175).

Podría pensarse que trabajar sobre video juegos/juegos en red en el aula (así como otros productos y medios culturales), permitiría volver explícitos algunos modelos culturales que sostienen y portan los niños y jóvenes (y también los docentes) pertenecientes a distintos grupos sociales. Al adquirir una identidad virtual los jugadores podrían poner en perspectiva sus modelos, y en el punto, que se enfrentan con otros modelos culturales trabajarlos, revisarlos, y quizás modificarlos. Por ejemplo, en distintos grupos sociales existen algunos modelos culturales fuertemente consolidados respecto del ser varón o mujer y de los roles sociales asociados a dichos géneros. Trabajar sobre video juegos/juegos en red (o con publicidades, programas de TV, libros, etc.) que

Podría pensarse que trabajar sobre video juegos/juegos en red en el aula (así como otros productos y medios culturales), permitiría volver explícitos algunos modelos culturales que sostienen y portan los niños y jóvenes (y también los docentes) pertenecientes a distintos grupos sociales

presenten a mujeres en tareas tradicionalmente asumidas por varones, puede permitir que estos modelos culturales, muchas veces prevalecientes, se confronten y debatan. Por otro lado, junto a los contenidos es importante reflexionar sobre las formas en que se leen o se usan estos medios.

¿Qué características tienen los juegos en red?

Un juego en red es un sofisticado programa que, instalado en un servidor permite la interacción de múltiples jugadores que persiguen un objetivo -generalmente de conquista- para el cual se suceden un número variable de batallas simbólicas, generalmente estructuradas en niveles de complejidad. Cada jugador puede encontrarse aliado a otros, enfrentado con otros jugadores o bien solos contra el programa.

Estos juegos, de complejas reglas y con frecuencia prolongados en el tiempo, implican largas horas de interacción con la computadora (y con otros jugadores) en los que se desarrollan diferentes actividades que van desde los cálculos estratégicos, importantes despliegues logísticos, hasta destrezas lingüísticas o la manipulación psicológica de otros jugadores.

Así, identificamos dos tipos de juegos online:

- Juegos sin interactividad social: juego individual contra la máquina.
- Juegos con interactividad social: juego colectivo contra otros usuarios conectados.

Los primeros no son los más escogidos por los adolescentes. Se eligen ante una falta de conectividad o ante un rato escaso de juego sin mayor relevancia. Estos juegos pueden desarrollar capacidades motoras de rapidez y agilidad y,

dependiendo del juego, potenciar la versatilidad del lenguaje para la expresión, o bien la memoria (como los juegos tradicionales de buscar idénticos en un conjunto de piezas).

Son de mayor interés los juegos con interactividad social, ya que presenta un mayor número de potencialidades que combina las destrezas individuales con la puesta en juego de la sociabilidad y sus implicancias.

Tipos de Juegos

Existen muchos tipos de juegos, algunos fáciles y otros más complejos. La mayoría se articula en varios niveles de dificultad, iniciando en el nivel elemental y progresando a los más avanzados. También varían en el grado de interacción entre los participantes: algunos diseñados para una persona, ésta contra otra, o contra el programa y una amplia gama de variedades. Describiremos sintéticamente algunos de los tipos de juegos disponibles.

- ✓ **Juegos de aventura:** describen experiencias emocionantes y peligrosas, poco usuales y memorables. Los jugadores recorren mundos fantásticos llenos de misterios intentando

resolver los acertijos. Comenzaron con juegos de texto tales como "Zork" y actualmente uno de los juegos más populares que haya sido vendido es "Myst". Estos juegos poseen una estructura narrativa que el jugador debe seguir de principio a fin avanzando por diferentes dificultades. Es potencialmente interesante el trabajo sobre la construcción colectiva de relatos, la diversidad de caminos narrativos posibles e incluso los valores y normas sociales para cada una de esas elecciones.

- ✓ **Juegos de estrategia:** aquí se explota principalmente las destrezas para crear esquemas,

planear y dirigir operaciones de diferentes índoles, saber manejar recursos y desarrollar planes de largo alcance para crear imperios o tener éxito en campañas de batalla. Entre esta clasificación se encuentra "Civilization", "Command & Conquer" y "WarCraft II". Las destrezas referidas, ya adquiridas por los alumnos usuarios de este tipo de juegos (especialmente varones) podrían ser capitalizadas a la hora de planificar actividades que involucren la creación de estrategias, o incluso el análisis de contextos históricos reales desde esta lógica.

- ✓ **Juegos de acertijos y rompecabezas:** tradicionalmente los más asociados con fines pedagógicos, estos juegos proporcionan preguntas o problemas para resolver, probando la habilidad y la destreza del jugador. Están diseñados para retar la mente

con lógica, la palabra, formas e inclusive sonidos. Las series de "The Incredible Machine" y "Dr.Brain" son clásicos de este grupo y también hay juegos tradicionales como son las versiones electrónicas de "Scrabble". Generalmente se usan de modo individual y fortalecen el desarrollo lógico matemático.

- ✓ **Juegos de acción:** son juegos de mucha acción y movimiento, combates, batallas y guerra. Requieren mucha rapidez y entrenamiento en cada programa particular. Entre ellos se encuentran juegos tradicionales de video como "Sonic the Hedgehog" y juegos de disparar y matar como Quake y Quake II entre otros. Estos juegos son extremadamente populares entre niños y adultos. Pueden llevarse a cabo en cualquier escenario incluyendo campos de batalla militares, simulaciones de vuelos, el

espacio, el interior de la tierra o ambiente medievales, variando en los niveles argumentales.

Es interesante observar que cualquier juego puede ser reutilizado por el usuario para cumplir con las características de esta categoría de acción. Por ejemplo, en vez de ganar una carrera de autos, se estrellan la mayor cantidad posible en



determinado tiempo; también se puede crear una ciudad con "Sim City" y después observar cuánto se puede destruir de la ciudad antes de que se terminen los recursos propuestos por el programa.

- ✓ **Juegos de deportes:** Este tipo de juegos se basa en los deportes tradicionales tales

como fútbol, béisbol, golf, basquet o carreras de automóviles. Hay muchos ejemplos como el "NASCAR Racing" (carreras de autos). Pueden abordarse las reglamentaciones desde este tipo de juegos, estrategias de juego, características o necesidades del deporte, e incluso valores sociales y representaciones que se ponen en relación frente a un deporte.

- ✓ **Juegos de rol: RPG (Role Playing Games)** son cualitativamente diferentes al resto de juegos. Se trata de historias más que de reglas. De hecho tienen más en común con los juegos infantiles de imaginación que con otros de tipo tradicional. Actualmente, los juegos de rol se enfocan en narrar historias de maneras únicas en base a personajes que los usuarios asumen y de los que sólo conocen sus características. Tienen un potencial infinito de

trabajo, ya que de alguna manera articulan muchos otros juegos. La dificultad principal es la extensión horaria que este tipo de juegos requiere. Pueden trabajarse incluso cuestiones

identitarias y relaciones de convivencia a través de este tipo de estructuras.

Ahora bien, el uso pedagógico de este tipo de herramientas también tendría limitaciones, tanto de metodología como de materiales y conocimientos necesarios. En primer lugar, la creación de juegos específicos no es algo sencillo. Desarrollar el software no es una tarea que pueda ser abordada sin un trabajo específico. Usualmente involucra diferentes especificidades de diseño, desarrollo de software, etc.

Ante esto existen dos alternativas: podemos trabajar readaptando los juegos existentes, o bien trabajar en el aula sobre el diseño de estos juegos, trabajo



que es sí reviste de una gran riqueza educativa, y que nos permite capitalizar los conocimientos previos de los alumnos sobre el tema, sin que necesariamente lleguemos a darle a estos juegos el soporte digital. En el mismo sentido,

una limitación o posible dificultad es la extensión horaria que estos juegos suelen requerir, considerando el escaso tiempo disponible para cada materia. Es por esto fundamental pensar y planificar estratégicamente las actividades, a los fines de evitar que las mismas no puedan concluirse.

La importancia de la planificación es vital incluso para evitar otro de los riesgos

posibles de estas herramientas es que los contenidos pasen a un segundo plano y el acento este puesto en el juego mismo. Es nuestra tarea pensar en cómo recuperar los contenidos específicos dentro de estas actividades.

Otra dificultad posible a la hora de capitalizar la atracción por los juegos con fines pedagógicos es la gran diferencia que existe entre hombres y mujeres en su relación con los juegos de red. Debemos tener en cuenta este factor para no generar una nueva división en el trabajo áulico, sino capitalizar esta diferencia haciéndola explícita y pudiendo discutir con los alumnos, a modo de ejemplo, sobre los modos, preferencias, cuestiones identitarias, etc.

Como vemos, tenemos un gran camino por delante, y muchas posibilidades.



Actividad 2

:: Experimentemos

Les proponemos, para vivenciar y comprender el uso de las redes sociales las siguientes actividades (se recomienda trabajar en grupos para poder intercambiar opiniones y sugerencias):

1- Crear un usuario de Facebook, si aun no tuvieran uno.

Para ello puedes guiarte con el siguiente tutorial dinámico:

[http://www.youtube.com/watch?](http://www.youtube.com/watch?v=H0SMNdZI1Og&annotation_id=annotation_680045&feature=iv)

[v=H0SMNdZI1Og&annotation_id=annotation_680045&feature=iv](http://www.youtube.com/watch?v=H0SMNdZI1Og&annotation_id=annotation_680045&feature=iv)

2 - Unirse a la página "Promedu" en Facebook.

3 - Indagar en los contenidos de algunos de los siguientes perfiles, grupos y páginas:

- Proyecto Uso Responsable de las TIC's
- Amigos de las tic
- Tecnología Educativa | Comunidad 2010
- Plan Ceibal
- Latin American Art.
- Congreso Menores en las tic
- Centro Cultural España Córdoba
- Centro de Estudios Virtuales: Las TIC's y el Desarrollo Humano S. XXI

4 - Redacten en el foro "[Indagando los contenidos publicados en Facebook](#)" de la página de Promedu sus reflexiones, respondiendo a los siguientes planteos:

- a) ¿Qué características tienen los sitios arriba mencionados? ¿Cuáles son sus similitudes y cuáles sus diferencias?
- b) ¿Cuáles te atrajeron más? ¿Por qué?
- c) ¿Qué tipo de información presentan? ¿Cuáles pueden resultarte de utilidad a la hora de pensar un proyecto áulico?
- d) Habiendo recorrido la herramienta ¿pudiste identificar alguna potencialidad o limitación pedagógica?

2° Momento

Taller 7: redes sociales, blogs y juegos en red.

Los Weblog: síntesis de la herramienta

Existen diversas formas de concebir los weblogs. Estos pueden ser pensados como:

- Una publicación en línea caracterizada por la configuración cronológica inversa de las entradas, en la que se recogen, a modo de diario, enlaces, noticias y opiniones de autoría mayormente individual con un estilo informal y subjetivo.
- Un espacio de comunicación asincrónica, generalmente ideado para expresar ideas u opiniones a partir de un formato escrito, aunque también se pueden exhibir fotos, gráficos y dibujos, secuencias de audio o de video.
- Un sistema de comunicación donde todos son editores, colaboradores y críticos, formando un esquema multidireccional de intercambios.

Un weblog es una página web dinámica en la cual los visitantes participan activamente.

Los blogs permiten combinar diversas modalidades de comunicación, lenguajes y también recursos de Internet. Sirven como buscador porque permiten plantear enlaces específicos con otros si-

La posibilidad de disponer, sin especiales conocimientos técnicos, de una forma de publicación en línea, la gratuidad, la facilidad de acceso, la posibilidad de insertar vínculos o enlaces y su interactividad son algunas de las características y funciones que facilitan su adopción en el ámbito educativo.



tios vinculados al tema que se trata, se parecen al e-mail por el estilo informal de comunicación que se utiliza con frecuencia en ellos y se asemejan a los foros de opinión ya que los lectores pueden participar en la construcción del tema o debate aportando sus comentarios.

La posibilidad de disponer, sin especiales conocimientos técnicos, de una forma de publicación en línea, la gratuidad, la facilidad de acceso, la posibilidad de insertar vínculos o enlaces y su interactividad son algunas de las características y funciones que facilitan su adopción en el ámbito educativo.

Aportes pedagógicos del trabajo con weblogs

- Favorece el trabajo con soportes multimedia.
 - Desarrolla las habilidades comunicativas y nuevas formas expresivas de los estudiantes a través de nuevos formatos.
 - Forma habilidades para la escritura hipertextual y la producción de materiales multimedia.
 - Favorece la gestión de la sobrecarga de información para extraer sentido de esta.
- Desarrolla la lectura crítica, las habilidades de búsqueda y evaluación de información, y la adopción de criterios de selección de fuentes fiables.
 - Mejora las habilidades de comprensión y de producción de textos.
 - Incentiva el aprendizaje autónomo y colaborativo, favoreciendo el desarrollo de habilidades metacognitivas y la evaluación de procesos.
 - Promueve el uso adecuado y ético de la información, así como la toma de decisiones.



- Facilita el intercambio con los otros (compañeros, docentes, miembros de las comunidades cercanas o remotas).
- Fortalece la construcción de las identidades individuales y colectivas.
- Desarrolla la creatividad.
- Fortalece una pedagogía centrada en el alumno.

Desarrollo de la herramienta

Los weblogs son herramientas de comunicación, multimediales, interactivas, flexibles y dinámicas. Permiten integrar lenguajes, contenidos y recursos en torno a una diversidad de propósitos. De acuerdo con la naturaleza del material que se publica, se los clasifica en fotoblogs, videoblogs, audioblogs y moblogs (contenidos que han sido capturados desde la telefonía móvil o celular). Se caracterizan por sus actualizaciones frecuentes y porque favorecen la comunicación de carácter multidireccional. Los blogs son espacios para la expresión de los autores, en los que los lectores pueden participar activamente realizando comentarios, convirtiéndose así en sus cocreadores.

Algunas de las actividades necesarias para la producción de un weblog son la búsqueda, la lectura, la selección y la interpretación de información sobre un tema. Es por ello que la utilización de esta herramienta en las propuestas pedagógicas es una forma privilegiada de registro, sistematización y documentación de los procesos de construcción individual y social del conocimiento.



Existe una diversidad de weblogs destinados a fines educativos o *edublogs*. Algunos de ellos son creados por:

- *Docentes*, para establecer un espacio de comunicación asincrónica con los estudiantes. A través de este medio, los profesores pueden pautar lineamientos para la realización de tareas, abrir un espacio virtual de preguntas y comentarios, enviar actividades, bibliografía y enlaces a sitios web de consulta. Los *weblogs de docentes* son los que se utilizan para la comunicación, intercambio, planificación, investigación y producción colectiva entre pares (materiales didácticos; proyectos multidisciplinares, sistematización conjunta de práctica docente, etc.).



- *Estudiantes*, para dar a conocer experiencias escolares individuales y colectivas. Estos blogs pueden comentar actividades realizadas, presentar documentos de trabajo, organizar colaborativamente una investigación, narrar el desarrollo de proyectos y sus resultados. Se trata de espacios que permiten la retroalimentación por parte del profesor en forma exclusiva y/o

también de sus compañeros. En relación al trabajo individual, una experiencia que puede resultar muy interesante es la bitácora personal del estudiante. Este registro puede prolongarse durante todo el tránsito por la escuela, potenciando la construcción de la identidad y el seguimiento de la propia historia.

- *Docentes y estudiantes en el aula*, para trabajar por disciplinas o en proyectos multidisciplinares o transversales. Los blogs de aula favorecen tanto el trabajo grupal en un curso, como entre cursos y escuelas. Pueden utilizarse de di-

versas maneras, como ser diario de clases, cuaderno de notas o *portfolio* digital.

- Miembros de la *institución escolar*, para dar cuenta de su historia, ideario, proyectos, vínculos con la comunidad, etc.

Es necesario tener en cuenta que dada la potencialidad de los blogs de ser un espacio para la visibilidad pública, la producción de los alumnos está en condiciones de trascender el aula. Un blog puede ser una oportunidad de interacción con otros espacios dentro de la escuela, otras escuelas, organizaciones o comunidades cercanas o lejanas.

Estructura del weblog

Un weblog está formado por varios componentes:

1) *Encabezado*: es el nombre o título que el o los autores asignan al weblog. Puede contener alguna imagen.

2) *Categorías o temas*: sistema que permite organizar los contenidos del blog según los criterios establecidos por su autor. En general, estas categorías se encuentran situadas en una columna al costado del cuerpo central del blog.

3) *Artículo, post o entrada*: constituye el cuerpo central de escritura de una bitácora. Dependiendo del sistema de publicación que se haya seleccionado para trabajar, las entradas o *posts* se identifican con fecha de publicación y categoría a la que pertenecen.

4) *Comentarios*: la opción de comentar las entradas permite al visitante dejar su parecer sobre el contenido expuesto en estas, matizar lo leído o expandirlo

con nuevos datos, enlaces o reflexiones. Cada entrada de un blog es de por sí un pequeño foro. Los comentarios permiten a los visitantes retroalimentar, complementar y mejorar los artículos.

5) *Trackbacks*: este componente, al que también se lo denomina *referencia cruzada o inversa, retroenlace o enlace inverso*, es un elemento que forma parte del contenido de algunos de los sistemas de publicación de bitácoras y sirve para avisarle al autor de un blog que en otro blog se ha incluido un *link* o enlace que lo vincula con alguno de sus artículos. A veces se lo utiliza cuando se quiere efectuar un comentario sobre un contenido y se prefiere hacerlo en el propio blog para poder extenderse más.

6) *Sindicación de contenidos (RSS) o agregadores de noticias*: gracias a ellos, un usuario puede leer las novedades de todos los blogs que desee sin tener que visitarlos uno a uno; así, por ejemplo, un profesor puede leer todo lo que sus alumnos han publicado en sus blogs con sólo añadirlos a su lista.

Algunos requerimientos de gestión por parte del docente

- Definir el objetivo general, establecer el tema y tipo de proyecto que tendrá el weblog o bitácora para el desarrollo de la propuesta pedagógica.
- Realizar búsquedas exploratorias de bitácoras, sitios web, CD u otros materiales digitales que aborden el tema y/o planteen los mismos objetivos. Seleccionar materiales de acuerdo con su nivel de complejidad y pertinencia, que sirvan de insumos para el desarrollo de un weblog con fines educativos.
- Seleccionar el tipo de bitácora que desarrollará con sus estudiantes (individual, grupal o colectiva; abierta o cerrada).

- Diseñar la dinámica de interacción entre los weblogs y su integración al trabajo en el aula.
- Propiciar condiciones para la escritura de los weblogs (motivar el interés genuino de los alumnos; construir climas de confianza; definir objetivos que integren lineamientos curriculares con inquietudes de los estudiantes; favorecer un uso flexible pero eficaz del tiempo en el aula que contemple los períodos necesarios para la creación; favorecer un primer momento para la expresión y recepción un segundo tiempo para la corrección gramatical u ortográfica; fomentar la autocorrección, la lectura entre pares y la reescritura; favorecer instancias de análisis de producciones y la reflexión sobre la pluralidad de interpretaciones; fomentar instancias lúdicas y creativas que abran a las emociones y la imaginación en torno a la temática que se aborde; respetar las formas diversas de organizar la información; integrar códigos y modalidades de expresión propias de los jóvenes con los que se trabaja).
- Utilizar esta forma de comunicación innovadora para monitorear el proceso de enseñanza, realizar intervenciones para mejorar el aprendizaje, enviar lineamientos y materiales de trabajo, y evaluar los aprendizajes de los estudiantes.
- Definir institucionalmente los criterios de publicación.
- Proponer dinámicas de actualización acordes a las posibilidades del proyecto, de los alumnos y de los recursos.
- Generar espacios de reflexión sobre cuestiones éticas y la responsabilidad en la generación de contenido y en el proceso de comunicación social.
- Guiar a los alumnos en procesos de diseño y comunicabilidad.
- Generar espacios de reflexión sobre la construcción de credibilidad.
- Prever momentos para aprender a manejar la herramienta en crecientes grados de complejidad.

- ✓ Favorecer un uso flexible y eficaz del tiempo. Tener en cuenta los plazos de producción del trabajo, tanto individual como grupal.



Actividad N° 3

:: Exploramos algunos blogs educativos.

A continuación les presentamos dos blogs. La intención es que los observen y comparen, teniendo en cuenta los elementos presentados en el material teórico.

- El blog “leer no es perjudicial” fue creado por una docente de lengua y literatura de la provincia de Entre Ríos:
<http://www.leernoesperjudicial.blogspot.com/>
- El blog “Ipem 126 Ada Eva Simonetta” fue creado por los docentes de Monte Maíz de la provincia de Córdoba.
<http://www.ipem126mm.blogspot.com/>

Para ello se reunirán en grupo y algunas cuestiones a tener en cuenta para realizar el análisis son:

- Autor/es del blog.
- A quién está dirigido.
- A través de qué recursos se abordan los contenidos o temáticas.
- Links, seguidores, comentarios.
- Recursos estéticos.



Actividad N° 4

:: Creamos un Blog

a) Les proponemos que realicen por grupo o por escuela un **blog**, utilizando Wordpress.com.

Para su creación pueden guiarse con los videos tutoriales que se encuentran publicados en nuestro blog.

b) Lean el artículo ¿Con o sin computadora? publicado en nuestro blog. Luego redacten una **nota de opinión** sobre dicho tema. Pueden consultar otras fuentes de información y no olviden que las opiniones deben estar fundamentadas.

c) Para finalizar, publiquen dicha nota como un **artículo** en el blog recientemente creado por ustedes.