

CONSEJO FEDERAL DE INVERSIONES

*“ASISTENCIA TÉCNICA EN EL USO DE
AULAS DIGITALES EN LA
PROVINCIA DE BUENOS AIRES”*

CENTRO DE ESTUDIOS FEDERALES

INFORME FINAL

ENERO DE 2014

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	6
II. SELECCIÓN DE LOS MUNICIPIOS	13
III. VISITAS A MUNICIPIOS	15
1. Herramental Tecnológico Municipal	16
IV. SEMINARIO DE SENSIBILIZACIÓN	21
1. Cronograma de Encuentros	23
2. Imágenes de los Encuentros	24
I. BRANDSEN	24
II. DOLORES	25
III. UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO	25
IV. LAS FLORES	26
V. PERGAMINO	27
V. DOCUMENTOS ELABORADOS PARA LA CAPACITACIÓN	28
1. Folleto de Difusión	28
2. Capacitación en el uso del Aula Digital	28
I. PLAN DE CAPACITACIÓN PROPUESTO	28
II. PROPÓSITOS DE LA CAPACITACIÓN	29
III. CONTENIDOS	29
IV. FUNDAMENTACIÓN	30
V. OBJETIVOS GENERALES	31
3. Cuadernillo de Capacitación	32
4. Formulario de Evaluación	33
VI. DISPOSITIVOS DE SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN	34
1. DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DEL WEBLOG	35
I. CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL SITIO	36

II. DESCRIPCIÓN DE LAS SECCIONES	38
III. PUBLICACIONES	44
VII. INFORMACIÓN GENERAL DE LOS MUNICIPIOS	46
A. BRANDSEN	46
B. DOLORES	49
C. MORENO	52
D. LAS FLORES	56
E. PERGAMINO	59
VIII. DESARROLLO DE LOS SEMINARIOS DE CAPACITACIÓN	63
A. BRANDSEN	67
B. DOLORES	68
C. MORENO	69
D. LAS FLORES	70
E. PERGAMINO	71
IX. INSTITUCIONES PARTICIPANTES	72
A. BRANDSEN	72
B. DOLORES	72
C. MORENO	73
D. LAS FLORES	73
E. PERGAMINO	74
X. HERRAMENTAL TECNOLÓGICO DISPONIBLE	75
A. BRANDSEN	75
B. DOLORES	76
C. MORENO	77
D. LAS FLORES	78
E. PERGAMINO	78

XI. EVALUACIÓN INICIAL DE CADA MUNICIPIO	79
A. BRANDSEN	80
B. DOLORES	82
C. MORENO	84
D. LAS FLORES	85
E. PERGAMINO	87
XII. EVALUACIÓN FINAL DE CADA MUNICIPIO	89
A. BRANDSEN	91
B. DOLORES	97
C. LAS FLORES	100
D. UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO	103
E. PERGAMINO	106
XIII. REFLEXIONES FINALES	110
XIV. ANEXO I – DIFUSIÓN	118
I. SEMINARIO DE SENSIBILIZACIÓN	118
II. FOLLETO DE DIFUSIÓN	123
XV. ANEXO II – CAPACITACIÓN	124
I. CAPACITACIÓN EN EL USO DEL AULA DIGITAL	124
A. LA INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN LA ESCUELA	124
B. ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS QUE INTEGRAN LAS TIC	126
C. AULA DIGITAL	128
D. MANEJO DE LA INFORMACIÓN	129
E. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS I: CAZAS DEL TESORO	132
F. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS II: WEBQUEST	133
G. INTERNET SEGURA	135
II. PROPUESTAS PEDAGÓGICAS	139

A.	<i>PUEBLOS ORIGINARIOS DE ARGENTINA – CAZA DEL TESORO</i>	140
B.	<i>LA DIVERSIDAD DE LOS ANIMALES – CAZA DEL TESORO</i>	142
C.	<i>HABÍA UNA VEZ – WEBQUEST</i>	146
D.	<i>PELIGRO BACTERIAS - WEBQUEST</i>	149
III.	<i>CUADERNILLO DE APOYO DOCENTE</i>	153
XVI.	<i>ANEXO III – EVALUACIÓN</i>	170
I.	<i>ENCUESTA DE SABERES Y CONOCIMIENTOS PREVIOS</i>	170
II.	<i>FORMULARIO DE EVALUACIÓN DE LA CAPACITACIÓN</i>	171
XVII.	<i>ANEXO IV – FECHAS DE LAS CAPACITACIONES</i>	174
XVIII.	<i>ANEXO V – PROPUESTAS PEDAGÓGICAS EN EL WEBLOG</i>	175
I.	<i>PROPUESTAS PUBLICADAS</i>	175
II.	<i>EJEMPLOS DE PROPUESTAS COMPLETAS</i>	180
A.	<i>ECOS EN EL AGUA</i>	180
B.	<i>EL AJEDREZ</i>	188
C.	<i>TINTE, TINTE... ¿DÓNDE ESTÁS?</i>	195

I. INTRODUCCIÓN

Las tecnologías digitales, entre ellas las tecnologías de la comunicación y de la información (TIC) y las vinculadas a las imágenes y al audio, son un elemento fundamental en y para muchos aspectos de la vida del siglo XXI.

Estas tecnologías objetivadas por las computadoras, Internet, la multimedia, las cámaras digitales, los reproductores digitales de audio, las redes sociales en la Web 2.0 y los teléfonos móviles, entre otros objetos y soportes tecnológicos, han propiciado acelerados e innovadores cambios en nuestra sociedad, principalmente, por las posibilidades de colaboración, participación e interacción que permiten su entramado reticular.

Se han desarrollado profundas transformaciones en el orden de lo cultural y lo social, materializándose en todos los planos de la vida cotidiana. Así, se ha configurado una cultura digital, cultura de la sociedad digital o cibercultura entendida como aquella configurada de modo preponderante por las tecnologías digitales.

Es así que las tecnologías han impactado, obviamente también, en la dinámica de las aulas. El eco de este impacto se nos presenta todavía como un enigma a resolver. La celeridad de los desarrollos tecnológicos y de sus alcances muchas veces se anticipa a nuestra capacidad de reflexión y de inclusión de estas herramientas en el contexto escolar.

El sistema educativo debería responder a esos cambios de modo eficiente y eficaz, desarrollando una oferta de enseñanza acorde con estas transformaciones sin descuidar la igualdad de oportunidades en la formación de todos los ciudadanos y ciudadanas.

En este sentido, desde hace siglos, la sociedad occidental ha valorado la información como una herramienta para la reafirmación ciudadana. El derecho a la información

ha sido considerado siempre como uno de los derechos cívicos más importantes de una sociedad democrática.

Con la aparición de Internet y el abaratamiento de los equipos informáticos, la ilusión de alcanzar ese derecho parecía hacerse realidad.

Sin embargo, la evidencia histórica de la última década demuestra que existen profundas desigualdades en el acceso a las TIC. Esas diferencias son el reflejo, sin lugar a dudas, de desigualdades sociales. En nuestro país, gran parte de la población se encuentra excluida del acceso al empleo, a los servicios sociales, a equipamientos públicos y, por lo tanto, de la ciudadanía. Reducir los contrastes sociales es uno de los mayores desafíos que se plantean en el mundo contemporáneo; las políticas públicas articuladas pueden y deben desafiar dicha tendencia al construir herramientas que fortalezcan la sociedad democrática.

En el Informe sobre Desarrollo Humano 2001 se declara: Poner el Adelanto Tecnológico al Servicio del Desarrollo Humano, del PNUD, se sostiene, entre otras cosas, que “ha llegado el momento de formar una nueva alianza entre la tecnología y el desarrollo” y se alienta a considerar la tecnología como un instrumento al servicio del crecimiento y el desarrollo.

Se señala la importancia crucial de las inversiones en educación y capacitación de la población, no solo escolarizada sino el conjunto: “en la era de las redes no bastará con centrarse en la educación primaria; cada vez adquieren mayor importancia las aptitudes avanzadas que se desarrollan en la enseñanza secundaria y terciaria”, así como la enseñanza de oficios y la capacitación para el empleo. En este marco, se considera que “las inversiones en tecnología, al igual que las inversiones en educación, pueden dotar a las personas de mejores instrumentos, de modo que sean productivas y más prósperas. La tecnología es un instrumento y no solo un beneficio del crecimiento y el desarrollo”.

Desde esta perspectiva, se afirma que “las innovaciones tecnológicas afectan doblemente el desarrollo humano: elevan de modo directo la capacidad humana y constituyen un medio para lograr el desarrollo debido a las repercusiones en el

crecimiento económico gracias al aumento de productividad que generan. El desarrollo humano y los avances tecnológicos se refuerzan mutuamente con lo que se crea un círculo virtuoso”.

En ese sentido, este proyecto, intenta favorecer la incorporación de las herramientas info-telemáticas como son las aulas digitales en el currículo escolar (una integración pensada, estudiada y discutida) y al mismo tiempo, de alguna manera, acercar conocimientos info-telemáticos, en forma indirecta, a los alumnos y alumnas más castigados por la brecha digital en las localidades seleccionadas para esta experiencia. Así, el proyecto tiene como eje fundamental contribuir a preparar a directivos y docentes en la enseñanza de las capacidades del siglo XXI, integrando la tecnología en la enseñanza básica y fomentando la investigación científica en el aula.

Acordamos con la Declaración política de la “II Cumbre Mundial de ciudades y autoridades locales sobre la Sociedad de la Información” (Declaración de Bilbao), en especial con algunas de las acciones que plantea como prioritarias:

“Exigir un compromiso inmediato y tangible de los representantes de ciudades y autoridades locales de todo el mundo para hacer todo lo que esté en su mano para garantizar que los ciudadanos se beneficien de las ventajas de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, en particular facilitando el acceso universal al conocimiento y la cultura;”

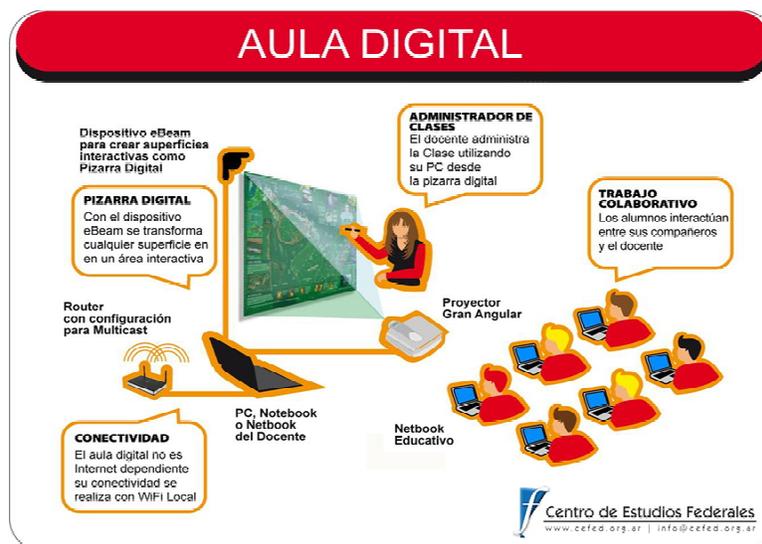
“Trabajar activamente por el desarrollo de nuestras ciudades y regiones, utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación como un instrumento para el desarrollo sostenible en todas sus dimensiones, para todas las comunidades, para eliminar la brecha Norte-Sur y para todos los ciudadanos, contra la marginalización y la división social;”

En este sentido, es imprescindible contar con equipos de gobiernos públicos en el ámbito local que promuevan la gestión del conocimiento y la innovación desde las tecnologías digitales aplicándolas a la mejora de las condiciones sociales, políticas y económicas de la población.

De esta forma, el Proyecto *Asistencia Técnica en el uso de aulas digitales* tiene como principal objetivo el de fomentar la gestión del conocimiento, la innovación, la productividad y la competitividad desde las aulas digitales instaladas en cada municipio.

Un *aula digital* o *aula digital móvil* es un espacio físico y virtual, multimedial y colaborativo que integra las nuevas herramientas tecnológicas dentro del campo educativo con el fin de llevar "la informática al aula" superando el concepto del "aula de informática". La implementación de esta solución integrada, digital, móvil e interactiva contribuye a la igualdad de oportunidades, inclusión social, reducción de la brecha digital y reducción de la deserción escolar.

El aula digital es un concepto de aula diferente a lo tradicional, donde se integra la tecnología digital de modo sutil y amigable, para conseguir un entorno propicio a la interacción del aprendizaje. Consiste en dar soporte a la incorporación de la informática en el aula integrando computadoras del tipo netbook, pizarrones digitales interactivos, proyectores digitales, dispositivos de acceso a Internet, accesorios, software y otros recursos. El resultado "visible" de este proyecto yace en la movilidad e interactividad entre el docente y los alumnos, la conectividad inalámbrica en red, la disponibilidad de datos del mundo real, la interactividad con el pizarrón digital, la inclusión de herramientas colaborativas y, por último, la integración de recursos multimediales.



El aula digital es utilizada por docentes de las diferentes áreas y niveles de la institución, para desarrollar, acompañar, y fortalecer los objetivos y/o proyectos propuestos. El docente es quien traslada el aula digital hacia el espacio designado (aula tradicional, patio de la escuela, etc.) para desarrollar la actividad. Una vez finalizada dicha actividad (clase), se traslada nuevamente el aula digital a su lugar de origen. Esto permite al docente recrear el espacio de aprendizaje según el objetivo planteado e incorporar el aula digital móvil como un recurso más junto a otros que ya están instalados y que viene utilizando anteriormente junto a sus alumnos (por ejemplo, mapas, enciclopedias, laboratorio, etc.). Así, el proceso necesita de un cambio innovador en la tarea del docente.

Las aulas digitales se incorporan a las aulas tradicionales como recursos didácticos para mejorar la calidad del aprendizaje y las prácticas docentes, contar con nuevos y motivadores recursos pedagógicos para presentar los contenidos del currículo, todo esto, facilitando la participación activa por parte de los alumnos y el alcance significativo de los aprendizajes esperados, optimizando el clima de la sala de clases y permitiendo una comunicación directa y amena entre docentes y alumnos.

La política de inclusión digital educativa es solo el comienzo de un nuevo concepto de educación: la educación digital, y todo lo que ella implica. Es un concepto que va a cambiar la forma de estudio de los alumnos, así como también los materiales a utilizar y las relaciones alumno-docente. El conjunto de actores públicos, privados y paraestatales debe estar preparado para afrontar los nuevos desafíos que una política tan masiva trae aparejados. Si bien esta política surge de una iniciativa del sector público, debe considerarse que generará nuevas demandas del sector privado, a las cuales el sector público deberá hacer frente. Y en este punto resulta fundamental que las redes interorganizaciones trabajen conjuntamente, ya que sin el esfuerzo conjunto, el éxito de la política se verá atado a las voluntades individuales. Una política nacional con estas particularidades resulta revolucionaria, ya que busca devolver a la escuela pública argentina el prestigio y calidad que supo tener. Es una política que vuelve a igualar a los ciudadanos, una política redistributiva que permite mejorar las capacidades de acceso de las personas, más allá de las posibilidades individuales.

Un proyecto de estas características no sólo ofrece motivaciones adicionales a los docentes, colaborando con la jerarquización de su tarea sino también fortalece a las instituciones educativas en la medida que colabora en la consecución de su proyecto educativo institucional, a partir de la constitución de nuevos roles, nuevas redes y nuevas formas de pensar y actuar la enseñanza. Es previsible (y los antecedentes dan fuerza a la presente afirmación), que una vez iniciado tal proceso, no solo se produzca una tendencia aceleradora de la incorporación de tecnología en otros espacios (familias, microempresas, etc.) y de incremento de la demanda de productos y servicios asociados (mayor ancho de banda, mayores posibilidades de resolver servicios vía web, etc.); sino que la ausencia de una política anticipatoria al respecto pueda derivar en conflictos ocasionados por ese “gap” inevitable (muchacha formada, poca oferta a la altura de tal circunstancia).

Para ello, la capacitación permanente del cuerpo docente en ejercicio de sus actividades, es fundamental. Y también lo es, el acompañamiento de dichas capacitaciones, con el herramental acorde a los tiempos que corren. No sirve de nada tener el equipamiento adecuado, si no se sabe cómo utilizarlo para potenciar las tareas cotidianas y generar una sinergia que motive el proceso de aprendizaje.

En este contexto, este proyecto si bien tiene una parte de elaboración de contenidos, basa su razón de ser, en la capacitación docente para el uso y utilización del aula digital, explotando su potencial.

En este informe, se detallan los componentes de la capacitación, el material utilizado, la evolución de las capacitaciones dictadas en el marco del proyecto, y se muestran los resultados de las evaluaciones de los docentes que han asistido a los talleres en todos los municipios aquí incluidos, a través de gráficos. Toda esta información, se presenta por municipio en los apartados correspondientes.

Finalmente, se esboza una conclusión relativa a todo el dictado del taller y a las acciones que deben considerarse con anterioridad al dictado de nuevas capacitaciones en otros municipios, de forma tal de lograr un mejor producto. Asimismo, se elaboraron gráficos conjuntos de los cinco municipios, donde se

muestran los resultados de las evaluaciones con el objetivo de poder lograr una visión general de las capacitaciones de manera más sencilla.

II. SELECCIÓN DE LOS MUNICIPIOS

Para seleccionar los municipios participantes, se diseñó un modelo de nota, dirigida a los intendentes, presentando el proyecto de manera preliminar. El envío se concretó a través de cartas y correos electrónicos a todos los municipios del interior de la provincia de Buenos Aires exceptuando a aquellos que integran el primer y segundo cordón del Conurbano Bonaerense, explicándoles brevemente el objetivo del proyecto y las necesidades del mismo. Esto es, especificando que los municipios no debían incurrir en gastos para afrontar la capacitación que allí se proponía, dado que el financiamiento lo aportaba la Provincia de Buenos Aires a través del Consejo Federal de Inversiones. Como contraparte, se les solicitaba a los municipios que asumieran el compromiso de tomar el proyecto como propio, así como también que aportaran los lugares para la realización de las capacitaciones y la tarea de intermediación con las unidades educativas y los docentes.

Asimismo, se les pidió a los municipios interesados en participar del proyecto, que enviaran una carta manifestando el interés en la participación en el mismo. El principal objetivo de estas cartas era garantizar el compromiso futuro para con la ejecución del proyecto. El requerimiento formal era la aceptación por parte del intendente municipal y/o responsables del área educativa y de tecnologías de los municipios.

Luego de haber recibido las cartas correspondientes, se pasó a seleccionar a los municipios participantes, con preferencia en aquellos que tuvieran una cantidad de habitantes menor a 120.000 y no se encuentren dentro de la región del Conurbano Bonaerense, dado que las problemáticas de este grupo suelen ser cualitativamente muy diferentes al resto de la provincia. Los ejes principales que se han considerado para seleccionar al conjunto de municipios han sido, en primer lugar, el compromiso de los intendentes y sus funcionarios para con los objetivos del proyecto; y en segundo, el desarrollo institucional previo con que contaba cada municipio, en el área educativa y/ o de tecnologías.

El objetivo de elegir municipios medianos o chicos reside en el impacto que tienen las políticas en sus habitantes. Al ser lugares más pequeños, el impacto de las políticas públicas suele ser mayor. Existe un Estado local más consolidado donde lo local es igual a la cercanía. El compromiso entre los ciudadanos, vecinos e intendente es muy superior al que existe en los municipios con más población, como es el caso de los que se ubican en el Gran Buenos Aires. Las relaciones entre las personas son más cotidianas y esto facilita las tareas comunitarias.

En Argentina, el 85% de los municipios son de menos de 10.000 habitantes. Con lo que podemos inferir que el 85% de los municipios tienen problemas para el desarrollo local porque cuentan con escasos recursos y escasas condiciones técnicas y organizativas. Mientras, el 75% de la gente vive en ciudades de más de 100.000 habitantes. Entonces, hay muchas jurisdicciones, pequeñas localidades, pequeños territorios casi sin población y en pocas jurisdicciones se da la concentración de población. La estructura poblacional argentina hace que haya muchos municipios con pocas condiciones y pocos municipios superpoblados alrededor del Gran Buenos Aires, Rosario, Córdoba, Santa Fe y Mendoza.

Sin duda, ha influido de manera determinante en el resultado de la selección, el trabajo previo que cada jurisdicción ha venido realizando en la implementación de soluciones educativas, ya sea a través del modelo 1:1, que es el que implementa el programa Conectar Igualdad, a través de la entrega de una netbook para cada alumno; o el de aula digital móvil (ADM), donde el ADM consiste en un conjunto tecnológico que permite el traslado del aula digital a cualquier espacio.

En una segunda etapa, se estableció un contacto por correspondencia con los municipios seleccionados para informarles su participación en el proyecto. A su vez, se solicitó el nombre del referente local con el cual organizar las fechas para la capacitación en cada municipio.

Una vez establecido el contacto, se dio paso a la primera visita a cada municipio, con el objetivo de diagramar los próximos encuentros a los lugares seleccionados.

III. VISITAS A MUNICIPIOS

En la primera etapa del proyecto, se han visitado cinco municipios de la Provincia de Buenos Aires: Brandsen, Las Flores, Dolores, Gral. Alvarado y Moreno. En una etapa posterior, se tuvo que reemplazar el municipio de Gral. Alvarado por el de Pergamino, dada la falta de respuestas del primero mencionado. Con todos ellos se han efectuado dos reuniones para especificar cómo se realizarían las capacitaciones correspondientes, además de conocer la situación inicial de la que parte cada municipio. Cabe destacar, que las acciones realizadas se repiten para cada uno de los municipios mencionados con anterioridad.

En la **primera reunión** llevada a cabo, participó el intendente correspondiente e inicialmente, se conversó sobre las acciones realizadas por el municipio en la integración de tecnologías digitales en las escuelas locales. Seguidamente, el intendente presentó al referente local a cargo del área, se revisaron los objetivos y las acciones a desarrollar y se decidió cuál sería el lugar para realizar la sensibilización y las capacitaciones previstas. Luego, se visitaron dichos espacios y se verificaron las posibilidades tecnológicas con que estos cuentan (conexión a Internet, disponibilidad para el uso de uno o dos proyectores digitales, acceso a tomas de corriente eléctrica y buen funcionamiento del router).

Asimismo, se verificaron las acciones que cada municipio está llevando adelante en temas relacionados tanto a la educación informatizada como a la educación en informática.

Finalmente, se acordaron posibles fechas para comenzar con las capacitaciones y se decidió mantener reuniones con los inspectores jefes distritales dependientes del Ministerio de Educación provincial. A su vez, se realizó un análisis sobre los destinatarios de las capacitaciones.

Entre la primera y la segunda reunión se mantuvo comunicación con los referentes a fin de seguir analizando y decidiendo alternativas de acción.

En la **segunda reunión**, participó el Inspector Jefe Distrital dependiente del Ministerio de Educación provincial. Desde el Centro de Estudios Federales se explicaron los objetivos y acciones del proyecto y, conjuntamente con el inspector jefes y con el referente local, se decidieron los destinatarios de las acciones de capacitación. Se establecieron las fechas y horarios para ambas acciones y se analizó la constancia de acreditación de los cursos de capacitación. Finalmente, se revisaron y ajustaron aspectos técnicos.

A continuación, se presenta en una tabla, el detalle de las personas con las cuales se han llevado a cabo las reuniones respectivas: intendentes, referentes locales e inspectores jefes de educación. También se detallan los destinatarios de las capacitaciones y las fechas acordadas para las capacitaciones.

Ciudad	Brandsen	Las Flores	Dolores	Universidad Nacional de Moreno	General Alvarado	Pergamino
Fecha de primera reunión	23/05/2013	3/10/2013	1/07/2013	11/07/2013	25/06/2013	30/10/2013
Fecha de segunda reunión	11/06/2013	16/10/2013	2/07/2013	24/07/2013	-	-
Intendente/ Rector	Dr. Gastón Arias	Ing. Alberto César Gelené	Dr. Luis María Camilo Etchevarren	Rector Dr. Hugo Andrade	Dr. Patricio Hogan	Dr. Héctor María Gutierrez
Referente/ Contacto	Lic. Gabriela Rosales	Ing. Ariel Repetto	Prof. Mirta Llona	Prof. Manuel Gomez	Dg. Hernán Branchesi	Lic. Gabriel Almada
Otros miembros del equipo local	Silvina Fortuna (Sec. de Acción Comunitaria)	Flavio Pérez (técnico)	Julieta Aguerregaray	Rosario Ameigeiras	-	Roxana Villafañe
Inspector Jefe de Educación	Antonia Vivier	Carmen Ferrari	Pilar García	-	Pf. Ana María Crovetto	Marcela López
Lugar de realización de las capacitaciones	Instituto Superior de Formación Docente	Municipalidad de Las Flores	Salón de Prensa, Municipalidad de Dolores	Universidad Nacional de Moreno	Municipalidad de Gral. Alvarado	Biblioteca Pública Joaquín Menéndez
Destinatarios	Docentes y Directivos de Escuelas primarias, secundarias, de adultos, centros de formación profesional y jardines de infantes, de gestión pública y privada.					

1. Herramental Tecnológico Municipal

El municipio de **Brandsen** actualmente no cuenta con espacio alguno destinado a la formación de saberes tecnológicos. Sin embargo, el área de cultura y en particular, la Dirección de Educación del municipio, se ocupan de realizar capacitaciones permanentes para los docentes de la jurisdicción.

Por otra parte, el Instituto Superior de Formación Docente n° 49, es el espacio destinado a la realización de las capacitaciones, ya que cuenta con un aula de informática equipada con computadoras de escritorio y con conectividad permanente, no sólo por red, sino también a través de wi-fi. Este espacio resulta adecuado para las capacitaciones ya que cuenta con todo el equipamiento necesario y las condiciones tecnológicas requeridas.

Asimismo, este Centro de Estudios, ha realizado una donación a la Municipalidad, que consta de diez (10) netbooks, un router, un proyector digital y tres sensores interactivos para laboratorio, con la finalidad de colaborar a la realización de un espacio destinado a la comunidad de Brandsen, donde todos los interesados puedan acceder a cursos de formación gratuitos, y así, fortalecer sus capacidades tecnológicas.

La Municipalidad de **Las Flores**, si bien no cuenta con un programa de entrega de netbooks u otros equipos informáticos, posee en el municipio un Centro Tecnológico Comunitario (CTC) que tiene como origen el Decreto N° 554/97 el cual encomendó a la Secretaría de Comunicaciones desarrollar un plan estratégico para la expansión de Internet en la República Argentina donde se fomente el uso de Internet como soporte de actividades educativas, culturales, informativas, recreativas y relativas a la provisión de servicios de salud.

El CTC es un centro comunitario de la Red de CTC del Programa Nacional para la Sociedad de la Información (PSI), que favorece la inclusión social y contribuye al desarrollo de las personas y sus comunidades, generando conocimiento y utilizando tecnologías de la información y la comunicación para reducir la *Brecha Digital*.

Desde el 2000, el Centro Tecnológico Comunitario cumple con los objetivos para los que fueron creados, no sólo abriéndose a la comunidad, sino a otras instituciones

educativas con las que se ha trabajado en favor del uso positivo de las nuevas tecnologías.

En el caso del municipio de **Dolores**, el Programa Dolores Educativa Digital surge como consecuencia de la firma de un convenio de cooperación y colaboración entre el Gobierno Municipal de Dolores y el gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Dicho convenio tiene por objeto establecer una relación institucional de cooperación técnica entre ambos gobiernos y desarrollar actividades conjuntas de investigación, desarrollo y capacitación. El plan consiste en un aprendizaje a través de nuevas tecnologías logrando una mejor inserción de los niños al mundo actual. Mediante la compra de 500 netbooks, el municipio logró equipar a todos los alumnos y docentes de sexto grado del Nivel Primario de las escuelas oficiales y privadas de Dolores.

En una segunda etapa, el programa se compromete a brindar:

- computadoras para alumnos de jardines de infantes rurales,
- capacitación y generación de contenidos para los docentes y
- conectividad wi-fi en la plaza principal y centro de participación cívica del municipio.

También propone una articulación con el Centro de Formación (con sede en el Instituto de Formación Docente N° 168) para capacitar a los docentes que implementen el programa y la utilización de la plataforma virtual de dicha institución para posibilitar la formación docente continua.

De esta manera, el programa pretende lograr una disminución de la brecha de acceso a los recursos tecnológicos y una democratización del conocimiento proveyendo un nuevo recurso de educación digital para las escuelas y las familias.

La **Universidad Nacional de Moreno** tiene como objetivo general la promoción cultural, social y económica de la comunidad del Partido y región de pertenencia, por medio de la generación y transmisión de conocimientos e innovaciones científico-tecnológicas que contribuyan a la elevación cultural y social de la Nación, el

desarrollo humano y profesional de la sociedad y a la solución de los problemas, necesidades y demandas de la comunidad en general.

Con ese objeto, desarrollará actividades concurrentes de enseñanza, investigación y extensión que propendan al desarrollo de la sociedad en el espíritu democrático, ético y solidario que establece la Constitución Nacional, procurando en todo momento el respeto y defensa de los derechos humanos y la no discriminación, la igualdad de oportunidades y la confraternidad entre los seres humanos.

La Universidad Nacional de Moreno reconoce que la educación, en todos sus niveles, constituye un derecho humano universal y expresa la voluntad de cooperación, articulando acciones con los Institutos de Formación Docente, en la estrategia de una formación continua, que exige hoy la complejidad de la acción educativa.

Responde también a la necesidad de fortalecer la formación permanente de los docentes, tanto en lo que respecta a pautas de enseñanza como al desarrollo de modelos institucionales flexibles.

La UNM y el Centro de Estudios Federales (CEFED) han firmado, durante el transcurso del primer trimestre del año 2012, un convenio marco de colaboración en el cual ambas partes están de acuerdo en promover el uso de las herramientas digitales en el aula.

El Centro de Estudios Federales viene desarrollando una intensa labor de asistencia técnica en el uso de aulas digitales en el marco de la política de inclusión digital que impulsa el Estado Nacional (conforme lo dispuesto en el Decreto N° 459/10) que se combina con la iniciativa por parte de la Universidad de la puesta en marcha de sus Licenciaturas en Educación Inicial y Secundaria, respectivamente.

Asimismo, el Centro de Estudios Federales realizó una donación destinada a la implementación de un “Aula Digital” para la realización de actividades formativas de extensión universitaria que promuevan el uso de tal tecnología. La donación se realizó antes del inicio de las capacitaciones y consta de diez netbooks Classmate versión alumno, un router Linksys, un proyector digital Benq y una pizarra digital

eBeam. Por su parte, la Universidad Nacional de Moreno se compromete a brindar el espacio y el mobiliario para la instalación del “Aula Digital” como también de la planificación y convocatoria de los docentes a los encuentros de capacitación. Este espacio se destinará al desarrollo de actividades de capacitación para docentes y directivos de escuelas medias del Partido de Moreno, al tiempo que será utilizado por la UNM para las actividades de formación de grado que lleva adelante.

La UNM, reafirma los objetivos de la puesta en marcha del Ciclo de Licenciatura en Educación Inicial y Secundaria, una propuesta de formación continua destinada a completar la formación académica de los docentes y profesionales que se desempeñan en el nivel medio.

En el Municipio de **Pergamino** se está llevando adelante un programa municipal de educación digital denominado Clickear, que comenzó en 2010 y sigue ejecutándose actualmente. Mediante esta iniciativa, el municipio realiza capacitaciones docentes, pero referidas al conocimiento y la utilización de la tecnología, y no a su incorporación pedagógica a la enseñanza cotidiana. Es por ello, que desde el municipio surge el interés de recibir nuestra capacitación para reforzar los saberes tecnológicos adquiridos por los docentes, con la visión pedagógica del funcionamiento del aula.

Finalmente, es importante mencionar que si bien los cinco municipios visitados hasta el momento están trabajando de alguna manera en la mejora de la tecnología, tanto en la provisión de servicios como de equipos, el proceso de equipamiento en las escuelas es lento. Las escuelas de los municipios visitados aun no alcanzan a completar el aula digital en todo su concepto: carecen de pizarras, routers y cañones destinados específicamente para este uso. Por otro lado, si bien algunas escuelas cuentan con cañones proyectores, estos se destinan a todos los usos posibles, dada su escasez de recursos. En cuanto a la provisión de servidores y servicio de internet, tampoco se registran escuelas con estas provisiones dado el alto costo de mantenimiento.

IV. SEMINARIO DE SENSIBILIZACIÓN

En las reuniones realizadas, se estipuló el dictado de un seminario de sensibilización en integración de tecnologías al aula, con la finalidad de difundir el correcto uso del dispositivo **aula digital** para su aprovechamiento didáctico en las escuelas bonaerenses.

Este seminario (Ver Anexo I, punto i.) intenta acercar los beneficios de la utilización de tecnologías en el aula, y está dirigido a las autoridades de los municipios que tengan alguna incidencia sobre el sistema.

Los destinatarios del seminario de sensibilización son los decisores vinculados al sistema educativo en el ámbito local. Son invitados el Inspector Jefe de educación distrital, los supervisores de todas los niveles (de nivel inicial, primario, secundario y terciario) y de las áreas (artística, especial, adultos, educación física, etc.). También los equipos de conducción (al menos 2 directivos por escuela) de las instituciones educativas en las cuales se desempeñan los docentes que participan en las acciones de capacitación.

El seminario de sensibilización tiene como objetivo fundamental, la comprensión de los aspectos relevantes de la sociedad del conocimiento y su vínculo con el proceso educativo. Se intenta que los decisores educativos entiendan el sentido de la capacitación que el proyecto propone.

Las prácticas áulicas no se construyen a partir de los recursos disponibles sino más bien a la inversa: los recursos son los que están al servicio de los proyectos didácticos. Un modelo 1:1 es un esquema de trabajo, una nueva forma de construir conocimiento, y no únicamente un sistema de distribución de computadoras.

Al respecto, cabe señalar que:

- El docente a cargo del aula es el único que puede operar este tipo de transformaciones, es el operador de cualquier cambio educativo.

- El docente generará el cambio y graduará el uso de los equipos de acuerdo con sus propios objetivos, su trayecto de formación personal y la realidad de su clase.
- El docente irá realizando un uso progresivo de los equipos a medida que se vaya familiarizando con la tecnología, y los incorporará en forma creciente a sus prácticas áulicas.
- Las transformaciones de la educación con TIC's se vinculan profundamente con líneas didácticas que los docentes vienen desarrollando, y con transformaciones que la escuela está llevando a cabo, como el constructivismo o el socioconstructivismo, entre otras.

En forma gradual y según sus posibilidades, su formación, la realidad de su grupo y su disciplina, entre otras razones, cada docente irá incorporando los equipos portátiles en su clase. La relación del docente con los equipos puede ir desde una primera etapa de exploración, sin los alumnos y/o junto con ellos, pasando por un uso regular hasta lograr un uso intensivo como principal entorno de trabajo, siempre según la planificación y los objetivos del docente.

Cabe destacar que la incorporación de una computadora por alumno no implica su utilización permanente en esta modalidad, sino la posibilidad de adecuar su uso a distintas estrategias didácticas y metodológicas. Esto significa que habrá propuestas pedagógicas en las cuales se requiera el uso extensivo de un dispositivo por alumno, otros casos donde se requiera de unas pocas máquinas por grupos de alumnos y otros en los que solamente se requiera el equipamiento del docente, utilizado o no con algún dispositivo de proyección.

De esta forma, los contenidos del seminario son las características de la sociedad del conocimiento, los cambios producidos en la economía y en los procesos productivos, así como los cambios que las tecnologías digitales vienen produciendo en la organización social. También se analizan los nuevos protagonistas de esa transformación.

Así, se ingresa en el terreno específico de la integración de las tecnologías digitales en la educación. Teniendo en el reto más importante de la educación escolar es cómo afrontar el cambio cultural que comporta la sociedad del conocimiento, en este seminario se analizan las nuevas formas de enseñar y las nuevas formas de aprender que aparecen en la escuela. Se define este nuevo escenario como un proceso de cambio, gradual, progresivo y de transformación continua que presenta desafíos a corto, mediano y largo plazo. Finalmente, entonces, se revisan las características del modelo pedagógico 2.0.

Por último, los contenidos de la capacitación que recibirán los docentes sobre el uso del Aula Digital se encuadran en los conceptos más generales que se han trabajado. Se intenta, así, que los decisores locales del sistema educativo se conviertan en promotores de nuevas estrategias de enseñanza que integren las tecnologías digitales en las escuelas de sus distritos.

1. Cronograma de Encuentros

Ciudad	Brandsen	Las Flores	Dolores	Universidad Nacional de Moreno	Pergamino
Fecha de Realización de la Sensibilización	03/07/13	31/10/13	16/07/13	15/08/13	4/11/2013
Referente/ Contacto	Lic. Gabriela Rosales	Ing. Ariel Repetto	Prof. Mirta Llona	Prof. Manuel Gomez	Lic. Gabriel Almada
Participantes	Int. Gastón Arias; Silvina Fortuna; Lic. Gabriela Rosales; Insp. Antonia Vivier; Directores	Int. Alberto Gelené; Ing. Ariel Repetto; Jefa Dist. Prof. Carmen Ferrari; Insp. Marisa Arreyes; Directores	Int. Camilo Etchevarren; Prof. Mirta Llona; Cons. Escol. Prof. María Esther Larregle y Prof. Gastón Garófalo; Insp. Mabel Giffi y Cristina Fernández; Directores	Rec. Hugo Andrade; Vicerec. Manuel Gomez; Jefa Distr. Susana Contini; Directores	Int.int. Raul Omar Pacini; Lic. Gabriel Almada; Roxana Villafañe; Ins. Cora Osca; Directores

2. *Imágenes de los Encuentros*

i. Brandsen

Durante la jornada de sensibilización, el Centro de Estudios Federales realizó una donación al municipio de Brandsen, que se compone de diez netbooks, un router, un proyector digital y tres sensores interactivos para laboratorio. Dicha donación es para que la comunidad de Brandsen, a través de la gestión municipal, pueda acceder a éste herramental tecnológico mínimo y así, empezar a incorporar nuevos saberes.

En principio, estas computadoras móviles serán utilizadas junto con el proyector digital, para el dictado del curso. Una vez finalizado éste, las autoridades municipales decidirán el destino final del equipamiento.



ii. Dolores



iii. Universidad Nacional de Moreno

En 2011, el CEFED ha realizado una donación de 15 netbooks, una pizarra digital interactiva, un proyector y un router a la Universidad Nacional de Moreno, para la utilización de las mismas con fines pedagógicos.

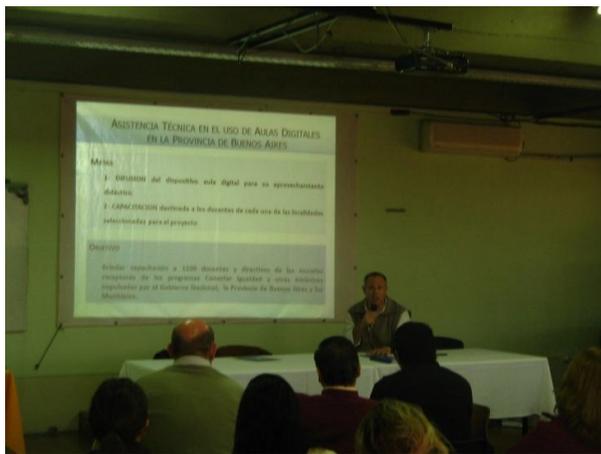
Ese equipamiento es el que se ha utilizado en las capacitaciones dictadas anteriormente, y el que permitió llevar adelante esta nueva etapa.



iv. Las Flores

En 2011, el CEFED ha realizado una donación de 10 netbooks, una pizarra digital interactiva, un proyector, un router y tres sensores interactivos para laboratorio, para su utilización con fines pedagógicos. La donación se ha realizado a la Municipalidad de Las Flores, para su utilización en el contexto del Centro Tecnológico Comunitario (CTC) que funciona en el distrito.

Ese equipamiento es el que se ha utilizado en las capacitaciones dictadas anteriormente, y el que permitió llevar adelante esta nueva etapa.



v. Pergamino



V. **DOCUMENTOS ELABORADOS PARA LA CAPACITACIÓN**

1. **Folleto de Difusión**

Con el objetivo de brindar mayor información sobre el proyecto, se diseñó un folleto díptico para distribuir en los municipios seleccionados. Se utilizará como presentación hacia las autoridades de cada municipio durante la difusión y también se repartirá entre los docentes y directivos que participen de la capacitación. El contenido del folleto incluye un resumen del significado del aula digital y las principales metas y objetivos del proyecto en cuestión.

El folleto de difusión (Ver Anexo I, punto ii.) ha sido elaborado en el proyecto anterior, en el año 2011. Como el contenido pedagógico de ambos proyectos es en esencia el mismo, se consideró pertinente conservar el mismo formato de folleto. A su vez, cabe destacar que la función del folleto es estrictamente de difusión y, por lo tanto, no altera el objetivo esencial con respecto al proyecto anterior.

Puntualmente, el contenido de las capacitaciones del presente proyecto, es superador al contenido del proyecto anterior, pero la raíz, es compartida ya que el énfasis está puesto en los beneficios de la inclusión de tecnologías en el aula, mediante los recursos pedagógicos propios de los docentes.

Respecto del curso que se dictara anteriormente, el presente agrega estrategias pedagógicas específicas, que son factibles de ser aplicadas mediante la incorporación de tecnologías de la información y la comunicación. Simultáneamente, acentúa y profundiza los conceptos que otrora se han incluido.

Actualmente, y en consonancia con la justificación antes descripta, se ha hecho una reimpresión del folleto.

2. **Capacitación en el uso del Aula Digital**

i. **Plan de Capacitación propuesto**

- ❖ Cada docente participará de un curso con una carga total de 16 horas reloj (dividido en 4 jornadas de 4 horas, con un intervalo de 15/20 días entre cada uno) que les permita acercarse al uso didáctico del aula digital. Podrán participar directivos y personal docente que pueda transmitir y capacitar a otros pares de la institución.

- ❖ Cantidad de docentes por grupo: se capacitarán docentes divididos en dos turnos, mañana y tarde, tratando de no superar los 30 docentes por grupo, salvo excepciones.

*ii. **Propósitos de la capacitación***

- ❖ Contribuir en la formación de los docentes en el uso de las TIC como entorno didáctico-pedagógico.

- ❖ Promover el diseño de experiencias innovadoras con la integración de las posibilidades digitales.

- ❖ Impulsar la implementación de proyectos colaborativos en las aulas

*iii. **Contenidos***

- Estrategias didácticas que integren tecnologías digitales

- Trabajo colaborativo
- Aula digital: nuevo entorno didáctico.
- Clases prácticas sobre propuestas pedagógicas con la inclusión de los recursos del aula digital.
- Internet segura: cómo utilizar los recursos digitales, salvaguardando la privacidad. Peligros del uso descontrolado de internet.

iv. **Fundamentación**

La propuesta de capacitación está dedicada a mostrar cómo mejorar la calidad de la educación mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en un Aula Digital.

Básicamente, consiste en ofrecer lineamientos educativos para mejorar el aprendizaje, la enseñanza y la comprensión por medio de la creación de ambientes enriquecidos por las TIC haciendo énfasis en el uso pedagógico del Aula Digital.

Por otra parte, se hace foco en el desarrollo de la Competencia en el Manejo de la Información (CMI); la lectura y escritura en pantalla y el Aprendizaje Hipermedial.

A su vez, se tratará el concepto de “ciudadanía digital” como pieza clave para el desenvolvimiento de proyectos que tiendan a sensibilizar a los docentes participantes. Esta mirada, permite proyectar estrategias que calen profundo en las instituciones y que favorezcan integración de las herramientas informáticas con la currícula escolar.

De esta manera, se capacita al docente en el diseño e implementación de reformas de ambientes de aprendizaje y en el conocimiento del papel que la tecnología puede desempeñar en este proceso de cambio que puede convertirse, además, en medio para la inclusión social de quienes por razones de diversidad cultural o por

pertenecer a contextos sociales desfavorecidos, se mantienen aislados de los avances tecnológicos, incorporando así el concepto de "alfabetización digital o multialfabetización".

v. **Objetivos generales**

- Brindar un encuadre conceptual para la comprensión de las vinculaciones entre TIC, enseñanza y aprendizaje.
- Favorecer instancias de elaboración de proyectos que tiendan a la promoción de una cultura colaborativa y a la integración de las TIC en las áreas curriculares en los marcos institucionales específicos en los cuales se inscriben

Se propende que, al finalizar el curso, los docentes sean capaces de:

- ✓ Conocer el uso didáctico de las tecnologías como favorecedoras del aprendizaje y la enseñanza.
- ✓ Cuestionarse y reflexionar sobre sus propias prácticas y el uso pedagógico de las TIC: ¿herramientas o entornos para la construcción de conocimiento? - Efectos con las tecnologías y de las tecnologías. -Conocimiento e información
- ✓ Contar con elementos para proponer estrategias de carácter innovador a partir de la incorporación de las TIC y el Aula Digital en sus prácticas cotidianas

El poder comunicativo de las TIC y el uso de Internet en el aula potencian el Aprendizaje en Colaboración, el construir conocimiento entre pares que están interactuando entre sí y con la información en un mismo ámbito físico o a través de la red a kilómetros de distancia.

Se tratará de que los docentes internalicen la idea de contextualizar la enseñanza de las herramientas informáticas integrándolas naturalmente dentro de una secuencia de actividades o de un proyecto educativo (Ver Anexo II, punto ii.), desechando la idea de "dar informática" antes comenzar un recorte de contenidos.

Incorporar un aula digital implica repensar y establecer nuevas prácticas pedagógicas. A través de la experiencia de trabajar en colaboración, los alumnos autorregulan su propio aprendizaje, articulan sus ideas con las de los compañeros de grupo, se ven “obligados” a conciliar puntos de vista diferentes y a definir una estrategia de resolución de problemas.

El docente, en cambio, tiene que diseñar cuidadosamente la propuesta: definir los objetivos; los materiales de trabajo; dividir el tópico a tratar en subtarear; oficiar de mediador cognitivo, en cuanto a proponer preguntas esenciales y subsidiarias que realmente apunten a la construcción del conocimiento y no a la repetición de información obtenida y; finalmente, monitorear el trabajo de los chicos resolviendo cuestiones puntuales individuales o grupales según sea el emergente.

A partir de eso, el trabajo final del grupo colaborativo tendrá lugar cuando se llegue a la transformación de esa nueva información adquirida en algún producto que requiera de la aplicación efectiva de habilidades de pensamiento superior.

Será de fundamental importancia que los docentes capacitados interioricen las siguientes ideas:

- La tecnología no tiene efectos mágicos sobre el aprendizaje, sí facilita, potencia y enriquece el trabajo del docente y del alumno.
- Un Aula Digital favorece la MULTIALFABETIZACIÓN que es indispensable para incluirse en la sociedad actual.
- Lo relevante no es la tecnología empleada (plataforma o software) sino el modelo de enseñanza/ entorno de aprendizaje que se organiza en un aula.

3. Cuadernillo de Capacitación

El cuadernillo de capacitación es el material de apoyo que se entregará a cada docente y directivo durante el inicio de la primera clase del curso. El contenido incluye los conceptos básicos sobre el funcionamiento del aula digital junto a una serie de consignas pedagógicas adecuadas a estas nuevas tecnologías. Durante el

dictado de las clases, los capacitadores harán mención de dichos contenidos, con el objetivo de asistir a los docentes en una apropiada lectura del material entregado.

El cuadernillo (Ver Anexo II, punto iii.) está dividido en 4 capítulos que sintetizan los contenidos principales de las clases, lo cual permite un seguimiento más detallado del curso. Conjuntamente, se anexan dos unidades: por un lado, un modelo de formulario para orientar a los docentes en la búsqueda de material en Internet, por el otro lado, un modelo de propuesta pedagógica que resolverán los docentes a lo largo de las clases.

4. *Formulario de Evaluación*

El formulario de evaluación de la jornada consiste en un cuestionario de valoración que será completado de manera anónima por cada docente que asista al curso. Se utiliza una metodología cuantitativa, con el objetivo de diseñar una serie de indicadores relacionados con la experiencia previa del docente y el rendimiento total del curso. El cuestionario (Ver Anexo III) será entregado por los capacitadores a cargo durante el final del cuarto encuentro, de manera que se logre valorar la totalidad del curso.

VI. DISPOSITIVOS DE SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

A fin de mantener comunicación fluida entre el equipo de capacitación del CEFED y los docentes a capacitar en cada uno de los municipios, se consensuó con las autoridades y referentes locales la forma de esa comunicación.

Se decidió que no se construiría un campus virtual ad hoc de la capacitación para no restar tiempos a las jornadas en la explicación del uso y aprovechamiento de este campus. La razón de la declinación está directamente relacionada con las dificultades que implica para los docentes, el aprendizaje del manejo de un campus virtual.

En el primer encuentro de sensibilización, se ha realizado una encuesta de saberes y conocimientos previos (Ver anexo III, punto i), a través de la cual se ha llegado a la conclusión que la herramienta más conocida y utilizada por los docentes, es el correo electrónico. Asimismo, ante la evidencia de falta de conocimientos un poco más avanzados, pero no muy elevados (tales como Dropbox, Google Docs, etc.), es que la idea de construir una plataforma virtual, quedó truncada.

Para resolver el problema comunicacional que se presentó entonces, es que se decidió crear un soporte similar, pero de implementación más simple, y con un formato más amigable.

Debido a la escasa alfabetización digital que presentan los destinatarios del curso, la plataforma escogida ha sido un weblog bajo el dominio **capacitacioncefed.wordpress.com**. El sitio tendrá una modalidad de público acceso y será utilizado como lugar de consulta y de intercambio de materiales entre los capacitadores y los docentes. El weblog incluirá un área dedicada a la publicación del material utilizado en cada clase y de bibliografía sugerida por los capacitadores, a la vez que se dará espacio a los destinatarios para hacer comentarios y consultas tanto del curso como de la plataforma en cuestión.

Al finalizar las capacitaciones, se destinará un espacio del sitio web a la publicación del material más destacado elaborado por los destinatarios a lo largo del curso,

previamente supervisado por los capacitadores. La finalidad de dicha publicación consiste en compartir con el total de los destinatarios las producciones de todos los municipios involucrados y generar un trabajo colaborativo integrado.

Simultáneamente, y para agilizar los tiempos requeridos, se crearon dos direcciones de correo electrónico: una con dominio @cefed.com.ar: capacitacion@cefed.org.ar; la otra de registración pública, capacitacion.cefed@gmail.com; que serán revisadas periódicamente por los capacitadores y por la coordinación del proyecto directamente.

Se establecieron días y horarios de respuesta a las consultas de los docentes estableciendo un tipo de comunicación asincrónica, pero ajustando tiempos concretos de respuesta.

Asimismo, se decidió plantear otro tipo de comunicación, en función del conocimiento que tengan de este los docentes capacitados. Se trata del uso del formato skype para mantener conversaciones sincrónicas entre capacitadores y docentes.

1. DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DEL WEBLOG

Se ha creado un espacio virtual en Internet de fácil y público acceso bajo el dominio www.capacitacioncefed.wordpress.com. Dicho sitio, titulado “Capacitación en Aula Digital”, ha sido difundido a los docentes de manera presencial (visualización del sitio durante el dictado de clases) y virtual (a través de la invitación por correo electrónico).

El weblog propone la participación conjunta entre administradores y usuarios. El administrador tiene acceso a todo el contenido y diseño del blog y es el encargado de las actualizaciones, cambio de plantillas y configuración. A su vez, es quien recibe las notificaciones de los eventos que se suceden (nuevos comentarios, contacto, actualizaciones, etc.). La administración de este sitio específico queda a cargo de los capacitadores del proyecto, quienes revisarán periódicamente el weblog. Por su

parte, los usuarios son aquellos que acceden a las publicaciones y contenidos del sitio que son previamente revisadas por los administradores. Los usuarios específicos de este weblog son los destinatarios del curso, es decir, los docentes capacitados en los municipios seleccionados.

Se ha optado por el uso específico del sistema de contenidos WordPress dado que sus características de armado e implementación son las que más se ajustan al destinatario del mismo.

i. CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL SITIO

El perfil de usuario coincide con las siguientes capacidades del sitio:

a. Acceso al sitio sin restricciones

El weblog es de acceso público, por lo tanto, el usuario es capaz de visitar el weblog sin necesidad de estar registrado en ninguna base de datos ni de tener una dirección de correo electrónico desde la cual asociarse.

b. Recorrido simple e intuitivo del sitio

La plantilla utilizada para el diseño del weblog es standard y dinámica: contiene un encabezado informativo, un menú principal básico, el contenido en el cuerpo del sitio, las principales herramientas de búsqueda sobre el margen derecho y un pie de página con información sobre el administrador del sitio.

c. Posibilidad de realizar comentarios en el sitio

Todas las páginas y contenidos del weblog incluyen un espacio para que los usuarios y el administrador puedan mantenerse en contacto (realizando pedidos, sugerencias o consultas en general). Asimismo, esta modalidad permite a los usuarios comunicarse entre sí y compartir las distintas experiencias entre municipios.

d. Descarga de contenidos del sitio

Para los usuarios, el weblog funciona como espacio de recolección de recursos y herramientas, con la posibilidad de descargar aquello que les resulte de interés para trabajar sin necesidad de conexión a Internet.

Este espacio virtual está dividido en seis páginas específicas clasificadas en un menú principal bajo los siguientes títulos:

A. Inicio

B. Noticias

C. Presentaciones

D. Recursos y Herramientas

E. Enlaces

F. Quiénes Somos

A su vez, incluye una barra de búsqueda, un calendario de publicaciones y una galería de fotos que ilustra las acciones realizadas por este centro de estudios en los municipios correspondientes al proyecto.

ii. DESCRIPCIÓN DE LAS SECCIONES

A. Inicio

Esta página muestra en orden cronológico todos los contenidos que son publicados en el weblog. El objetivo de este espacio es reunir todas las publicaciones del sitio (desde la más actual a la más antigua) sin necesidad de que el usuario visite el resto de las pestañas para encontrar las últimas actualizaciones.



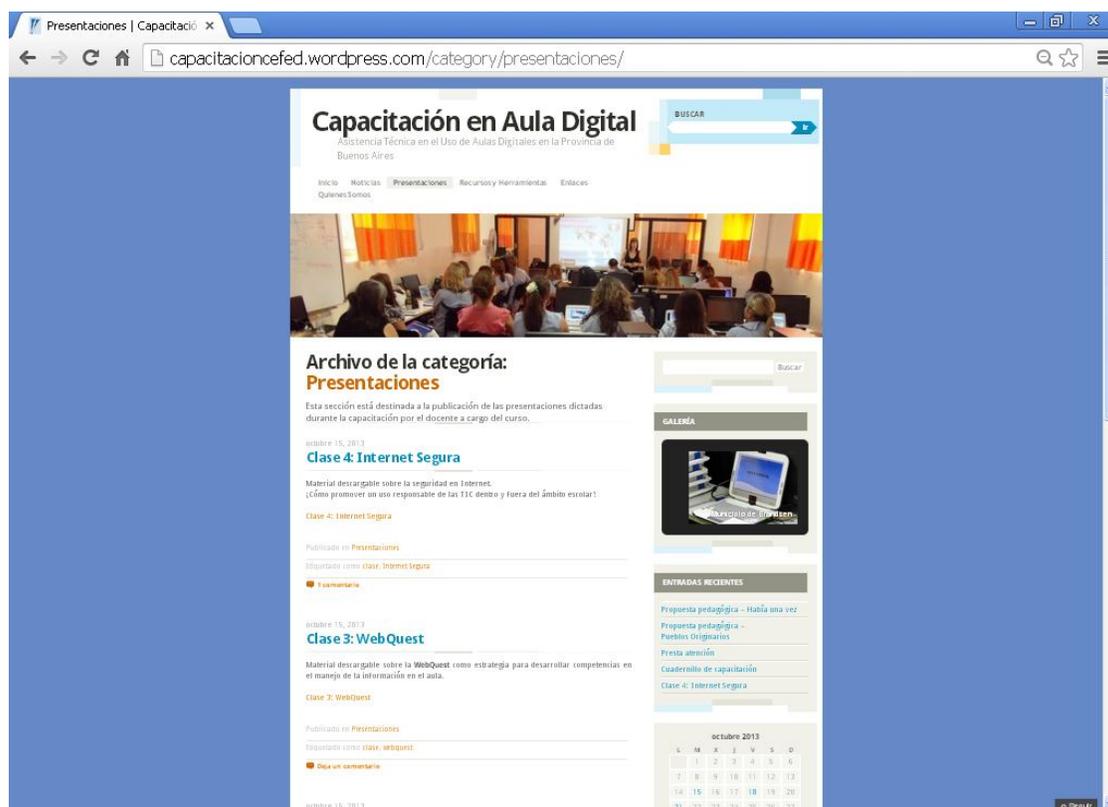
B. Noticias

Este espacio cumple la función de mantener informados a los usuarios sobre los avances que este centro de estudios realiza en el proyecto. Aquí se reúnen exclusivamente aquellas publicaciones que figuren bajo la categoría “noticias”, que han sido previamente clasificadas de dicha manera por el administrador.



C. Presentaciones

Esta sección está destinada a la publicación de las presentaciones dictadas durante la capacitación por los docentes a cargo del curso. Aquí se reúnen exclusivamente aquellas publicaciones que figuren bajo la categoría “presentaciones”, que han sido previamente clasificadas de dicha manera por el administrador.



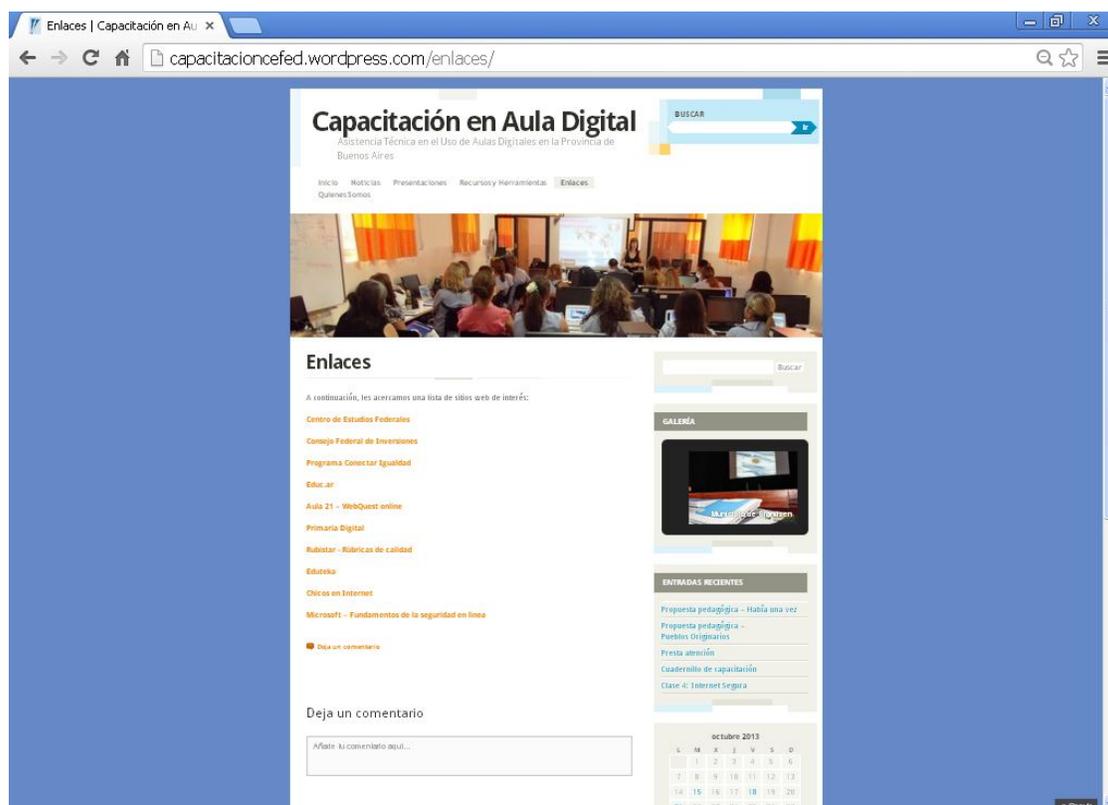
D. Recursos y herramientas

Este espacio reúne material didáctico, tutoriales, aplicaciones y herramientas útiles para perfeccionar el desarrollo de las nuevas tecnologías en el ámbito escolar. La finalidad de esta página es brindarle a los usuarios la posibilidad de descargar material de consulta y apoyo para un mejor manejo de la tecnología en el aula. Aquí se incluyen exclusivamente aquellas publicaciones que figuren bajo la categoría “recursos y herramientas”, que han sido previamente clasificadas de dicha manera por el administrador.



E. Enlaces

Esta sección reúne una serie de URL referidas al proyecto y a la temática de aula digital sugeridas al usuario. El objetivo de esta página es proporcionarle a los docentes otros sitios de interés para conocer más acerca del uso de nuevas tecnologías en el aula.



F. Quiénes somos

Esta página describe brevemente en qué consiste el proyecto y quién es el actor que lo ejecuta. De esta manera, se invita al usuario a conocer el trabajo que realiza este centro de estudios junto a sus principales objetivos.



G. Trabajos finales

En la etapa final del proyecto se ha concretado la elaboración de esta sección. Dicho espacio está dedicado a una porción seleccionada de trabajos realizados por los docentes de los municipios participantes durante la capacitación.

El objetivo de esta sección es difundir los trabajos finales de cada municipio a modo de constatar la eficacia de la capacitación y compartir las experiencias entre los docentes de las distintas regiones de la provincia.



iii. PUBLICACIONES

Las presentaciones publicadas han sido elegidas tras la evaluación de ciertos requisitos vinculados a técnicas pedagógicas y estéticas detalladas durante el curso. Entre los requisitos, se destacan:

- i. El trabajo colaborativo: que cuente con una construcción colectiva de conocimientos.

- ii. La integración de TICs: que incentive el uso de Internet, archivos de Office, cámaras digitales, celulares, Facebook, Twitter, etc.
- iii. La propuesta multidisciplinaria: que integre varias áreas educativas.
- iv. La estructura pedagógica: que respete el esqueleto que conforma una Caza del Tesoro o WebQuest

En el Anexo V, punto i se exhiben las portadas de las presentaciones que han sido publicadas en el weblog, luego de ser revisadas y evaluadas por los capacitadores a cargo de cada municipio.

En el Anexo V, punto ii se exhiben algunos trabajos elaborados, a modo de ejemplo. Para ver la totalidad de las propuestas publicadas, se sugiere la visita al weblog.

VII. INFORMACIÓN GENERAL DE LOS MUNICIPIOS

En esta primera parte, se realiza una síntesis de algunos aspectos de los municipios en los cuales se han llevado a cabo las capacitaciones del proyecto.

Se presentan seis cuadros con información estadística general, referida a:

1. Jefe de Gobierno Local
2. Información institucional
3. Población
4. Nivel de instrucción alcanzado
5. Asistencia a establecimientos educativos
6. Población ocupada

A continuación, se presenta brevemente el trabajo que vienen realizando los municipios de Brandsen, Dolores, Las Flores, Moreno y Pergamino, en temas relacionados a la educación, formación y capacitación, en el uso las tecnologías en general, y con el aula digital en particular.

A. BRANDSEN

Jefe de Gobierno Local	
Nombre y Apellido	GASTÓN ARIAS
Cargo	Intendente
Reelecto	No

Información Institucional	
Fecha de creación	22/06/1876
Categoría	MUNICIPIO
Carta Orgánica	No
Sitio web	http://brandsen.gob.ar
Dirección Postal	Sáenz Peña 2752 - (1980) - Brandsen

Población	
Población 2010	26.367 habitantes
Población 2001	22.515 habitantes
Población 1991	18.424 habitantes

Condición de Alfabetismo Porcentaje de población de 10 años y más- Datos Censo 2010			
Nivel de Instrucción	Municipio	Provincia	País
Alfabetos	98,58%	98,63%	97,96%
Analfabetos	1,42%	1,37%	2,04%

Nivel de Instrucción alcanzado Porcentaje de población de 15 años y más- Datos Censo 2001			
Nivel de Instrucción	Municipio	Provincia	País
Sin Instrucción o primaria incompleta	17,22%	15,61%	17,90%
Primaria completa y secundaria incompleta	53,54%	53,16%	48,87%
Secundaria completa y terciario o universitario incompleto	21,12%	23,71%	24,49%
Terciario o universitario completo	8,12%	7,52%	8,73%

Asistencia a establecimientos educativos Porcentaje de población de cada grupo			
Grupos de Edad	Municipio	Provincia	País
3 a 4 años	69,60%	54,14%	39,13%
5 años	90,02%	83,73%	78,80%
4 a 11 años	98,78%	98,44%	98,20%
12 a 14 años	97,65%	97,56%	95,11%
15 a 17 años	81,40%	84,75%	79,40%
18 a 24 años	30,42%	36,54%	36,86%
25 a 29 años	11,97%	14,24%	14,41%
30 y más años	2,66%	3,24%	3,01%

Población ocupada según categorías ocupacionales			
Categoría del Trabajador	Municipio	Provincia	País
Obrero o empleado en el sector público	17,20%	18,98%	21,20%
Obrero o empleado en el sector privado	55,65%	53,72%	48,94%
Patrón	7,46%	6,66%	6,24%
Trabajador por cuenta propia	16,25%	18,27%	20,26%
Trabajador familiar	3,44%	2,38%	3,37%

✓ **DIRECCIÓN MUNICIPAL DE EDUCACIÓN**

La Dirección de Educación de Brandsen, funciona dentro de la Secretaría de Acción Comunitaria. Tiene como principal objetivo, fortalecer los lazos comunicacionales entre la Dirección de Educación y las instituciones educativas locales, articulando las demandas de éstas con las acciones municipales, para conjuntamente, mejorar la calidad educativa de la localidad.

En un contexto cambiante, donde la educación se ha transformado en un proceso dinámico, la municipalidad no puede estar ajena a las demandas permanentes de los docentes y a las necesidades de los alumnos. Es por eso, que la Dirección de Educación, se ocupa de resolver las problemáticas cotidianas que surgen en la localidad, brindando apoyo en las actividades educativas del día a día, y acompañando los procesos de aprendizaje con ofertas de capacitación diversas.

En este contexto es que se ocupa de la relación entre la municipalidad y las escuelas, desde distintos ámbitos: coordinación de congresos educativos, ferias de ciencias, armado de cursos, etc.; centrandó el trabajo en los intereses generales de la población.

Sus funciones principales son:

- Crear un espacio de comunicación y articulación entre la Dirección de Educación y la comunidad educativa, para el trabajo conjunto.
- Promover y desarrollar capacitaciones abiertas para la comunidad de Brandsen, a través de cursos, encuentros, seminarios, etc.
- Promover capacitaciones pedagógicas para los docentes del lugar, que permitan mejorar la calidad educativa de todos los niveles.

El Centro de Estudios Federales realizó la donación de diez netbooks, un router y un proyector que facilitarán a la Dirección Municipal de Educación, las tareas que lleva adelante.

Al día de la fecha, el proyector se presta para diversas actividades en las escuelas, haciendo la reserva correspondiente. Asimismo, la municipalidad tiene entre sus proyectos para el próximo año, el armado de un espacio de capacitación en tecnologías, donde las netbooks donadas serán la principal herramienta de trabajo.

B. DOLORES

Jefe de Gobierno Local	
Nombre y Apellido	CAMILO ETCHEVARREN
Cargo	Intendente
Reelecto	Si

Información Institucional	
Fecha de creación	21/08/1817
Categoría	MUNICIPIO
Carta Orgánica	No
Sitio web	http://dolores.gob.ar/
Dirección Postal	Castelli y San Martín – (7100) –Dolores

Población	
Población 2010	27.042 habitantes
Población 2001	25.216 habitantes
Población 1991	24.306 habitantes

Condición de Alfabetismo			
Porcentaje de población de 10 años y más- Datos Censo 2010			
Nivel de Instrucción	Municipio	Provincia	País
Alfabetos	98,45%	98,63%	97,96%
Analfabetos	1,55%	1,37%	2,04%

Nivel de Instrucción alcanzado			
Porcentaje de población de 15 años y más- Datos Censo 2001			
Nivel de Instrucción	Municipio	Provincia	País
Sin Instrucción o primaria incompleta	18,23%	15,61%	17,90%
Primaria completa y secundaria incompleta	50,30%	53,16%	48,87%
Secundaria completa y terciario o universitario incompleto	22,58%	23,71%	24,49%
Terciario o universitario completo	8,89%	7,52%	8,73%

Asistencia a establecimientos educativos			
Porcentaje de población de cada grupo			
Grupos de Edad	Municipio	Provincia	País
3 a 4 años	75,43%	54,14%	39,13%
5 años	96,74%	83,73%	78,80%
4 a 11 años	99,40%	98,44%	98,20%
12 a 14 años	97,93%	97,56%	95,11%
15 a 17 años	87,29%	84,75%	79,40%
18 a 24 años	38,79%	36,54%	36,86%
25 a 29 años	13,76%	14,24%	14,41%
30 y mas años	2,31%	3,24%	3,01%

Población ocupada según categorías ocupacionales			
Categoría del Trabajador	Municipio	Provincia	País
Obrero o empleado en el sector público	34,01%	18,98%	21,20%
Obrero o empleado en el sector privado	36,86%	53,72%	48,94%
Patrón	8,69%	6,66%	6,24%
Trabajador por cuenta propia	17,51%	18,27%	20,26%
Trabajador familiar	2,93%	2,38%	3,37%

✓ **BLOG EDU - WEB 2.0**

El Blog EDU - WEB 2.0 del Distrito de Dolores, tiene como finalidad conformar una Red Virtual dinámica de todas las Instituciones que deseen enriquecerse en Tecnologías Educativas construyendo o perfeccionando los conocimientos sobre las TIC, compartiendo experiencias e innovaciones de cada escuela, favoreciendo intercambios, dejando sus comentarios y sumando ideas para las prácticas áulicas o institucionales, haciendo un buen aprovechamiento de la lectura de artículos y enlaces de interés.

El Blog nació a principios de 2010 como una iniciativa personal del webmaster-Entonces Coordinador del Bicentenario de los Distritos Dolores-Castelli –.

Dado que al Proyecto del Bicentenario 2010 no se le dio continuidad por medios oficiales e inexplicablemente el Proyecto EDUWEB 2.0 Dolores's Blog no contó con el apoyo para su prosecución desde las autoridades provinciales locales, el 8 de abril de 2011 el webmaster decide independizar el proyecto en marcha. Esto se desprende de la necesidad de no perder tan enriquecedor trabajo y dar continuidad al nombrado proyecto, pero renovado en cuanto a su alcance, junto a las escuelas que con entusiasmo pusieron toda su confianza, profesionalismo y compromiso con la Educación desde este emprendimiento superador, que marcó y marca la diferencia en comunidades innovadoras y que les gusta marchar a la vanguardia de los adelantos técnico-científicos y pedagógicos.

El proyecto de carácter estrictamente municipal, se lleva adelante en el convencimiento que el uso de las nuevas tecnologías ya no tiene vuelta atrás y se han transformado en un elemento imprescindible en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Objetivos

- Estimular los docentes a capacitarse en TIC en función de su aprovechamiento en lo pedagógico y administrativo, en la escuela y en el aula.
- Promover el intercambio con otras escuelas del Distrito, Provincia, Nación y escuelas de otros países de habla hispana.
- Promover el trabajo en REDES EDUCATIVAS, integrándose en Proyectos Colaborativos y solidarios, con escuelas y ONG. En el Distrito y hacia afuera.

- Proyectar el Distrito de Dolores desde Educación y Cultura, a Nivel Regional, Provincial, Nacional e Internacional.
- Difundir la tarea pedagógica de las escuelas de Dolores en la misma comunidad dolorense, para que sean conocidas las propuestas y proyectos de los establecimientos por las familias de los alumnos.
- Estimular la innovación educativa y las iniciativas de los docentes y directivos para alcanzar una verdadera transformación de las Instituciones en forma igualitaria y en función de una mejor calidad de gestión y administración.
- Fomentar la INCLUSIÓN de TODOS a las Nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (NTIC ó TIC).

El plan alcanza, durante 2011, a todos los alumnos y docentes de 6to grado del Nivel Primario, de las escuelas oficiales y privadas de Dolores. Por tal razón el Intendente Etchevarren durante el mes de junio, llega con el material de informática a todas las escuelas públicas y privadas.

En el año 2010 se inició el programa con la provisión de computadoras a la totalidad de alumnos y docentes de las escuelas rurales del distrito.

Para mayor información: <http://www.dolores.gov.ar/educacion.html>

C. MORENO

Jefe de Gobierno Local	
Nombre y Apellido	MARIANO WEST
Cargo	Intendente
Reelecto	No

Información Institucional	
Fecha de creación	25/10/1864
Categoría	MUNICIPIO
Carta Orgánica	No
Sitio web	http://moreno.gob.ar/
Dirección Postal	Dr. Asconape 51 – (1744) - Moreno

Población	
Población 2010	452.505 habitantes
Población 2001	380.503 habitantes
Población 1991	287.715 habitantes

Condición de Alfabetismo Porcentaje de población de 10 años y más- Datos Censo 2010			
Nivel de Instrucción	Municipio	Provincia	País
Alfabetos	98,36%	98,63%	97,96%
Analfabetos	1,64%	1,37%	2,04%

Nivel de Instrucción alcanzado Porcentaje de población de 15 años y más- Datos Censo 2001			
Nivel de Instrucción	Municipio	Provincia	País
Sin Instrucción o primaria incompleta	18,68%	15,61%	17,90%
Primaria completa y secundaria incompleta	59,74%	53,16%	48,87%
Secundaria completa y terciario o universitario incompleto	17,80%	23,71%	24,49%
Terciario o universitario completo	3,77%	7,52%	8,73%

Asistencia a establecimientos educativos Porcentaje de población de cada grupo			
Grupos de Edad	Municipio	Provincia	País
3 a 4 años	39,29%	54,14%	39,13%
5 años	74,01%	83,73%	78,80%
4 a 11 años	97,63%	98,44%	98,20%
12 a 14 años	96,95%	97,56%	95,11%
15 a 17 años	81,91%	84,75%	79,40%
18 a 24 años	29,04%	36,54%	36,86%
25 a 29 años	10,11%	14,24%	14,41%
30 y mas años	3,86%	3,24%	3,01%

Población ocupada según categorías ocupacionales			
Categoría del Trabajador	Municipio	Provincia	País
Obrero o empleado en el sector público	20,38%	18,98%	21,20%
Obrero o empleado en el sector privado	55,42%	53,72%	48,94%
Patrón	4,44%	6,66%	6,24%
Trabajador por cuenta propia	17,98%	18,27%	20,26%
Trabajador familiar	1,78%	2,38%	3,37%

✓ **UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO**

La Universidad Nacional de Moreno tiene como objetivo general la promoción cultural, social y económica de la comunidad del Partido y región de pertenencia, por medio de la generación y transmisión de conocimientos e innovaciones científico-tecnológicas que contribuyan a la elevación cultural y social de la Nación, el desarrollo humano y profesional de la sociedad y a la solución de los problemas, necesidades y demandas de la comunidad en general.

Con ese objeto, desarrollará actividades concurrentes de enseñanza, investigación y extensión que propendan al desarrollo de la sociedad en el espíritu democrático, ético y solidario que establece la Constitución Nacional, procurando en todo momento el respeto y defensa de los derechos humanos y la no discriminación, la igualdad de oportunidades y la confraternidad entre los seres humanos.

La Universidad Nacional de Moreno reconoce que la educación, en todos sus niveles, constituye un derecho humano universal.

En cuanto a la formación que brinda la UNM, cabe destacar que cuenta en su currícula con las carreras de Licenciado en Educación Inicial y Educación Secundaria.

El Ciclo de Licenciatura en Educación Inicial es una propuesta de la UNM destinada a dar respuesta al mejoramiento de la educación, especialmente en lo que atañe a complementar la formación académica de los docentes y profesionales que se dedican a la primera infancia.

Expresa la voluntad de cooperación, articulando acciones con los Institutos de Formación Docente, en la estrategia de una formación continua, que exige hoy la complejidad de la acción educativa.

Responde también a la necesidad de fortalecer la formación permanente de los docentes, tanto en lo que respecta a pautas de enseñanza como al desarrollo de modelos institucionales flexibles.

El Licenciado en Educación Inicial estará capacitado para:

- Desarrollar acciones educativas innovadoras en el Nivel de Educación Inicial.
- Diseñar análisis y diagnósticos socio educativos, orientando el desarrollo de políticas educativas en los distintos niveles de Gobierno del sistema.
- Coordinar estrategias de vinculación con otras áreas de políticas sociales, especialmente las relacionadas con la Salud, la Comunicación y el fortalecimiento de la organización social y comunitaria.
- Cumplir funciones de orientación a docentes y padres, interactuando con profesionales de la Educación, la Psicología, el Trabajo Social, la Comunicación y la Salud.
- Investigar en los diversos campos de la Educación y asesorar a Instituciones de Educación Superior, en la formación docente inicial y continua.

La carrera de Licenciado en Educación Secundaria se plantea el desafío de recuperar el lugar de la pedagogía y de la didáctica en la producción de conocimiento científico referido a la educación de los adolescentes, jóvenes y adultos como sujetos pedagógicos de la escuela secundaria. De esta forma se trabaja sobre una diversidad de herramientas para repensar y reformular el rol de la educación secundaria en una sociedad inclusiva. También se busca analizar los escenarios actuales en los que se desarrollan las políticas y las prácticas educativas, culturales, sociales, etc. destinadas a adolescentes, jóvenes y adultos. Finalmente la carrera hará hincapié en el trabajo para generar ideas que permitan abordar la complejidad que implican tanto la acción de apoyar a los jóvenes y adultos en la construcción y optimización de su proyecto de vida, como a las instituciones en la definición de estrategias

tendientes a ampliar los espacios de participación social, económica y política, en pos de una mejor calidad de vida.

Los objetivos del Licenciado en Educación Secundaria son:

- conocer con profundidad los propósitos, los contenidos y el enfoque de enseñanza en el nivel secundario y ser capaz de formular diversas estrategias didácticas y de orientación para estimular a los estudiantes;
- plantear, analizar y resolver los problemas vinculados a la mejora de la calidad educativa;
- reconocer la articulación entre los propósitos de la educación primaria y la educación secundaria de forma de asumir a ésta como el tramo final de la educación básica.

Será un profesional con las herramientas para cumplir funciones de orientación y tutoría de alumnos del nivel secundario, de asesoramiento para docentes y directivos del nivel secundario, para el desarrollo de políticas educativas y para el diseño de materiales de aprendizaje y para los padres; interactuando con otros profesionales de la educación, la psicología, el trabajo social, la comunicación y la salud.

D. LAS FLORES

Jefe de Gobierno Local	
Nombre y Apellido	ALBERTO CESAR GELENÉ
Cargo	Intendente
Reelecto	Si

Información Institucional	
Fecha de creación	25/03/1856
Categoría	MUNICIPIO
Carta Orgánica	No
Sitio web	http://lasflores.gob.ar/
Dirección Postal	Rivadavia y San Martín – (7200) – Las Flores

Población	
Población 2010	23.871 habitantes
Población 2001	23.551 habitantes
Población 1991	21.980 habitantes

Condición de Alfabetismo Porcentaje de población de 10 años y más- Datos Censo 2010			
Nivel de Instrucción	Municipio	Provincia	País
Alfabetos	98,67%	98,63%	97,96%
Analfabetos	1,33%	1,37%	2,04%

Nivel de Instrucción alcanzado Porcentaje de población de 15 años y más- Datos Censo 2001			
Nivel de Instrucción	Municipio	Provincia	País
Sin Instrucción o primaria incompleta	18,84%	15,61%	17,90%
Primaria completa y secundaria incompleta	57,55%	53,16%	48,87%
Secundaria completa y terciario o universitario incompleto	16,90%	23,71%	24,49%
Terciario o universitario completo	6,71%	7,52%	8,73%

Asistencia a establecimientos educativos Porcentaje de población de cada grupo			
Grupos de Edad	Municipio	Provincia	País
3 a 4 años	68,03%	54,14%	39,13%
5 años	89,60%	83,73%	78,80%
4 a 11 años	99,28%	98,44%	98,20%
12 a 14 años	97,41%	97,56%	95,11%
15 a 17 años	81,68%	84,75%	79,40%
18 a 24 años	34,04%	36,54%	36,86%
25 a 29 años	11,18%	14,24%	14,41%
30 y mas años	1,53%	3,24%	3,01%

Población ocupada según categorías ocupacionales			
Categoría del Trabajador	Municipio	Provincia	País
Obrero o empleado en el sector público	21,49%	18,98%	21,20%
Obrero o empleado en el sector privado	45,41%	53,72%	48,94%
Patrón	10,21%	6,66%	6,24%
Trabajador por cuenta propia	19,97%	18,27%	20,26%
Trabajador familiar	2,92%	2,38%	3,37%

✓ **SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA Y MODERNIZACIÓN DEL ESTADO**

La Subsecretaría de Educación, Tecnología y Modernización del Estado tiene como ejes de su política educativa, objetivos tendientes a la formación de personas capaces de producir y transmitir conocimientos con el fin de promover el desarrollo local, además de difundir la ciencia y la cultura.

En este marco se tratará de generar acciones que renueven la vinculación de la Universidad con la sociedad civil y el estado, que respondan las demandas del Tercer Sector; que desarrollen capacidades docentes, de investigación, de educación, de ciencia y tecnología y de gestión; que apoyen el crecimiento local en el marco de las políticas nacionales, provinciales y regionales, que conformen un centro regional de referencia tecnológica y que asignen un rol central a la educación como eje transformador de la sociedad.

Funciones

Formar profesionales para enriquecer el campo laboral florense.

- Ofrecer a la población carreras universitarias y terciarias tendientes a promover nuevos emprendimientos asociados a la realidad psico-biográfica local.
- Promover y desarrollar capacitaciones para los profesionales universitarios y técnicos.
- Promover y desarrollar capacitaciones para obreros y operarios de distintos oficios.

- Fortalecer los conocimientos pedagógicos de los docentes de todos los niveles a través de capacitaciones, cursos, encuentros, seminarios, etc. para maximizar la educación de nuestros jóvenes.
- Fortalecer los lazos comunicacionales entre la Subsecretaría de Educación y las instituciones educativas locales.
- Crear un espacio de comunicación y articulación entre la Subsecretaría de Educación y la Subsecretaría de Promoción y Desarrollo Local para alentar y acompañar todos los emprendimientos productivos dentro de la región.

E. PERGAMINO

Jefe de Gobierno Local	
Nombre y Apellido	HÉCTOR MARÍA GUTIERREZ
Cargo	Intendente
Reelecto	Si

Información Institucional	
Fecha de creación	28/07/1886
Categoría	MUNICIPIO
Carta Orgánica	Si
Sitio web	http://pergamino.gob.ar/
Dirección Postal	Florida 629 – (2700) - Pergamino

Población	
Población 2010	104.590 habitantes
Población 2001	99.193 habitantes
Población 1991	94.592 habitantes

Condición de Alfabetismo			
Porcentaje de población de 10 años y más- Datos Censo 2010			
Nivel de Instrucción	Municipio	Provincia	País
Alfabetos	98,70%	98,63%	97,96%
Analfabetos	1,30%	1,37%	2,04%

Nivel de Instrucción alcanzado			
Porcentaje de población de 15 años y más- Datos Censo 2001			
Nivel de Instrucción	Municipio	Provincia	País
Sin Instrucción o primaria incompleta	16,61%	15,61%	17,90%
Primaria completa y secundaria incompleta	54,25%	53,16%	48,87%
Secundaria completa y terciario o universitario incompleto	20,72%	23,71%	24,49%
Terciario o universitario completo	8,42%	7,52%	8,73%

Asistencia a establecimientos educativos			
Porcentaje de población de cada grupo			
Grupos de Edad	Municipio	Provincia	País
3 a 4 años	66,94%	54,14%	39,13%
5 años	93,70%	83,73%	78,80%
4 a 11 años	99,11%	98,44%	98,20%
12 a 14 años	97,85%	97,56%	95,11%
15 a 17 años	81,59%	84,75%	79,40%
18 a 24 años	36,12%	36,54%	36,86%
25 a 29 años	10,52%	14,24%	14,41%
30 y mas años	1,63%	3,24%	3,01%

Población ocupada según categorías ocupacionales			
Categoría del Trabajador	Municipio	Provincia	País
Obrero o empleado en el sector público	16,23%	18,98%	21,20%
Obrero o empleado en el sector privado	48,61%	53,72%	48,94%
Patrón	9,44%	6,66%	6,24%
Trabajador por cuenta propia	22,87%	18,27%	20,26%
Trabajador familiar	2,86%	2,38%	3,37%

✓ **PROGRAMA CLICKEAR**

El programa Clickear cuenta con el auspicio técnico de UNESCO para América Latina y El Caribe y el apoyo económico del empresariado local. Comenzó en 2010 con un plan piloto en dos escuelas, haciéndose masivo a partir de 2011.

Es un programa de alfabetización digital que entrega una netbook a cada alumno del primer año de la escuela primaria del Partido de Pergamino con el objetivo de achicar la brecha digital. Consiste en una nueva forma de aprender, enseñar y relacionarse.

A diferencia de otros programas, apunta a chicos que comienzan la escuela primaria, buscando integrar al segmento más vulnerable de la población. El 30% de los jóvenes que ingresan a la escuela, no terminan el ciclo medio de estudio y si trabajáramos sobre el final del ciclo medio, dejaríamos fuera del proceso de alfabetización digital a un gran número de chicos vulnerables. Clickear apunta a llegar a lugares que, por distintas razones, carecen de recursos y posibilidades digitales, y son quienes más necesitan de la alfabetización digital. En definitiva, es una inversión en conocimiento.

Desde que comenzó la aplicación del programa hasta la fecha, se han entregado cerca de 3.500 netbooks a niños que asisten a 1º grado de escuelas públicas de Pergamino y la zona rural en el marco del Programa de Alfabetización Digital Clickear. Los docentes también reciben netbooks. Requiere anualmente de una inversión que supera los 2.000.000 de pesos y es financiado por el Gobierno de Pergamino a través de un aporte de los empresarios mediante un impuesto que abonan en la tasa de seguridad e higiene que se les cobra a los comercios e industrias de la ciudad.

Durante cada entrega se orienta a los padres con una charla donde se firman los comodatos y se les brindan las nociones mínimas de cuidado con los equipos y las responsabilidades que tienen como familia sobre los equipos, entre otras cosas.

El programa cuenta también con un portal educativo, www.clickear.gob.ar, que permite no sólo la interacción de las escuelas participantes sino también el desarrollo y publicación de contenidos locales adaptados a las necesidades específicas de Pergamino.

El Programa ha desarrollado otras actividades tales como, un ciclo de conferencias donde personalidades y expertos en la temática de inclusión de las nuevas tecnologías en el aula disertaron al tiempo; visitas de intercambio con otras ciudades; y acciones de monitoreo.

VIII. DESARROLLO DE LOS SEMINARIOS DE CAPACITACIÓN

Se visitaron los municipios de

- Brandsen
- Dolores
- Moreno
- Las Flores
- Pergamino

➤ **Capacitación**

Cada curso consistió en cuatro clases de cuatro horas cada una, realizándose en cada día dos cursadas (mañana y tarde) con dos grupos diferentes que se alternaban, para lograr que cada grupo completara 8 horas de capacitación.

Se decidió que la modalidad metodológica fuera la de aula taller. Los alumnos se dividieron en grupos de tres para trabajar en forma colaborativa tal y como se fundamentó en el marco teórico de la primera clase. Alternaban el rol de alumno y el rol del docente.

a) **La primera clase** de dividió en dos partes:

- **Primera parte:** Se proyectó una presentación (ppt) que define el concepto de aula digital en el marco teórico socio constructivista y anticipa las estrategias pedagógico didácticas de las propuestas y secuencias de actividades que luego los alumnos tendrían que realizar.

Siempre se hizo hincapié en que el uso de las TIC estuvieran contextualizados en una propuesta pedagógica ya que es innecesario y tedioso para los niños y adolescentes aprender primero el uso operativo de los dispositivos tecnológicos, por

carecer de sentido per se, y porque la gran mayoría de los nativos digitales ya tienen incorporado el uso de estas herramientas y responden muy fácil e intuitivamente frente a los “escollos” de esa índole que pudiesen aparecer.

La manera válida de enseñar y aprender empleando las TIC, es plantearse otro modo de enseñanza aprendizaje donde alumnos y docentes toman roles diferentes a los tradicionales y comienzan a transitar juntos un nuevo camino para las tareas áulicas.

Para concluir con el marco teórico se enfatizó en la importancia del trabajo en colaboración y el papel integrador de las TIC como factor de inclusión de quienes poseen estos conocimientos; se argumentó que:

- * **La tecnología no tiene efectos mágicos sobre el aprendizaje, sí facilita, potencia y enriquece el trabajo del docente y del alumno.**
 - * **Favorece la MULTIALFABETIZACIÓN que es INDISPENSABLE para incluirse en la sociedad actual.**
 - * **Lo relevante no es la tecnología empleada (plataforma o software) sino el modelo de enseñanza/entorno de aprendizaje que se organiza en un aula.**
- **Segunda parte:** La segunda parte de la primera clase fue exclusivamente práctica.

El propósito de la propuesta fue trabajar según los lineamientos y aportes de Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP), Diseño Curricular de la Provincia de Buenos Aires, Diseño Curricular de la Ciudad de Buenos Aires. Integra las áreas Lengua y Sociales para Primer Ciclo. Se consideró como eje a la diferencia entre unidad y diversidad.

Respecto a los recursos técnicos utilizados, se trabajó con netbooks en grupos de tres docentes. Las propuestas pedagógicas presentadas (que se adjuntaron en el Primer Informe Parcial), se trabajaron en grupos pequeños, mediante la utilización de paquetes ofimáticos de amplio conocimiento.

Simultáneamente, en el desarrollo de las actividades propiamente dichas, se hace énfasis en el uso operativo integrado con lo pedagógico. Los alumnos deben ver videos en Internet, buscar información en sitios seleccionados por el docente, mover objetos, escribir, etc.

b) Las **segunda y tercera clases** se dividieron en dos partes:

- **Primera parte:** de contenido teórico;
- **Segunda parte:** exclusivamente práctica, aunque sin dejar de mencionar el marco teórico expuesto (trabajo colaborativo, papel comunicativo de las TIC, uso de las netbooks.)

En la **segunda clase**, la propuesta se sustentó sobre la base de la estrategia pedagógica “caza del tesoro”. Una estrategia más compleja que la empleada en la primera clase pero lo suficientemente simple como para ser aplicada a cualquier recorte de contenidos.

El recorte temático elegido fue “Pueblos originarios de la Argentina”. Nuevamente los alumnos tuvieron que alternar el rol del docente y del alumno trabajando en las netbooks.

El producto final era lograr elaborar un mapa interactivo donde aparecieran, con distintos formatos (textos, videos, imágenes, sitios web) los trabajos que cada grupo había logrado a través de la búsqueda de información en Internet.

En la **tercera clase**, la estrategia pedagógica tratada, fue la “webquest”, que es superadora de la caza del tesoro y presenta una estructura notablemente más compleja, manteniendo una dinámica atractiva para el alumno.

En este caso, se utilizó la webquest “Maravillosa Buenos Aires” para desarrollar la clase y la actividad de taller. Asimismo, se realizó una actividad de investigación, donde los docentes tuvieron que buscar propuestas alternativas, y exponer al resto del grupo cuáles estructuras pedagógicas eran correctas y cuáles no. Fue una

actividad muy productiva, porque los docentes empezaron a conocer algunos trabajos alternativos a los que ésta coordinación ha presentado, y simultáneamente, ejercitaron las capacidades de búsqueda.

Los alumnos debían alternar roles y decidir cómo mostrar y enseñar la información correspondiente, y luego sugerir actividades que transformaran la información encontrada, en conocimiento para poder realizar la propuesta de trabajo final colaborativa.

La Evaluación fue también discutida por el gran grupo consensuando realizar una matriz de valoración que los alumnos tuviesen a mano desde el principio del proyecto y así pudiesen establecer sus propios procesos metacognitivos para no caer en una evaluación tradicional.

c) La **cuarta clase** trató los temas referidos a la seguridad en el uso de internet.

En la primera parte, se expusieron los distintos problemas que surgen del uso de las tecnologías, tales como el Bullying, Sexting, etc. También, se mencionaron los distintos dispositivos tecnológicos disponibles, con sus ventajas y desventajas. Finalmente, se trabajó sobre algunas recomendaciones para maestros y padres.

La actividad de taller, se llevó a cabo mediante una dramatización de los docentes donde, en grupos, algunos asumían el rol de niños/ adolescentes, y otros, el rol de adultos. De esta forma, simulaban una conversación vía internet donde el adulto intentaba obtener información del niño, con el objetivo de seducirlo. El resultado de las dramatizaciones fue muy positivo, porque surgieron situaciones de peligro muy diferentes que muchos de los asistentes no hubiera imaginado que podían suceder.

Esto motivó un riquísimo intercambio de ideas entre los docentes y la capacitadora que incentivó la puesta en práctica del marco teórico sugerido. Fue un verdadero “aprender haciendo” con importantísimos aportes de los alumnos.

A modo de conclusión, cabe destacar que la totalidad de los alumnos manifestaron su conformidad con la capacitación y el deseo de una profundización futura.

A. BRANDSEN



BRANDSEN						
Fecha de sensibilización: 03-jul-13						
	Clase 1	Clase 2	Clase 3	Clase 4	Clase 5	Clase 6
Grupo 1	04-jul-13	10-jul-13	23-jul-13	31-jul-13	13-ago-13	13-sep-13
Grupo 2	04-jul-13	10-jul-13	23-jul-13	31-jul-13	13-ago-13	13-sep-13
Grupo 3	05-jul-13	11-jul-13	24-jul-13	01-ago-13	14-ago-13	13-sep-13
Grupo 4	05-jul-13	11-jul-13	24-jul-13	01-ago-13	14-ago-13	13-sep-13
Premiación del concurso: 11-dic-13						

B. DOLORES



DOLORES				
Fecha de sensibilización: 16-jul-13				
	Clase 1	Clase 2	Clase 3	Clase 4
Grupo 1	14-ago-13	15-ago-13	06-nov-13	07-nov-13
Grupo 2	14-ago-13	15-ago-13	06-nov-13	07-nov-13

C. MORENO



MORENO				
Fecha de sensibilización: 15-ago-13				
	Clase 1	Clase 2	Clase 3	Clase 4
Grupo 1	05-nov-13	11-nov-13	18-nov-13	02-dic-13
Grupo 2	05-nov-13	11-nov-13	18-nov-13	02-dic-13
Grupo 3	12-nov-13	19-nov-13	26-nov-13	10-dic-13
Grupo 4	07-nov-13	14-nov-13	21-nov-13	28-nov-13

D. LAS FLORES



LAS FLORES				
Fecha de sensibilización: 31-oct-13				
	Clase 1	Clase 2	Clase 3	Clase 4
Grupo 1	21-nov-13	22-nov-13	05-dic-13	06-dic-13
Grupo 2	21-nov-13	22-nov-13	05-dic-13	06-dic-13

E. PERGAMINO



PERGAMINO				
Fecha de sensibilización: 04-nov-13				
	Clase 1	Clase 2	Clase 3	Clase 4
Grupo 1	13-nov-13	20-nov-13	11-dic-13	18-dic-13
Grupo 2	13-nov-13	20-nov-13	11-dic-13	18-dic-13
Grupo 3	14-nov-13	21-nov-13	12-dic-13	19-dic-13
Grupo 4	14-nov-13	21-nov-13	12-dic-13	19-dic-13

IX. INSTITUCIONES PARTICIPANTES

A. BRANDSEN

Listado de Instituciones Participantes BRANDSEN	
Tipo de Escuela	N° - Nombre
Escuelas de Educación Técnica	1
Escuelas Secundarias de Gestión Pública	1; 2; 3; 4; 6; 7;
Escuelas Secundarias de Gestión Privada	Instituto Federico Brandsen
Escuelas Primarias	1; 3; 7; 8; 17; 18; 19; 20
Escuelas de Educación Especial	501
Instituto Superior de Formación Docente y Técnica	49
Jardines de Infantes	901; 909; 912
Jardines de Infantes Rurales	4
Centros de Educación para Adultos	702; 704
Centro de Educación Estética	S/N

B. DOLORES

Listado de Instituciones Participantes DOLORES	
Tipo de Escuela	N° - Nombre
Escuelas Secundarias de Gestión Pública	1; 3
Escuelas Primarias Gestión Pública	1; 2; 4; 5; 6; 7; 10; 11; 14; 15; 16; 17; 18; 19; 23; 24; 25; 27; 29; 30;31
Escuelas Primarias Gestión Privada	Instituto Parroquial Bertoni
Escuelas de Educación Especial	501
Escuelas de Educación Agraria	1
Jardines de Infantes	901; 902; 903; 904; 906; Ntra. Señora de Luján
Centros de Educación para Adultos	702

C. MORENO

Listado de Instituciones Participantes MORENO	
Tipo de Escuela	N° - Nombre
Escuelas Secundarias de Gestión Pública	3; 4; 5; 7; 10; 11; 12; 13; 16; 20; 22; 23; 24; 25; 26; 27; 28; 30; 31; 32; 33; 35; 43; 57; 62; 63; 66; 71; 73
Escuelas Primarias	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11; 12; 13; 14; 15; 16; 17; 18; 19; 20; 21; 22; 23; 24; 25; 26; 28; 29; 31; 32; 33; 34; 35; 36; 37; 38; 39; 40; 41; 42; 43; 44; 45; 46; 48; 50; 51; 52; 53; 54; 56; 57; 58; 59; 61; 62; 63; 64; 65; 66; 67; 68; 69; 70; 71; 72; 73; 74; 75; 77; 79; 80; 81
Jardines de Infantes	901; 902; 903; 904; 905; 906; 908; 909; 910; 911; 912; 913; 914; 915; 916; 917; 918; 919; 920; 921; 922; 923; 924; 925; 926; 927; 928; 929; 931; 932; 933; 934; 935; 936; 937; 938; 939; 940; 941; 943; 944; 945; 946; 947; 948; 949; 950; 951; 952; 953; 954; 955; 956; 958; 957; 959

D. LAS FLORES

Listado de Instituciones Participantes LAS FLORES	
Tipo de Escuela	N° - Nombre
Escuelas Secundarias de Gestión Pública	1; 2; 5
Escuelas Primarias Gestión Pública	1; 2; 4; 9; 10; 19; 20; 21; 22; 43
Escuelas Primarias Gestión Privada	Instituto San Miguel; Dante Alighieri
Escuelas de Educación Especial	501
Escuelas de Educación Agraria	1
Jardines de Infantes	1; 2; 901; 902; 904
Instituto Superior de Formación Docente y Técnica	152

E. PERGAMINO

Listado de Instituciones Participantes PERGAMINO	
Tipo de Escuela	N° - Nombre
Escuelas Primarias Gestión Pública	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11; 12; 14; 15; 16; 17; 18; 19; 20; 22; 23; 24; 25; 26; 27; 30; 31; 34; 35; 36; 37; 39; 41; 48; 50; 52; 53; 57; 59; 62; 63; 64

X. HERRAMENTAL TECNOLÓGICO DISPONIBLE

A. BRANDSEN

BRANDSEN				
Escuela	Gabinete de Informática	Netbooks	Acceso a Internet	Proyector
EET N° 1	Sí	Sí	Sí	Sí
ESB N° 1	Sí	Sí	Sí	No
ESB N° 2	Sí	Sí	No	Sí
ESB N° 3	Sí	Sí	Sí	Sí
ESB N° 4	Sí	Sí	No	No
ESB N° 6	Sí	Sí	Sí	Sí
ESB N° 7	Sí	Sí	Sí	No
EPB N° 1	Sí	No	No	No
EPB N° 3	Sí	Sí	Sí	No
EPB N° 7	No	Sí	Sí	No
EPB N° 8	Sí	Sí	Sí	Sí
EPB N° 17	No	Sí	Sí	No
EPB N° 18	Sí	No	No	Sí
EPB N° 19	No	Sí	Sí	No
EPB N° 20	Sí	Sí	No	No
EEE N° 501	No	Sí	No	No
Jardín de Infantes N° 901; 909; 912	No	No	No	No
Jardín de Infantes Rural N° 4	No	No	No	No
Centros de Educación para Adultos N° 702	Sí	No	No	No
Centros de Educación para Adultos N° 704	Sí	No	No	No
Instituto Superior de Formación Docente y Técnica N° 49	Sí	No	Sí	No
Centro de Educación Estética	No	No	No	No

B. DOLORES

DOLORES				
Escuela	Gabinete de Informática	Netbooks	Acceso a Internet	Proyector
ESB N° 1	Sí	Sí	Sí	No
ESB N° 3	Sí	Sí	Sí	Sí
EPB N° 1	Sí	Sí	Sí	No
EPB N° 2	No	Sí	No	No
EPB N° 4	No	Sí	No	No
EPB N° 5	No	Sí	No	No
EPB N° 6	Sí	Sí	Sí	No
EPB N° 7	No	Sí	Sí	No
EPB N° 10	Sí	Sí	No	Sí
EPB N° 11	No	Sí	Sí	No
EPB N° 14	No	Sí	No	No
EPB N° 15	Sí	Sí	Sí	Sí
EPB N° 16	No	Sí	No	No
EPB N° 17	Sí	Sí	No	No
EPB N° 18	No	Sí	Sí	No
EPB N° 19	No	Sí	Sí	No
EPB N° 23	No	Sí	No	No
EPB N° 24	Sí	Sí	No	Sí
EPB N° 25	Sí	Sí	No	No
EPB N° 27	Sí	Sí	Sí	No
EPB N° 29	No	Sí	Sí	Sí
EPB N° 30	No	Sí	No	No
EPB N° 31	No	Sí	Sí	No
EEA N° 1	Sí	Sí	Sí	Sí
Centros de Educación para Adultos N° 702	Sí	No	No	No

C. MORENO

MORENO				
Escuela	Gabinete de Informática	Netbooks	Acceso a Internet	Proyector
ESB N° 3; 7; 10; 13; 20; 25; 28; 43; 57; 71	Sí	Sí	Sí	No
ESB N° 4; 16; 23; 26; 30; 35; 63	Sí	Sí	No	Sí
ESB N° 11; 12; 22; 28; 31; 32;	Sí	Sí	Sí	Sí
ESB N° 5; 24; 27; 33; 62; 66; 73	Sí	Sí	No	No
EPB N° 1; 8; 9; 10;; 13; 16; 22; 28; 30; 34; 37; 44; 45; 50; 51; 53; 54; 55; 58; 63; 74; 75; 80	No	Sí	Sí	No
EPB N° 4; 6; 11; 12; 25; 27; 35; 46; 49; 52; 57; 72; 76	No	Sí	No	No
EPB N° 2; 3; 15; 17; 19; 20; 21; 26; 29; 31; 32; 33; 40; 41; 48; 56; 61; 62; 64; 79; 81	Sí	No	No	No
EPB N° 5; 7; 14; 18; 19; 23; 24; 36; 38; 39; 42; 43; 59; 65; 66; 67; 68; 69; 70; 71; 77	No	No	No	No
Jardín de Infantes N° 901; 902; 903; 904; 905; 906; 908; 909; 910; 911; 912; 913; 914; 915; 916; 917; 918; 919; 920; 921; 922; 923; 924; 925; 926; 927; 928; 929; 931; 932; 933; 934; 935; 936; 937; 938; 939; 940; 941; 943; 944; 945; 946; 947; 948; 949; 950; 951; 952; 953; 954; 955; 956; 958; 957; 959	No	No	No	No

D. LAS FLORES

LAS FLORES				
Escuela	Gabinete de Informática	Netbooks	Acceso a Internet	Proyector
EEA N° 1	Sí	Sí	Sí	Sí
ESB N° 1	Sí	Sí	Sí	No
ESB N° 2	Sí	Sí	No	Sí
ESB N° 5	Sí	Sí	Sí	Sí
EPB N° 1	Sí	No	No	No
EPB N° 2	Sí	No	No	No
EPB N° 4	No	No	No	No
EPB N° 9	Sí	No	No	Sí
EPB N° 10	No	No	No	No
EPB N° 19	Sí	No	No	Sí
EPB N° 20	No	No	No	No
EPB N° 21	Sí	No	No	No
EPB N° 22	No	No	No	Sí
EPB N° 43	No	No	No	No
EEE N° 501	No	Sí	No	No
Jardín de Infantes N° 901; 902; 904	No	No	No	No
Jardín de Infantes Rural N° 1; 2	No	No	No	No
Instituto Superior de Formación Docente y Técnica N° 152	Sí	No	Sí	No

E. PERGAMINO

PERGAMINO				
Escuela	Gabinete de Informática	Netbooks	Acceso a Internet	Proyector
EPB N° 3; 5; 10; 18; 19; 20; 26; 34; 50; 59; 63	Sí	Sí	Sí	No
EPB N° 1; 9; 14; 24; 36; 53	Sí	Sí	Sí	Sí
EPB N° 4; 15; 17; 22; 30, 39, 41; 64	No	Sí	Sí	Sí
EPB N° 2; 6; 12; 16; 25; 35; 37; 57	No	Sí	Sí	No

EPB N° 8; 11; 23; 27; 31; 48; 52; 62	No	Sí	No	No
---	----	----	----	----

XI. EVALUACIÓN INICIAL DE CADA MUNICIPIO

En este apartado se presenta la síntesis de los resultados de las encuestas entregadas a los docentes, en la primera clase. El objetivo de ésta primera encuesta, es conocer el estado de situación a partir del cual se debe comenzar a dictar el curso. Es decir, conocer el conjunto de saberes previos que cada grupo detenta.

A partir de esta primera instancia evaluatoria, se realizan pequeños ajustes en el dictado de las clases, enfatizando los temas que los docentes participantes reconocen como ajenos a sus saberes. Por ejemplo, cuando se hace mención a determinadas aplicaciones, se les explica brevemente la utilidad y el funcionamiento de las mismas, a los fines de contextualizar la exposición general.

Asimismo, mediante esta herramienta se indaga el manejo de los dispositivos tecnológicos básicos, en tres grandes áreas: uso personal, uso didáctico en el aula y uso de aplicaciones y plataformas básicas. Para ello, la encuesta cuenta con doce preguntas, de respuesta dicotómica entre sí y no.

En el gráfico 1 se muestran los porcentajes de respuestas para las siguientes preguntas:

- 1) Tiene computadora en su hogar
- 2) Tiene casilla de correo electrónico
- 3) Tiene usuario de Facebook/Twitter
- 4) Sabe cómo usar un proyector
- 5) Usa computadoras en el aula diariamente con sus alumnos
- 6) Usa la computadora para llevar un control de notas escolares

El objetivo de las mismas, es conocer un poco más acerca de la situación en la que se encuentran los docentes respecto al manejo de las tecnologías básicas de uso escolar, así como también de las redes sociales que facilitan la comunicación.

El gráfico 2, indaga sobre los saberes relativos al uso de programas específicos, plataformas y aplicaciones.

- 1) Ha elaborado un blog o sitio web
- 2) Sabe usar algún paquete ofimático
- 3) Ha elaborado una presentación con diapositivas
- 4) Utiliza páginas web para el armado de sus clases
- 5) Utiliza “Google docs” o alguna herramienta similar
- 6) Utiliza “Dropbox” o alguna herramienta similar

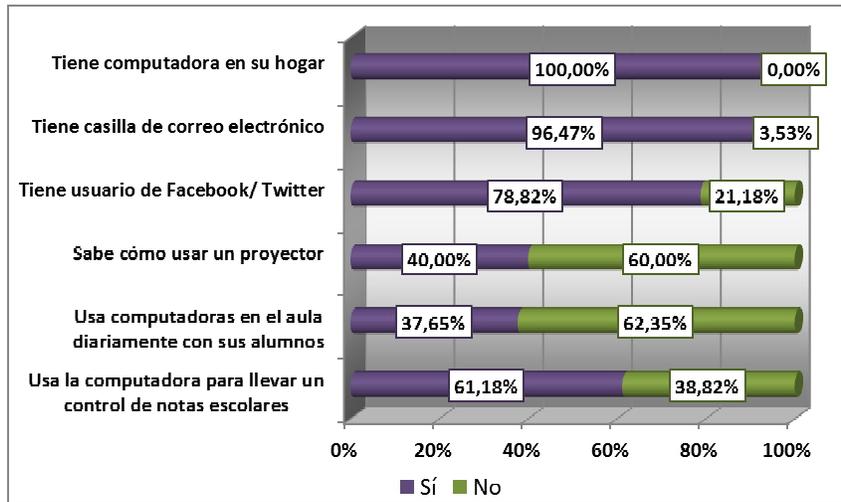
Mediante esta indagación, se busca conocer el nivel de manejo de herramientas virtuales que presenta el grupo de docentes.

Los resultados, se presentan por municipio, para facilitar la interpretación regional.

A. BRANDSEN

En el municipio de Brandsen, el total de docentes afirma tener al menos una computadora en su casa, pero aún queda un 4% del grupo que no cuenta con correo electrónico. En cuanto a las redes sociales, el 80% del total, es usuario recurrente de ellas, si bien sólo el 40% utiliza diariamente las computadoras con sus alumnos. El 60% de los docentes, afirma que lleva un control de notas electrónico, mientras que sólo el 40% de ellos, sabe manipular un proyector. Los porcentajes de respuesta, se muestran en el gráfico 1.

Gráfico 1 – Municipio de Brandsen

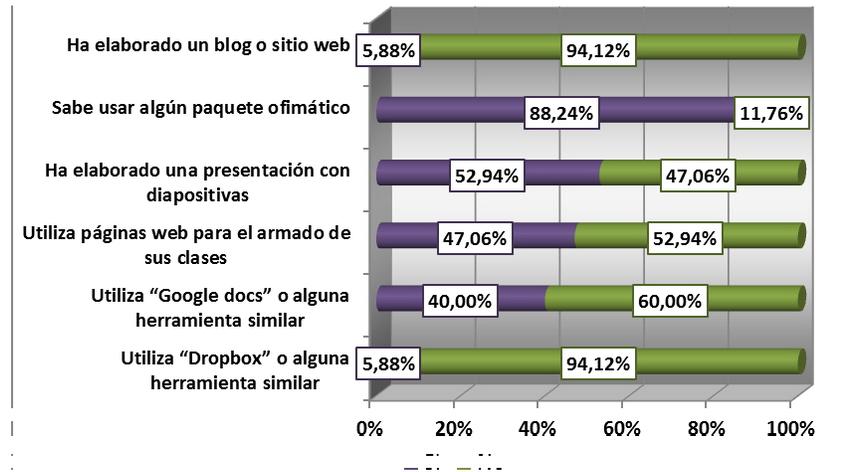


En el gráfico 2 se observa que casi el 90% de los cursantes utiliza paquetes ofimáticos, pero sólo el 53% ha confeccionado presentaciones de diapositivas.

Por otra parte, el 47% consulta páginas web para el armado de sus clases, pero sólo el 6% ha elaborado algún blog o página propia.

Finalmente, el 40% del total, responde positivamente que utiliza Google Docs o herramientas similares, mientras que el 94% nunca utilizó Dropbox ni otro servicio de alojamiento de archivos.

Gráfico 2 – Municipio de Brandsen

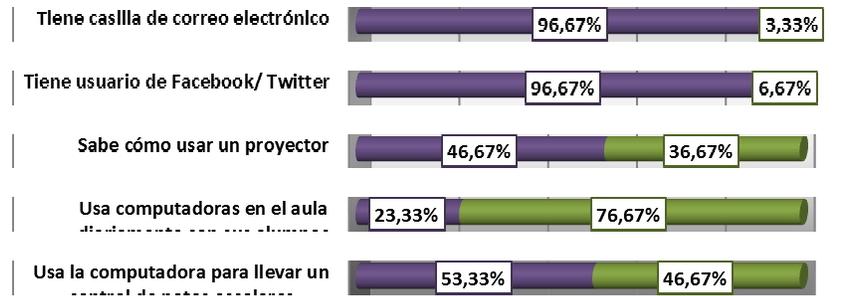


B. DOLORES

En el municipio de Dolores, el total de docentes afirma tener al menos una computadora en su casa, pero aún queda un 3,4% del grupo que no cuenta con correo electrónico.

En cuanto a las redes sociales, el 97% del total, es usuario recurrente de ellas, si bien sólo el 24% utiliza diariamente las computadoras con sus alumnos. El 53% de los docentes, afirma que lleva un control de notas electrónico, mientras que sólo el 47% de ellos, sabe manipular un proyector. Los porcentajes de respuesta, se muestran en el gráfico 1.

Gráfico 1 – Municipio de Dolores

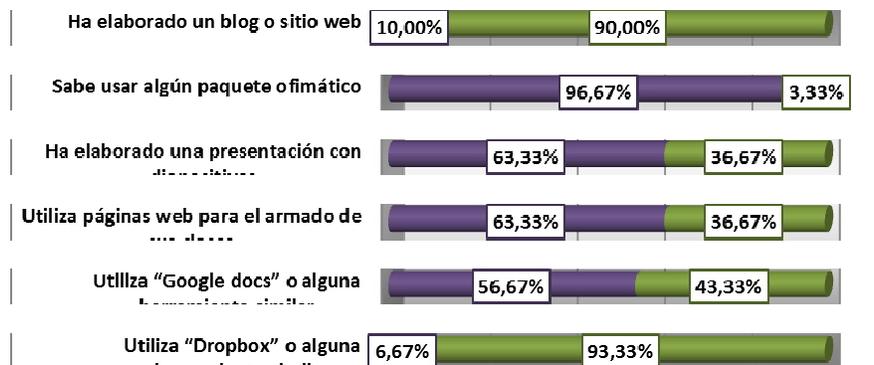


En el gráfico 2. se observa que el 97% de los cursantes utiliza paquetes ofimáticos, pero sólo el 64% ha confeccionado presentaciones de diapositivas.

Por otra parte, el 64% consulta páginas web para el armado de sus clases, pero sólo el 10% ha elaborado algún blog o página propia.

Finalmente, el 57% del total, responde positivamente que utiliza Google Docs o herramientas similares, mientras que el 94% nunca utilizó Dropbox ni otro servicio de alojamiento de archivos.

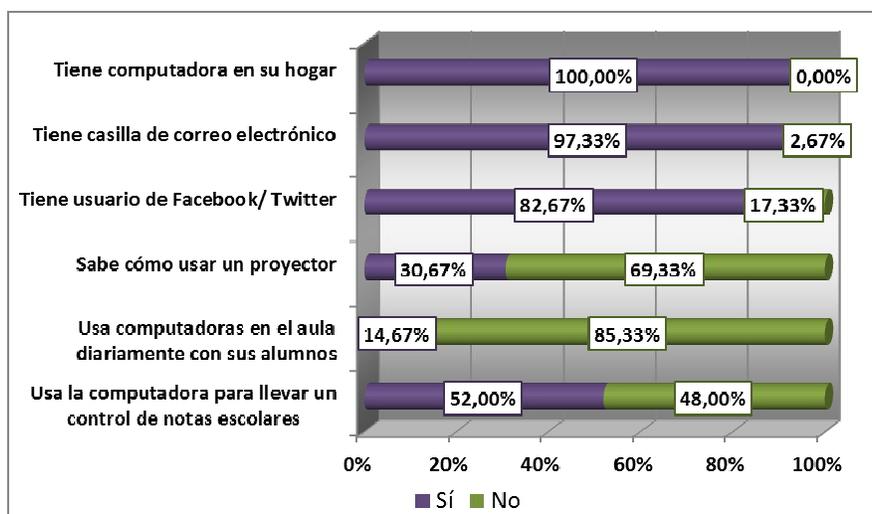
Gráfico 2 – Municipio de Dolores



C. MORENO

En el municipio de Moreno, el total de docentes afirma tener al menos una computadora en su casa, pero aún queda un 43% del grupo que no cuenta con correo electrónico. En cuanto a las redes sociales, el 83% del total, es usuario recurrente de ellas, si bien apenas el 15% utiliza diariamente las computadoras con sus alumnos. El 52% de los docentes, afirma que lleva un control de notas electrónico, mientras que sólo el 30% de ellos, sabe manipular un proyector. Los porcentajes de respuesta, se muestran en el gráfico 1.

Gráfico 1 – Municipio de Moreno

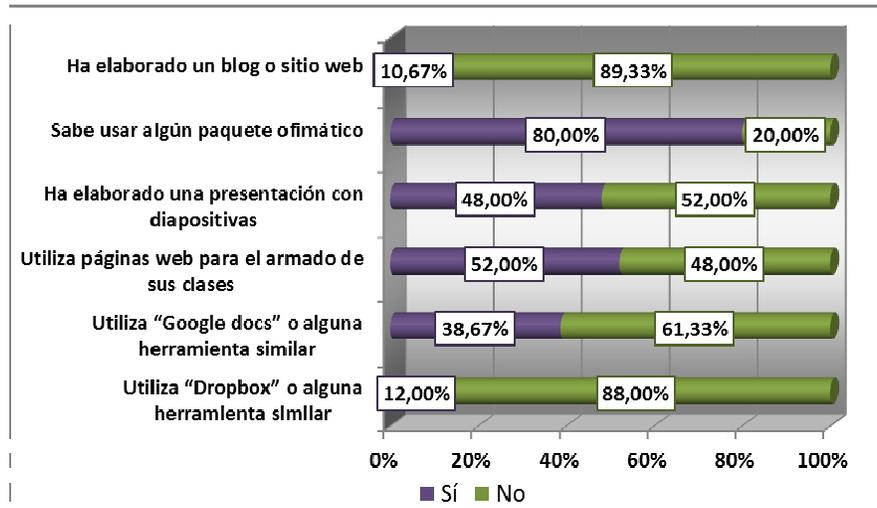


En el gráfico 2 se observa que el 80% de los cursantes utiliza paquetes ofimáticos, pero sólo el 48% ha confeccionado presentaciones de diapositivas.

Por otra parte, el 52% consulta páginas web para el armado de sus clases, pero el 11% ha elaborado algún blog o página propia.

Finalmente, el 40% del total, responde positivamente que utiliza Google Docs o herramientas similares, mientras que el 88% nunca utilizó Dropbox ni otro servicio de alojamiento de archivos.

Gráfico 2 – Municipio de Moreno

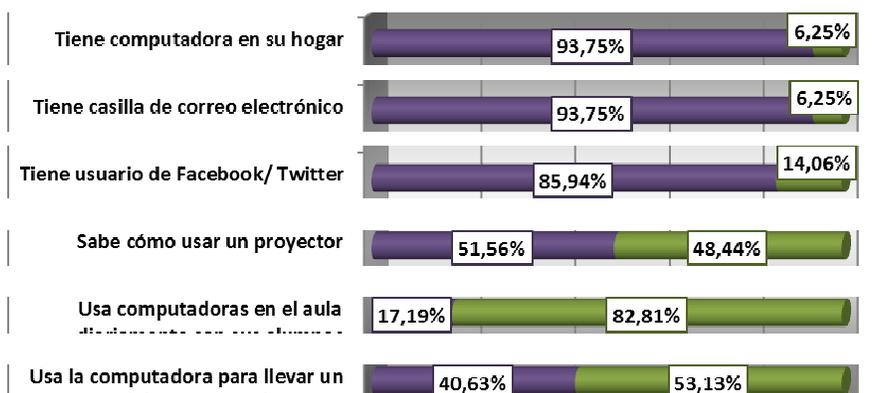


D. LAS FLORES

En el municipio de Las Flores, el 94% de docentes afirma tener al menos una computadora en su casa, pero el 7% del grupo, no cuenta con correo electrónico.

En cuanto a las redes sociales, el 86% del total, es usuario recurrente de ellas, si bien apenas el 17% utiliza diariamente las computadoras con sus alumnos. El 41% de los docentes, afirma que lleva un control de notas electrónico, mientras que sólo el 52% de ellos, sabe manipular un proyector. En el gráfico 1. se muestran los porcentajes de respuesta obtenidos.

Gráfico 1 – Municipio de Las Flores

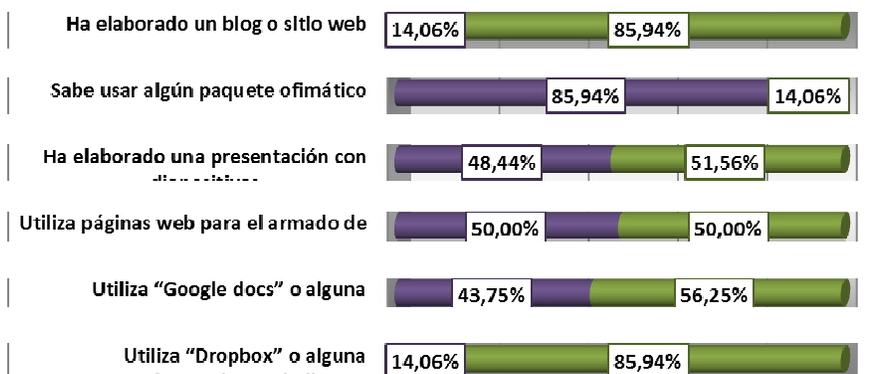


En el gráfico 2. se observa que el 86% de los cursantes utiliza paquetes ofimáticos, pero sólo el 49% ha confeccionado presentaciones de diapositivas.

Por otra parte, el 50% consulta páginas web para el armado de sus clases, pero sólo el 15% ha elaborado algún blog o página propia.

Finalmente, el 44% del total, responde positivamente que utiliza Google Docs o herramientas similares, mientras que el 86% nunca utilizó Dropbox ni otro servicio de alojamiento de archivos.

Gráfico 2 – Municipio de Las Flores

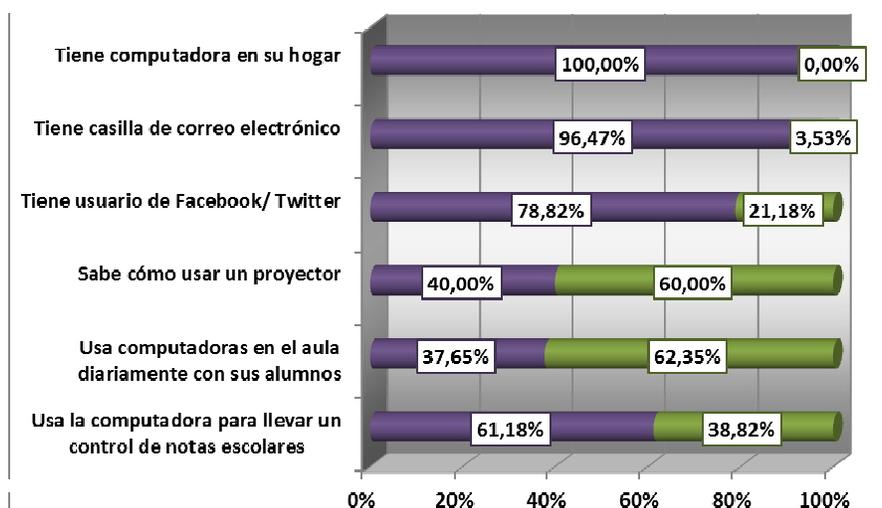


E. PERGAMINO

En el municipio de Pergamino, el total de los docentes afirma tener al menos una computadora en su casa, pero el 4% del grupo, aún no cuenta con correo electrónico.

En cuanto al uso de las redes sociales, el 79% del total, es usuario recurrente de ellas, si bien sólo el 38% utiliza diariamente las computadoras con sus alumnos. El 61% de los docentes, afirma que lleva un control de notas electrónico, mientras que sólo el 40% de ellos, sabe manipular un proyector. En el gráfico 1. se muestran los porcentajes de respuesta obtenidos.

Gráfico 1 – Municipio de Pergamino

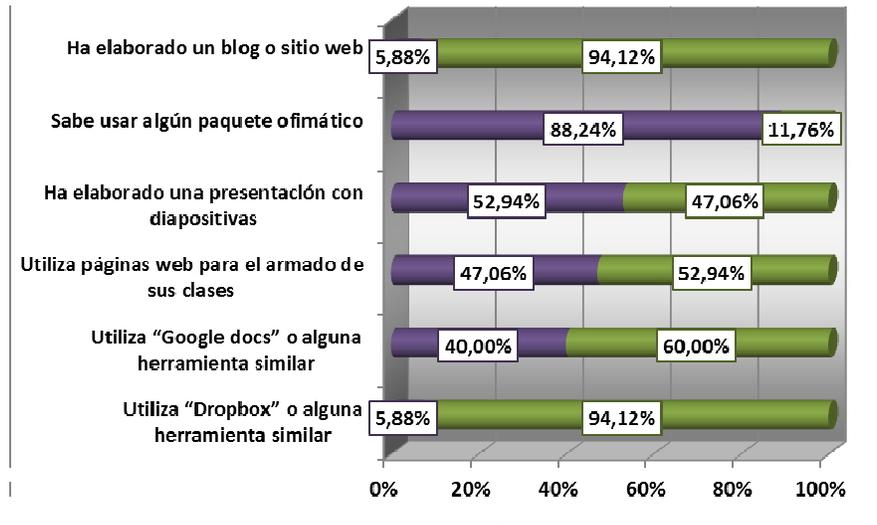


En el gráfico 2. se observa que el 88% de los cursantes utiliza paquetes ofimáticos, pero el 53% ha confeccionado presentaciones de diapositivas alguna vez.

Por otra parte, el 47% consulta páginas web para el armado de sus clases, pero sólo el 6% ha elaborado algún blog o página propia.

Finalmente, el 40% del total, responde positivamente que utiliza Google Docs o herramientas similares, mientras que el 95% nunca utilizó Dropbox ni otro servicio de alojamiento de archivos.

Gráfico 2 – Municipio de Pergamino



XII. EVALUACIÓN FINAL DE CADA MUNICIPIO

En este apartado se muestra la síntesis de los resultados de las encuestas entregadas a los docentes asistentes a los cursos en calidad de alumnos.

En el gráfico 1 se muestran los porcentajes de respuestas para las siguientes preguntas:

- 1) La institución en la que trabaja, ¿ha recibido netbooks?
- 2) ¿Cuenta con experiencia previa en el uso de tecnologías en el aula?
- 3) ¿Ha tenido otro tipo de capacitación en el uso del Aula Digital?

El objetivo de las mismas, es conocer un poco más acerca de la situación en la que se encuentran los docentes respecto al manejo de las tecnologías, como herramienta de trabajo.

El gráfico 2, muestra las áreas preferidas por los docentes para el uso del aula digital.

En el gráfico 3 se muestra el porcentaje de respuestas para la calificación del curso dictado, en las categorías Excelente- Muy bueno- Bueno- Regular y Malo.

Los aspectos evaluados son:

- 1) Carga horaria del curso
- 2) Material entregado a los asistentes
- 3) Recursos tecnológicos empleados en la capacitación
- 4) Disponibilidad de los docentes para atender preguntas
- 5) Contenidos conceptuales del curso

En el gráfico 4 se muestra el equipamiento tecnológico básico que debería tener una escuela para el correcto funcionamiento del aula digital. Allí, se muestran las

respuestas de los docentes respecto a si cuentan con Proyector Digital, Router, Acceso a Internet u otro equipamiento.

El objetivo que se busca es tener una devolución acerca del curso propiamente dicho, y de las condiciones escolares actuales.

El formulario de evaluación entregado a los participantes se adjunta en el Anexo III, punto ii.

Para mayor claridad, los resultados se muestran por municipio, y primero se presenta la evaluación de los capacitadores. En segundo lugar, se podrá observar el resultado de la encuesta en forma de gráficos ilustrativos.

A. BRANDSEN

Dado el interés mostrado por los docentes que conformaron los grupos de capacitación, el Centro de Estudios Federales, ofreció dos clases extras para los cuatro grupos que participaron del proyecto, con la finalidad de profundizar el trabajo iniciado durante las capacitaciones, y así lograr propuestas pedagógicas que los docentes pudieran llevar a la práctica en el aula, con sus alumnos. Acompañando ésta iniciativa, se propuso la realización de un concurso de propuestas, donde se premiaron las cuatro mejores con una donación de dinero del Centro de Estudios Federales, en el marco de sus actividades de Organización Civil Sin Fines de Lucro. Las escuelas ganadoras, deberán usar ese dinero para mejorar el equipamiento tecnológico respectivo.

La entrega de los premios, se realizó el día 11 de diciembre de 2013, en la sede de la Secretaría de Cultura del Municipio de Brandsen. Las escuelas ganadoras, fueron cuatro, correspondiendo un premio por cada nivel: Escuela de Educación Estética; Escuela Secundaria Básica N° 7; Escuela Primaria N° 20; Jardín de Infantes N° 909.

A continuación, se muestran algunas fotos del evento, con los ganadores de cada premio.

Escuela de Educación Estética - “Ecos en el Agua”



Escuela Secundaria Básica N° 7 – “El Ajedrez”



Escuela Primaria N° 20 – "La Basura de Cada Día"



Jardín de Infantes N° 909 – "Educación Vial"



Evaluación de los asistentes al curso:

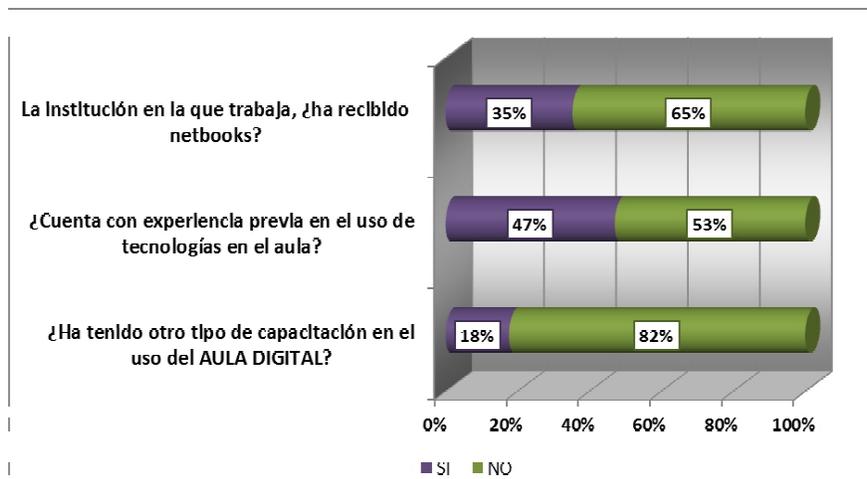
En el municipio de Brandsen, se capacitaron 128 docentes a lo largo del proyecto. Se dividieron en cuatro grupos, y cada uno de ellos contó con cuatro jornadas de capacitación más dos clases adicionales de taller, para trabajar con las propuestas pedagógicas iniciadas en la capacitación.

En el siguiente gráfico se observa que en Brandsen, el 35% de las escuelas para las cuales trabajan los docentes capacitados, han recibido netbooks. El 84% de las mismas, han sido entregadas en el nivel medio, mientras que el 16% restante, corresponde al nivel superior. El 67% del total de máquinas entregadas, proviene del nivel Nacional de gobierno, mientras que el 33% han sido entregadas por la provincia.

Respecto a la experiencia con que cuentan los docentes, el 47% declara haber usado tecnología en el aula con anterioridad. El restante 53%, informa no haber trabajado con tecnologías anteriormente.

Finalmente, apenas el 18% de los docentes del municipio ha recibido algún otro tipo de capacitación en el uso del Aula Digital. El 82% restante, nunca antes fue capacitado para el uso de tecnologías.

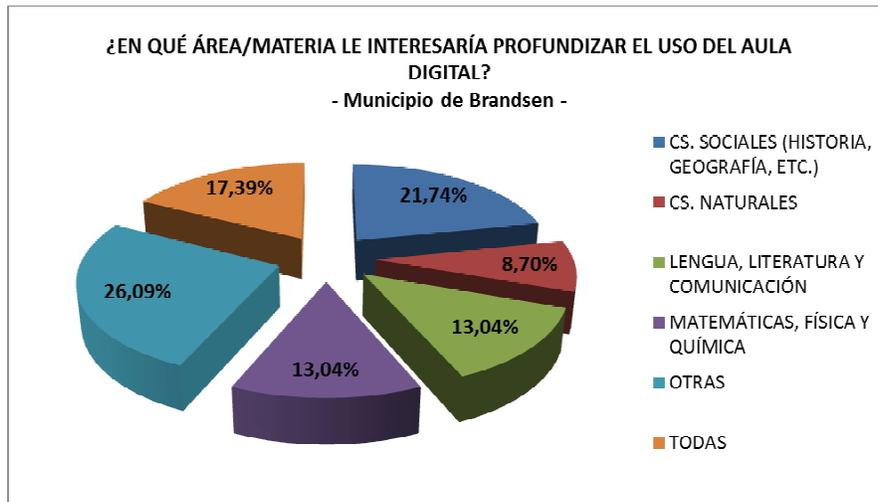
Gráfico 1 – Municipio de Brandsen



Respecto de las áreas de preferencia para la utilización del aula digital, en el gráfico 2 se muestran los porcentajes de respuestas.

En el caso de Brandsen, los docentes prefieren profundizar el uso del aula digital en primer lugar, en el área de las Ciencias Sociales, con un 22% de las preferencias. La opción “Otras” llega al 26% del total de respuestas, pero no se la considera como la más demandada por ser una categoría residual, donde se engloba a todas las otras áreas señaladas por los docentes como interesantes, pero que individualmente no llegan a un volumen significativo de respuestas.

Gráfico 2 – Municipio de Brandsen



En el gráfico 3 se observa que para el 24% de los asistentes, el curso tiene una excelente carga horaria. El 47% considera que la misma es muy buena, mientras que el 18% la considera buena y el 12%, regular. No hubo participantes que consideraran la categoría mala.

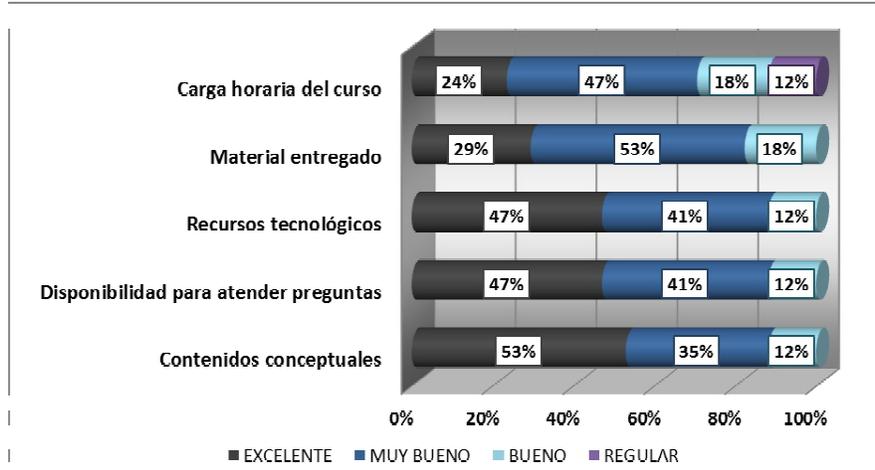
En cuanto al material entregado, el 29% lo considera excelente, el 53% muy bueno y el 18%, bueno.

Los recursos tecnológicos utilizados, fueron considerados excelentes en el 47% de los casos, muy buenos en el 41% y buenos en el 12%.

La disponibilidad para atender preguntas, se consideró excelente en el 47% de las respuestas, muy buena, en el 41% y buena, en el 12% restante.

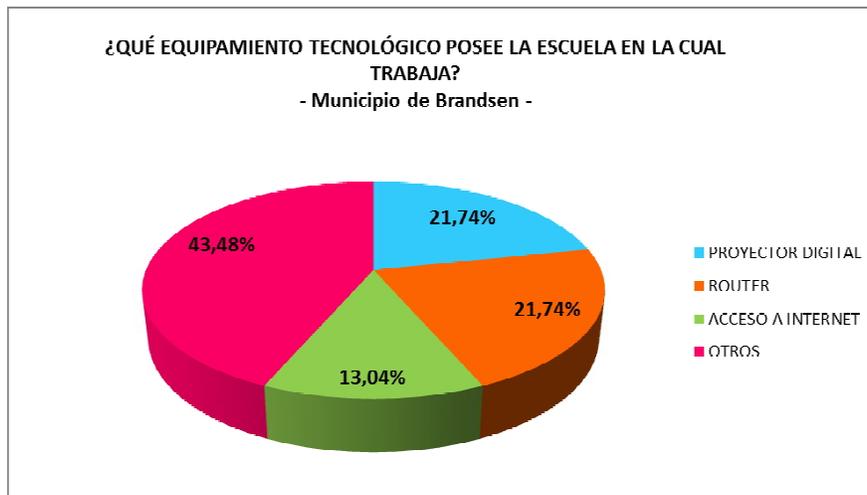
Finalmente, los contenidos conceptuales han sido considerados excelentes el 53% de las veces, muy buenos el 35% y buenos el 12%.

Gráfico 3 – Municipio de Brandsen



Finalmente, respecto del equipamiento tecnológico disponible en las escuelas, el gráfico 4 sintetiza los porcentajes de respuestas.

Gráfico 4 – Municipio de Brandsen



El 21,74% declara tener proyector digital y router en su escuela, el 13% dice tener acceso a internet, mientras que el 43,48%, expresa tener otro tipo de equipamiento.

B. DOLORES

Evaluación de los asistentes al curso:

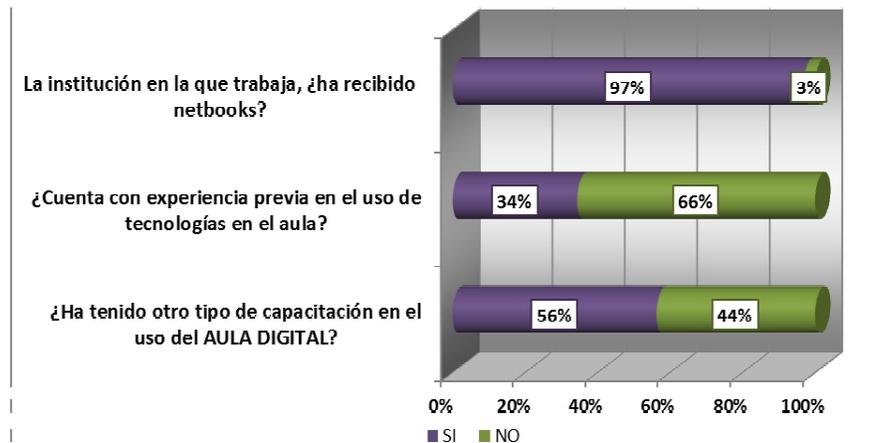
En el municipio de Dolores, se capacitaron 64 docentes a lo largo del proyecto. Se dividieron en dos grupos, y cada uno de ellos contó con cuatro jornadas de capacitación.

En el siguiente gráfico se observa que en Dolores, el 97% de las escuelas para las cuales trabajan los docentes capacitados, han recibido netbooks. El 97% de las mismas, han sido entregadas en el nivel primario, mientras que el 3% restante, corresponde al nivel medio. El 13% del total de máquinas entregadas, proviene del nivel Nacional de gobierno, mientras que el 87% han sido entregadas por el municipio.

Respecto a la experiencia con que cuentan los docentes, el 34% declara haber usado tecnología en el aula con anterioridad. El restante 66%, informa no haber trabajado con tecnologías anteriormente.

Finalmente, apenas el 56% de los docentes del municipio ha recibido algún otro tipo de capacitación en el uso del Aula Digital. El 44% restante, nunca antes fue capacitado.

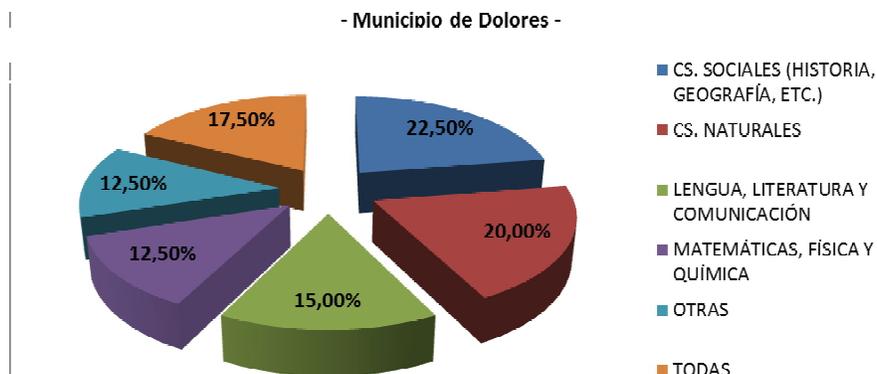
Gráfico 1 – Municipio de Dolores



Respecto de las áreas de preferencia para la utilización del aula digital, en el gráfico 2 se muestran los porcentajes de respuestas.

En el caso de Dolores, los docentes prefieren profundizar el uso del aula digital en primer lugar, en el área de las Ciencias Sociales, con un 22,5% de las preferencias. El área de las Ciencias Naturales es la segunda elegida, con un 20% del total.

Gráfico 2 – Municipio de Dolores



En el gráfico 3 se observa que para el 53% de los asistentes, el curso tiene una excelente carga horaria. El 34% considera que la misma es muy buena, mientras que

el 13% la considera buena. No hubo participantes que consideraran las categorías regular y mala.

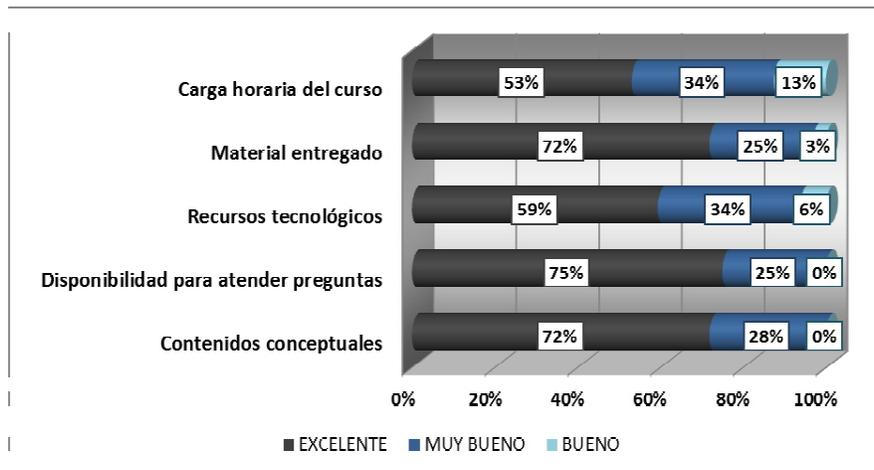
En cuanto al material entregado, el 72% lo considera excelente, 25%, muy bueno y el 3% restante, bueno.

Los recursos tecnológicos utilizados, fueron considerados excelentes en el 59% de los casos, muy buenos en el 34% y buenos en el 6%.

La disponibilidad para atender preguntas, se consideró excelente en el 75% de las respuestas, y muy buena, en el 25%.

Finalmente, los contenidos conceptuales han sido considerados excelentes el 72% de las veces, y muy buenos el 28%.

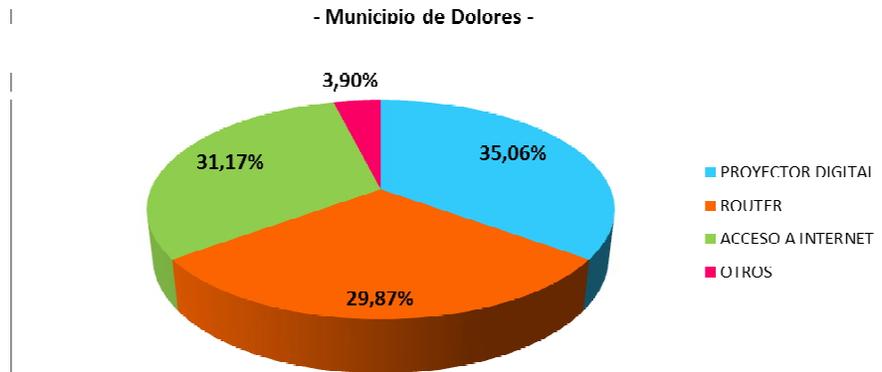
Gráfico 3 – Municipio de Dolores



Finalmente, respecto del equipamiento tecnológico disponible en las escuelas, el gráfico 4 sintetiza los porcentajes de respuestas.

El 35,06% declara tener proyector digital, el 31,17% dice tener acceso a internet y el 29,87% cuenta con router en su escuela, mientras que sólo el 3,9%, expresa tener otro tipo de equipamiento.

Gráfico 4 – Municipio de Dolores



C. LAS FLORES

Evaluación de los asistentes al curso:

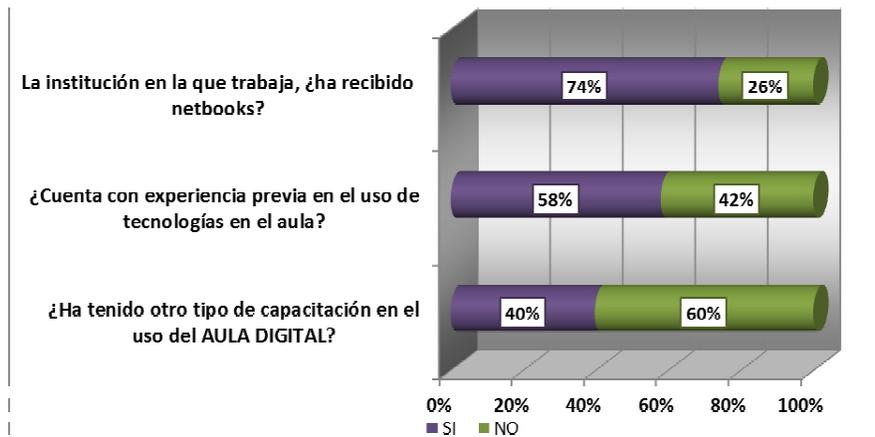
En el municipio de Las Flores, participaron del proyecto 58 docentes. Se dividieron en dos grupos, y cada uno de ellos contó con cuatro jornadas de capacitación.

En el gráfico 1 se observa que en Las Flores, el 74% de las escuelas para las cuales trabajan los docentes capacitados, han recibido netbooks. El 23% de las mismas, han sido entregadas en el nivel primario, el 46% en el nivel medio y el 31%, en el nivel terciario y superior. El 85% del total de máquinas entregadas, proviene del nivel Nacional de gobierno, el 14%, de la provincia de Buenos Aires, mientras que el 1% han sido entregadas por el municipio.

Respecto a la experiencia con que cuentan los docentes, el 58% declara haber usado tecnología en el aula con anterioridad. El restante 42%, informa no haber trabajado con tecnologías anteriormente.

Finalmente, el 40% de los docentes del municipio ha recibido algún otro tipo de capacitación en el uso del Aula Digital. El 60% restante, nunca antes fue capacitado.

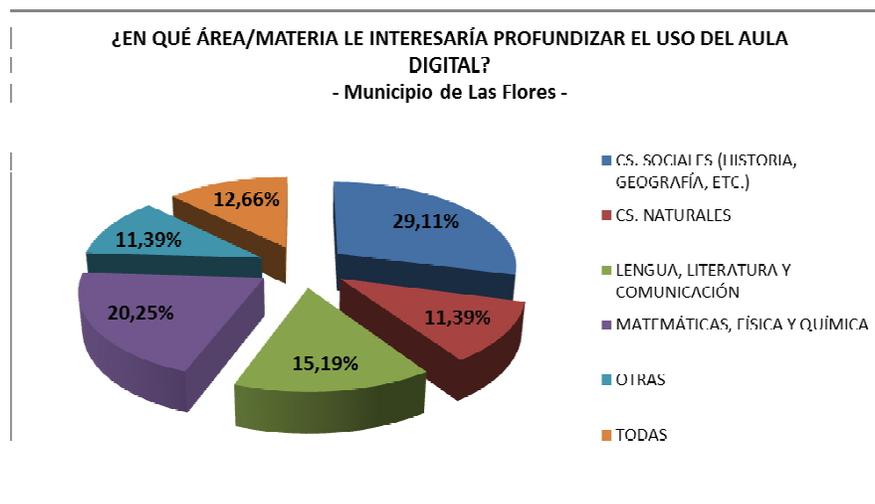
Gráfico 1 – Municipio de Las Flores



Respecto de las áreas de preferencia para la utilización del aula digital, en el gráfico 2 se muestran los porcentajes de respuestas.

En el caso de Las Flores, los docentes prefieren profundizar el uso del aula digital en primer lugar, en el área de las Ciencias Sociales, con un 29,11% de las preferencias. El área que sigue en orden de preferencias, es la de las Ciencias Exactas (Matemática, Física, Química), elegida por el 20,25% de los docentes. El área de Lengua, Literatura y Comunicación, fue elegida por el 15,19% del total, quedando tercera en el orden de preferencias.

Gráfico 2 – Municipio de Las Flores



En el gráfico 3 se observa que para el 32% de los asistentes, el curso tiene una excelente carga horaria. El 31% considera que la misma es muy buena, el 26% la considera buena y el 11% la considera regular.

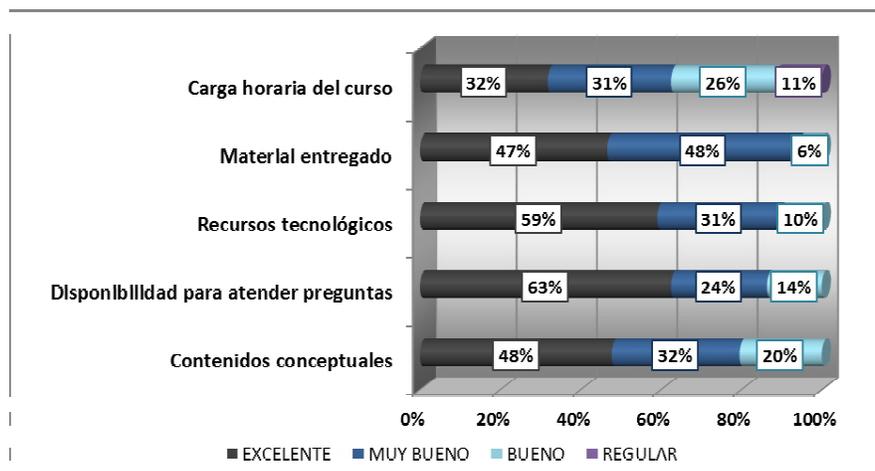
En cuanto al material entregado, el 47% lo considera excelente, el 48%, muy bueno y el 6%, bueno.

Los recursos tecnológicos utilizados, fueron considerados excelentes en el 59% de los casos, muy buenos en el 31% y buenos en el 10%.

La disponibilidad para atender preguntas, se consideró excelente en el 63% de las respuestas, muy buena, en el 24% y buena en el 14% del total.

Finalmente, los contenidos conceptuales han sido considerados excelentes el 48% de las veces, muy buenos el 32%, y buenos el 20%.

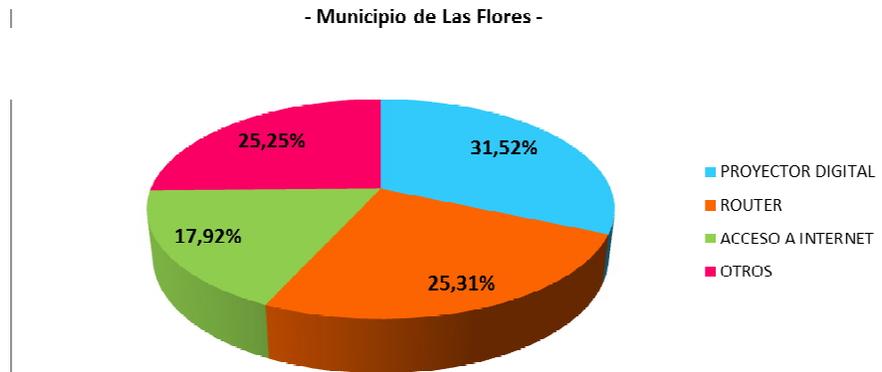
Gráfico 3 – Municipio de Las Flores



Finalmente, respecto del equipamiento tecnológico disponible en las escuelas, el gráfico 4 sintetiza los porcentajes de respuestas.

El 31,52% declara tener proyector digital, el 25,31% cuenta con router en su escuela, y el 17,92% dice tener acceso a internet mientras que el 25,25%, expresa tener otro tipo de equipamiento.

Gráfico 4 – Municipio de Las Flores



D. UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO

Evaluación de los asistentes al curso:

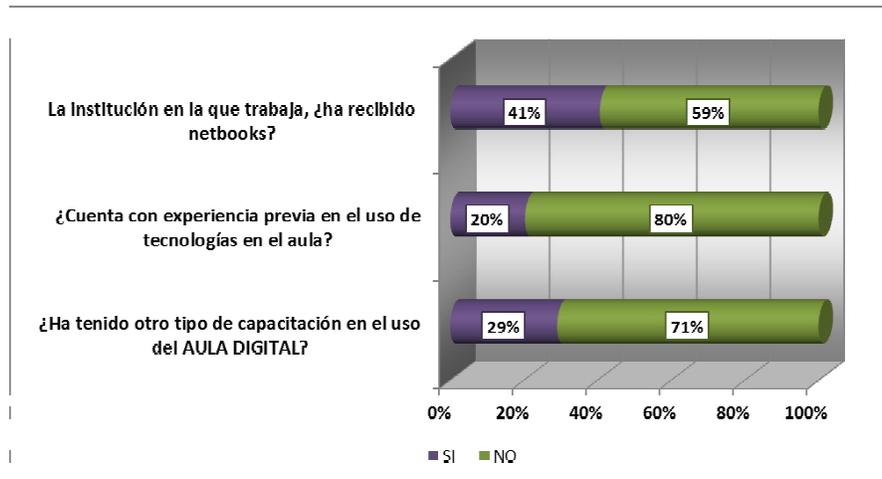
En el municipio de Moreno, participaron del proyecto 134 docentes que se dividieron en cuatro grupos, y cada uno de ellos contó con cuatro jornadas de capacitación.

En el gráfico 1 se observa que en Moreno, el 41% de las escuelas para las cuales trabajan los docentes capacitados, han recibido netbooks. El 36% de las mismas, han sido entregadas en el nivel primario, y el 64% en el nivel medio. El 100% de máquinas entregadas, proviene del nivel Nacional de gobierno.

Respecto a la experiencia con que cuentan los docentes, el 20% declara haber usado tecnología en el aula con anterioridad. El restante 80%, informa no haber trabajado con tecnologías anteriormente.

Finalmente, el 29% de los docentes del municipio ha recibido algún otro tipo de capacitación en el uso del Aula Digital.

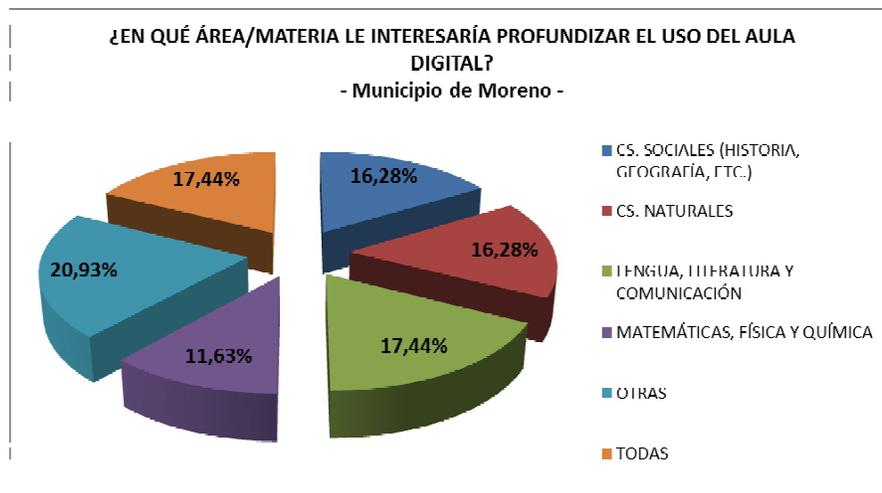
Gráfico 1 – Municipio de Moreno



Respecto de las áreas de preferencia para la utilización del aula digital, en el gráfico 2 se muestran los porcentajes de respuestas.

En el caso de Moreno, los docentes prefieren profundizar el uso del aula digital en primer lugar, en el área de Lengua, Literatura y Comunicación, con un 17,44% de las preferencias. Las áreas que siguen, son la de las Ciencias Sociales, y la de las Ciencias Naturales, elegidas ambas por el 16,28% de los docentes encuestados. En tercer lugar, eligen las Ciencias Exactas (Matemática, Física, Química) en el 11,63% de los casos. El 20,93% del total, propone el uso en otras áreas y el 17,44% prefiere todas las áreas.

Gráfico 2 – Municipio de Moreno



En el gráfico 3 se observa que para el 38% de los asistentes, el curso tiene una excelente carga horaria. El 38% considera que la misma es muy buena, el 20% la considera buena, y el 5% la considera regular.

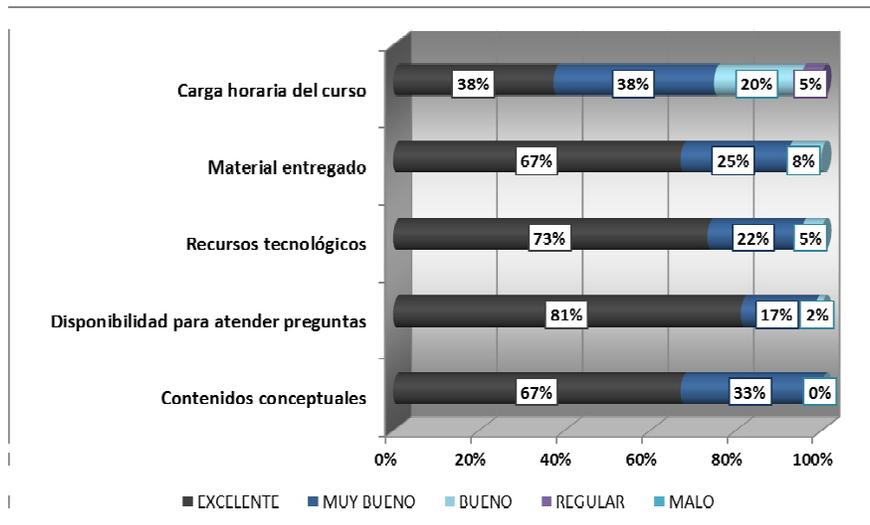
En cuanto al material entregado, el 67% de los docentes lo considera excelente, el 25%, muy bueno y el 8%, bueno.

Los recursos tecnológicos utilizados, fueron considerados excelentes en el 73% de los casos, muy buenos en el 22% y buenos en el 5%.

La disponibilidad para atender preguntas, se consideró excelente en el 81% de las respuestas, muy buena, en el 17% del total de casos y buena, en el 2%.

Los contenidos conceptuales han sido considerados excelentes el 67% de las veces, y muy buenos el 33%.

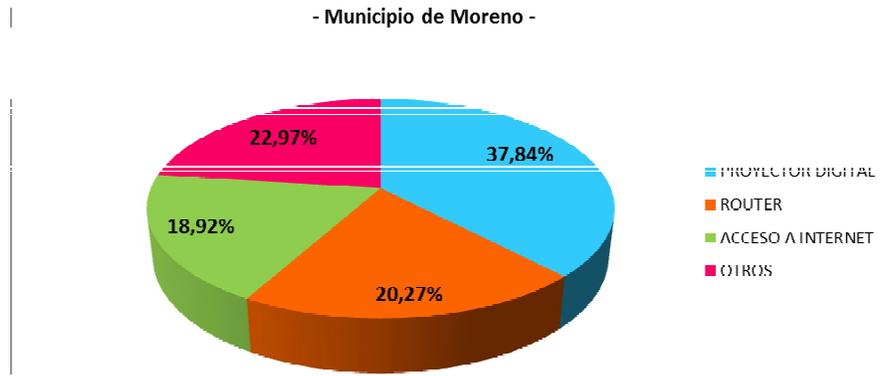
Gráfico 3 – Municipio de Moreno



Finalmente, respecto del equipamiento tecnológico disponible en las escuelas, el gráfico 4 sintetiza los porcentajes de respuestas.

El 37,84% declara tener proyector digital, el 20,27% cuenta con router en su escuela, y el 18,92% dice tener acceso a internet mientras que el 22,97%, expresa tener otro tipo de equipamiento.

Gráfico 4 – Municipio de Moreno



E. PERGAMINO

Evaluación de los asistentes al curso:

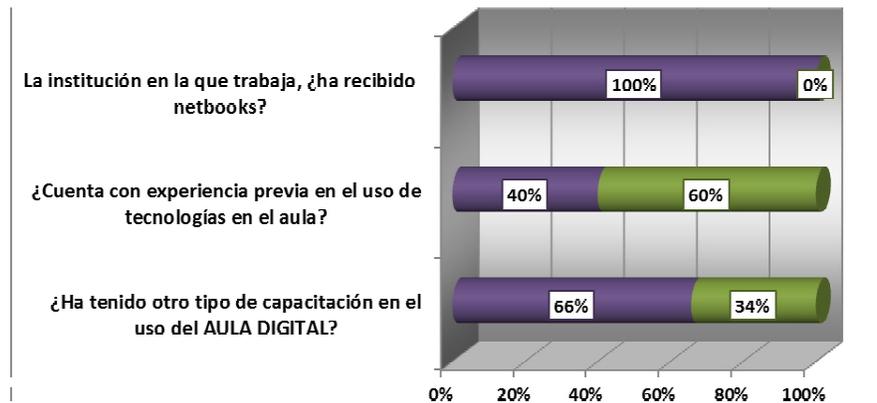
En el municipio de Pergamino, se capacitaron 112 docentes a lo largo del proyecto. Se dividieron en cuatro grupos, y cada uno de ellos contó con cuatro jornadas de capacitación.

En el siguiente gráfico se observa que en Pergamino, el 100% de las escuelas han recibido netbooks. El 100% de las mismas, han sido entregadas en el nivel primario. El total de máquinas entregadas, proviene del nivel Municipal de gobierno.

Respecto a la experiencia con que cuentan los docentes, el 40% declara haber usado tecnología en el aula con anterioridad. El restante 60%, informa no haber trabajado con tecnologías anteriormente.

Finalmente, el 66% de los docentes del municipio ha recibido algún otro tipo de capacitación en el uso del Aula Digital. El 34% restante, nunca antes fue capacitado.

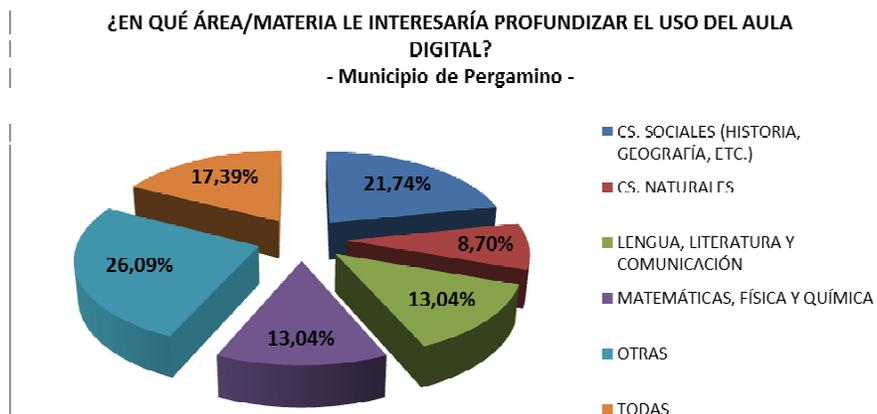
Gráfico 1 – Municipio de Pergamino



Respecto de las áreas de preferencia para la utilización del aula digital, en el gráfico 2 se muestran los porcentajes de respuestas.

En el caso de Pergamino, los docentes prefieren profundizar el uso del aula digital en primer lugar, en el área de las Ciencias Sociales en un 21,74%. En segundo lugar, las áreas de Lengua, Literatura y Comunicación, y Matemáticas con un 13,04% son las elegidas. El 26,09%, dice estar interesado en otras áreas, mientras que el 17,39% prefiere todas.

Gráfico 2 – Municipio de Pergamino



En el gráfico 3 se observa que para el 46% de los asistentes, el curso tiene una excelente carga horaria. El 34% considera que la misma es muy buena, mientras que el 20% la considera buena.

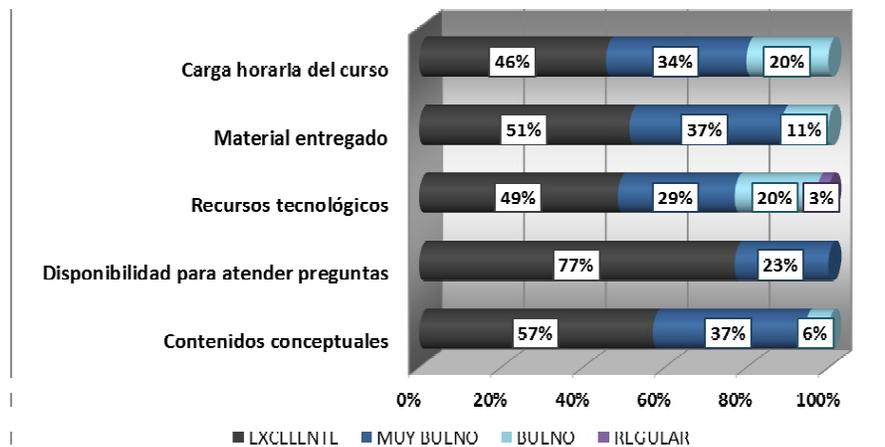
En cuanto al material entregado, el 51% lo considera excelente, el 37%, muy bueno y el 11% restante, bueno.

Los recursos tecnológicos utilizados, fueron considerados excelentes en el 49% de los casos, muy buenos en el 29%, buenos en el 20% y regulares en el 3%.

La disponibilidad para atender preguntas, se consideró excelente en el 77% de las respuestas, y muy buena, en el 23%.

Finalmente, los contenidos conceptuales han sido considerados excelentes el 57% de las veces, muy buenos el 37% y buenos el 6%.

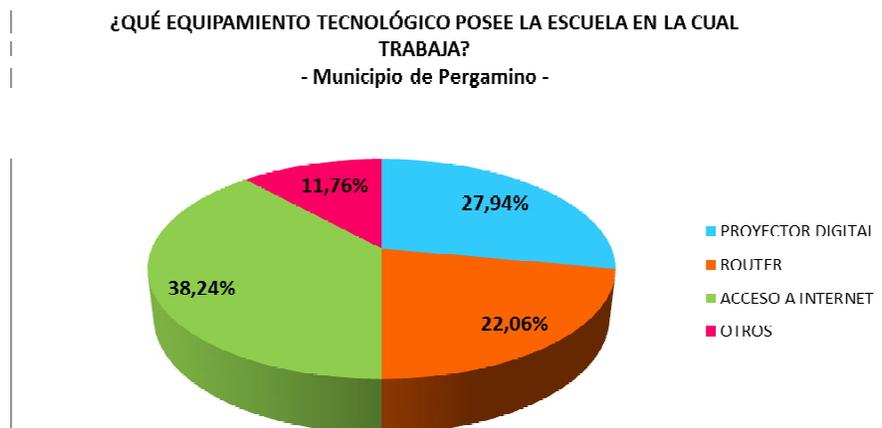
Gráfico 3 – Municipio de Pergamino



Finalmente, respecto del equipamiento tecnológico disponible en las escuelas, el gráfico 4 sintetiza los porcentajes de respuestas.

El 38,24% dice tener acceso a internet, 27,94% declara tener proyector digital, el 22,06% cuenta con router en su escuela, y el mientras que el 11,76%, expresa tener otro tipo de equipamiento.

Gráfico 4 – Municipio de Pergamino



XIII. REFLEXIONES FINALES

Esta reflexión final tiene como objetivo generar un espacio de discusión, donde se cuestione el trabajo aquí realizado para lograr desde allí, una mejora significativa en la calidad de las capacitaciones que se dictaron en el marco del presente proyecto.

De los 500 docentes que se habían considerado como objetivo para participar en este proyecto, finalmente han sido capacitados 496 docentes, de los cinco municipios visitados. En promedio, cada grupo capacitado ha contado con 30 docentes, y la cantidad de grupos por municipio, ha variado entre dos y cuatro: Brandsen, Moreno y Pergamino conformaron cuatro grupos, mientras que Dolores y Las Flores, dos.

Del proceso de trabajo, se destaca el alto grado de interés y apoyo de parte de los responsables de los municipios junto a los centros de capacitación y sus equipos. Se encontró una respuesta rápida y acorde a las necesidades que surgían en cada caso en particular. Simultáneamente, se obtuvo una excelente recepción por parte de los docentes de todos los niveles y modalidades, lo que permitió una buena dinámica de clase.

Sin embargo, existen varios factores que determinaron la falta de tiempo para lograr un plan de seguimiento continuo de las capacitaciones. La escasez de infraestructura tecnológica y conectividad en las escuelas significó una traba a la hora de poner en práctica los proyectos y contenidos específicos. También se evidenció una disparidad de conocimiento en los docentes sobre el manejo operativo básico de las netbooks.

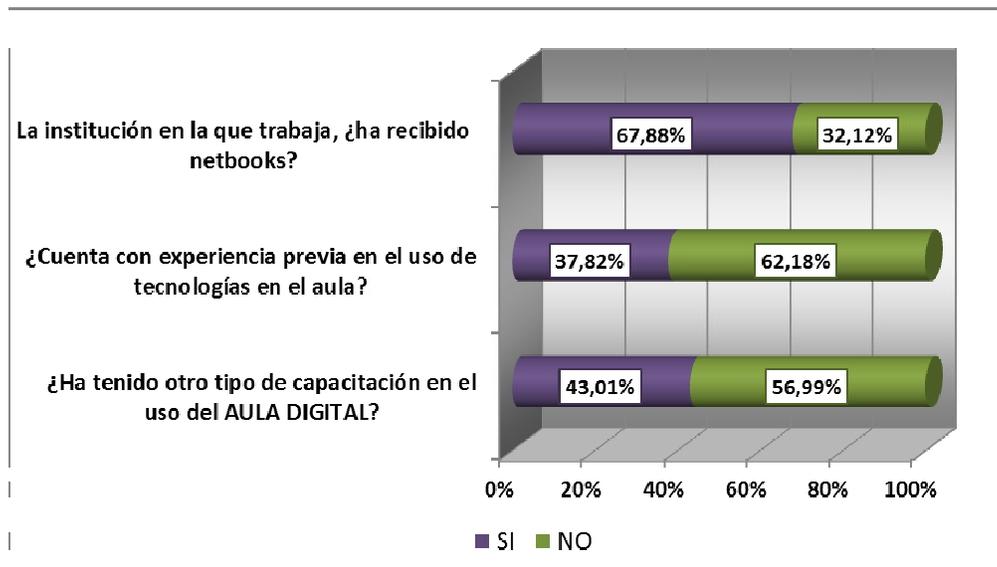
Los resultados totales de las encuestas realizadas en todos los grupos capacitados muestran las siguientes situaciones:

- El 67,88% de las escuelas para las cuales trabajan los docentes capacitados, han recibido netbooks. El 65% de las mismas, han sido entregadas en el nivel primario, el 29% en el nivel medio y el 6%, en el nivel superior. El 47% del total de máquinas entregadas, proviene del

municipio, 45% del nivel Nacional de gobierno, y el 8%, de la provincia de Buenos Aires.

- El 37,82% de los docentes declara haber usado tecnología en el aula con anterioridad. El restante 62,18%, informa no haber trabajado con tecnologías anteriormente.
- El 43% de los docentes ha recibido algún otro tipo de capacitación en el uso del Aula Digital. El 57% restante, nunca antes fue capacitado.

Gráfico 1 – Conjunto de Municipios



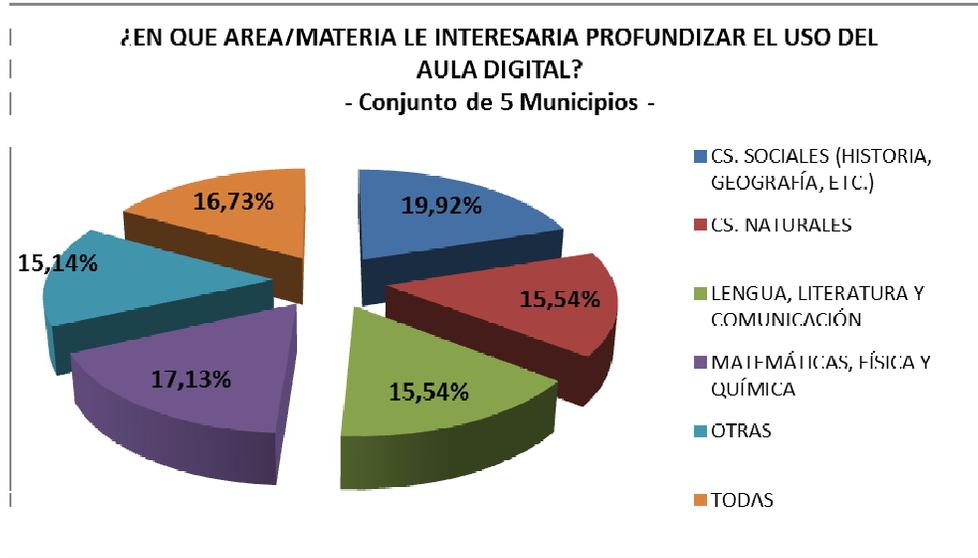
Respecto de las áreas de preferencia para la utilización del aula digital, en el gráfico 2 se muestran los porcentajes de respuestas.

Los docentes prefieren profundizar el uso del aula digital en:

- el área de las Ciencias Sociales, con un 20% de las preferencias,
- las Ciencias Exactas (Matemática, Física, Química), con un 17% del total de respuestas,
- las Ciencias Naturales y el área de Lengua, Literatura y Comunicación, con el 15,54% del total de respuestas,
- El 15% está interesado en profundizar el uso de aula digital en Otras áreas,

- mientras que el 17% de las respuestas señala el interés en Todas las áreas de enseñanza.

Gráfico 2 – Conjunto de Municipios



En el gráfico 3 se observa que para el 38% de los asistentes, el curso tiene una excelente carga horaria. El 35% considera que la misma es muy buena, el 21% la considera buena, y el 6% la considera regular.

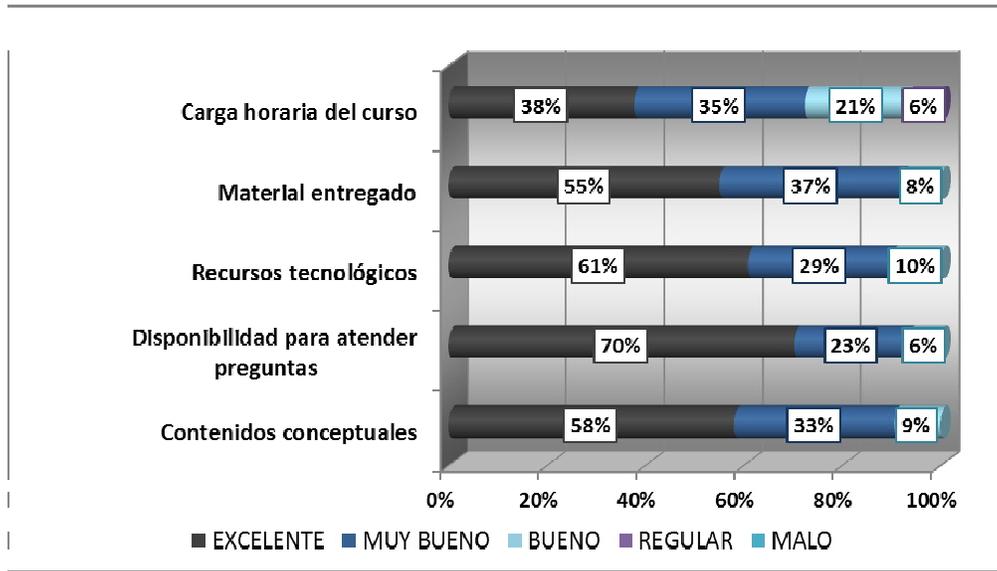
En cuanto al material entregado, el 55% lo considera excelente, el 37%, muy bueno y el 8%, bueno.

Los recursos tecnológicos utilizados, fueron considerados excelentes en el 61% de los casos, muy buenos en el 29%, y buenos en el 10%.

La disponibilidad para atender preguntas, se consideró excelente en el 70% de las respuestas, muy buena, en el 23% del total y buena en el 6%.

Los contenidos conceptuales han sido considerados excelentes el 58% de las veces, muy buenos el 33% y buenos, el 8%.

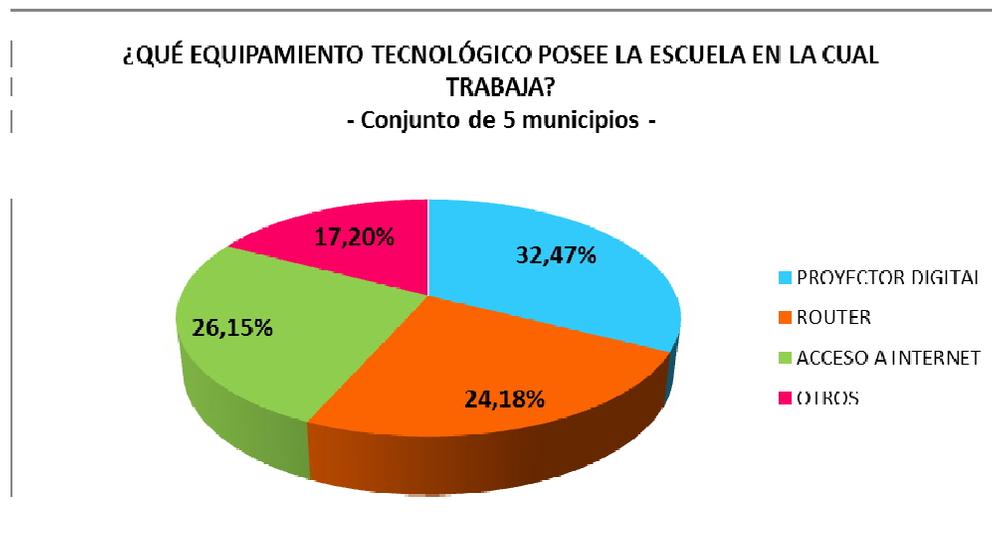
Gráfico 3 – Conjunto de Municipios



Finalmente, respecto del equipamiento tecnológico disponible en las escuelas, el gráfico 4 sintetiza los porcentajes de respuestas.

El 32,47% declara tener proyector digital, el 26,15% dice tener acceso a internet y el 24,18% cuenta con router en su escuela, mientras que el 17,20%, expresa tener otro tipo de equipamiento.

Gráfico 4 – Conjunto de Municipios



Ésta información, obtenida de las encuestas realizadas, permite sacar algunas conclusiones importantes.

En primer lugar, que la brecha digital es el mayor obstáculo en la enseñanza de las herramientas técnicas en la sociedad en general y, por consiguiente, en el aula. En consecuencia, se cree necesario un replanteo del diseño y la organización de los currículos, que incorporen a las tecnologías como una herramienta educativa más, que atraviesa de manera transversal a todas las áreas que integran la escuela. Facilitar el trabajo colaborativo entre los docentes, los alumnos y las instituciones, es el principal objetivo del uso de tecnologías en el aula.

En segundo lugar, se considera importante una profundización del esquema de acompañamiento continuo desde lo pedagógico-didáctico destinado a los docentes. Para ello, se propone la elaboración de una plataforma de trabajo virtual en cada escuela a la que puedan acceder los docentes por medio de Internet. De esta manera no sólo se apunta a una profundización de la alfabetización digital sino también a la implementación de nuevas propuestas de trabajo con TIC que apunten a un mayor conocimiento y aplicación de nuevos lenguajes en la escuela. La plataforma virtual que se sugiere, puede tener cualquier formato, siempre que resulte amigable para los docentes.

Un ejemplo de ello, es el weblog que se ha realizado durante el proyecto para acompañar las capacitaciones y compartir material. Al ser un formato sencillo, de fácil utilización y con contenidos útiles, los docentes se han encontrado satisfechos trabajando allí. Las propuestas que los docentes han enviado para compartirlas, se encuentran cargadas en Slideshare, ya que es un formato atractivo y de fácil utilización para ver presentaciones de diapositivas.

En tercer lugar, es importante destacar que el 43% del total de docentes ha recibido anteriormente algún tipo de capacitación en el uso del aula digital, y el 38% de ellos, ha utilizado las tecnologías en el aula. Si bien no es un número rotundo, es un avance respecto del anterior proyecto que realizamos en 2011/2012 donde sólo el 21% de ellos, señalaba haber recibido algún otro tipo de capacitación en el uso del

aula digital, y donde en el 79% de los casos, nuestra capacitación había sido el primer y único acercamiento al aula digital, tanto desde lo conceptual como desde lo operativo.

El mayor obstáculo encontrado para el dictado de las capacitaciones, ha sido la falta de formación digital de los docentes, que en su mayoría, desconocen el potencial de las TICs en la educación.

En la encuesta inicial, la mayoría de los docentes señaló que tenía al menos una computadora en su hogar, el 88% dice usar algún paquete ofimático, pero en promedio, sólo el 53% del total de docentes, indicó que lleva un control de notas escolares digitalizado. Asimismo, en lo que respecta a la consulta de sitios web para el armado de clases, sólo el 51% del total afirma usar cotidianamente este recurso.

Éstos guarismos, son sólo algunos indicadores muy sencillos que sirven para ver la realidad de los docentes: sin capacitación, no hay innovación. Contar con los recursos tecnológicos necesarios no garantiza la correcta utilización de los mismos, ni siquiera la incorrecta.

Es sumamente necesario que todas las acciones de provisión de tecnología educativa se acompañen de formación para los docentes y directivos que deberán hacer uso de los recursos. Se debe invertir no sólo en equipamiento, sino también en los recursos humanos. De nada sirve tener una escuela equipada con la última tecnología, si luego no sabemos cómo operar las herramientas básicas.

Finalmente, se concluye que el trabajo ha sido altamente positivo, ya que permitió acercar una nueva forma de enseñanza a un número importante de docentes que no tenían conocimiento de ella. Una prueba fehaciente de ello es la cantidad de propuestas pedagógicas realizadas por los docentes, que actualmente se encuentran publicadas en el weblog. Se han publicado sólo algunos de los trabajos recibidos, considerados como los mejores según las pautas de trabajo indicadas durante las clases. No obstante, todos los docentes han trabajado con ganas y empeño, a pesar de no lograr un resultado totalmente acabado. Esto se debe a distintos factores, pero se ha observado que las mejores propuestas recibidas, han sido armadas en grupos,

es decir, colaborativamente. En contraposición, los trabajos más pobres y con mayores inconvenientes, han sido de carácter individual, confirmando que el trabajo en colaboración, tiene mejores resultados.

También es destacable el interés que los docentes han mostrado hacia el aprendizaje de las herramientas enseñadas, permitiéndonos pensar que en un futuro no muy lejano, incorporarán la tecnología digital disponible en las aulas, a la enseñanza cotidiana.

Como conclusión final, consideramos que es clave pensar a largo plazo y mirar al sistema educativo como un todo, donde los alumnos dejan de ser actores pasivos que sólo aprenden, para convertirse en alumnos activos, que también aprehenden, es decir que encuentran sentido y lógica al conocimiento. De ésta forma, los nuevos conocimientos se basan en los anteriores y el alumno logra enlazar los nuevos saberes y conformar un todo: el conocimiento no se encuentra más aislado, y empieza a tomar otro significado. Lo nuevo y lo viejo se fusionan en algo más relevante, más poderoso, que es la internalización del conocimiento. De esta forma, el alumno, “aprende a aprender”, y lo hace a través de los medios que le resulten más cómodos y eficientes, aprovechando la potencia de la web para transformarse en un nuevo individuo, conectado de manera permanente a la inteligencia colectiva.

En el mundo actual es esencial dirigir los esfuerzos hacia la formación en nuevas competencias y a afirmar el rol de profesores e instituciones en la construcción de sentido en todos los intercambios educativos. Estas competencias siguen un proceso incremental, ya que nacen de la colaboración y la comunicación, se potencian con la autonomía de aprendizaje y la resolución de problemas, y finalmente conducen a modalidades de trabajo colaborativo que son aplicables en los distintos ámbitos de la vida: tanto en lo personal como en lo económico y social.

Las nuevas tecnologías ofrecen la oportunidad de paliar desigualdades ya que son un medio muy potente para la generalización de las posibilidades de acceso a uno de los derechos fundamentales y universales, que mayormente garantizará una mejor calidad de vida presente y futura: el acceso a la educación.

En síntesis, si avanzamos hacia la participación y el empoderamiento social y somos proactivos generando nuevo conocimiento, podremos caminar hacia ese nuevo entorno social que nos permita avanzar hacia una nueva y más justa sociedad.

XIV. ANEXO I – DIFUSIÓN

i. Seminario de Sensibilización

 Centro de Estudios Federales
www.cefed.org.ar | info@cefed.org.ar

**Capacitación
en el uso de
Aulas Digitales
en la
Provincia de Buenos Aires**

 CFI
CONSEJO FEDERAL DE INVERSIONES

Objetivos

- Promover nuevas estrategias de enseñanza que integren las tecnologías digitales.
- Ofrecer oportunidades de aprendizaje a partir de las posibilidades digitales que propicien la interacción y la colaboración entre docentes y alumnos.

Temas

Hoy

1. El “afuera” digital.
2. Las TICs en educación, ¿por qué y para qué?.

Para seguir otro día

3. Las dimensiones de las competencias digitales.
4. Condiciones necesarias para integrar las TICs en la escuela y en el aula.
5. Algunas ideas para diseñar actividades TICs con sentido de significancia.

1. El “afuera” digital



Contexto tecnológico

Tecnologías Disruptivas

“Innovaciones que cambiaron los paradigmas científicos, culturales y de creatividad”

Dr. John Moravec (UMinn)



En el pasado:
Máquina de vapor, tractor, automóvil, PC, Ipod.

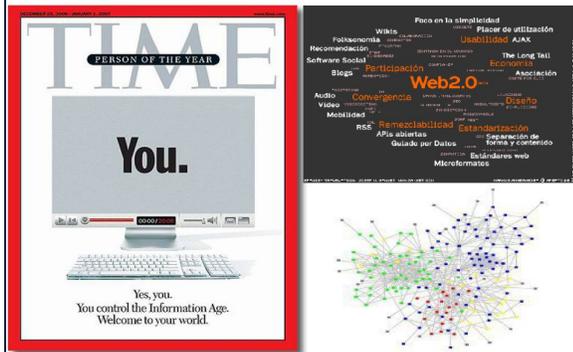
La Sociedad del Conocimiento

- La economía de la atención.
- Long tail, segmentación de mercados.
- Fragmentación de la información.
- Flexibilidad y administración del caos.
- Tecnologías de la inteligencia.
- Comunidades de práctica y redes sociales: el valor de las relaciones.



El mundo 2.0

El usuario como protagonista



Cambios en la economía y en el sistema productivo



Cambios en las formas de organización social

- **Intercreatividad** (Tim Berners-Lee)
- **Inteligencia colectiva** (Pierre Lévy)
- **Multitudes Inteligentes** (Howard Rheingold)
- **Sabiduría de las multitudes** (James Surowiecki)
- **Arquitectura de la participación** (Tim O'Reilly).
- **Sharismo** (Isaac Mao)
- **El culto al amateur** (Andrew Keen)
- **Psicología de las masas y análisis del yo** (S. Freud)



Los nuevos protagonistas

Nativos digitales

- ▣ Velocidad
- ▣ Interactividad
- ▣ Simultaneidad
- ▣ Vivir en red (cuasi-sincronismo)
- ▣ Involucramiento emocional
- ▣ Personalización
- ▣ Lógica Móvil

(Jóvenes ... y adultos)

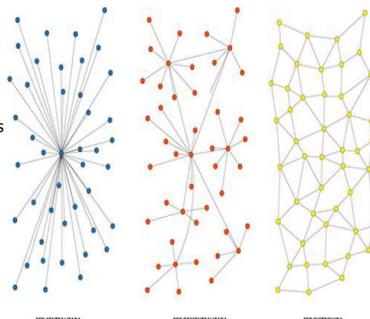


De niños o adolescentes 2.0 a alumnos 2.0

El impacto de Internet

Evidentemente, cambia:

- Como nos relacionamos **con la información**
- Como nos **comunicamos**
- Como creamos relaciones **con otros**
- El **ADN institucional**



2. Las TICs en educación



¿Por qué?

- Económica: formar “trabajadores del conocimiento”.
- Social: formar “ciudadanos digitales”.
- Educativa: formar “aprendices digitales permanentes”.

¿Qué, cómo, dónde, cuándo...

se aprende?

el Quomo



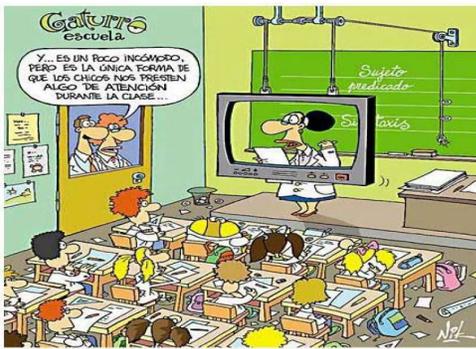
“En el momento actual, el reto mas importante de la educación escolar es cómo afrontar el **cambio cultural** que comporta la sociedad de la información... es decir, **cómo educar en el marco de una cultura digital**”.

César Coll

Más preguntas

1. ¿Es importante para **nosotros como docentes** la construcción paulatina de nuevas habilidades y formas de **producir, compartir, distribuir y ampliar el conocimiento individual y colectivo**, dentro de la institución y junto a los colegas?
2. ¿Debemos analizar el encuadre en el que las instituciones educativas **producirán conocimiento y se comunicarán con su comunidad** en los próximos 10 años?

Aulas...¿antiguo ecosistema?



Porque tampoco es esto





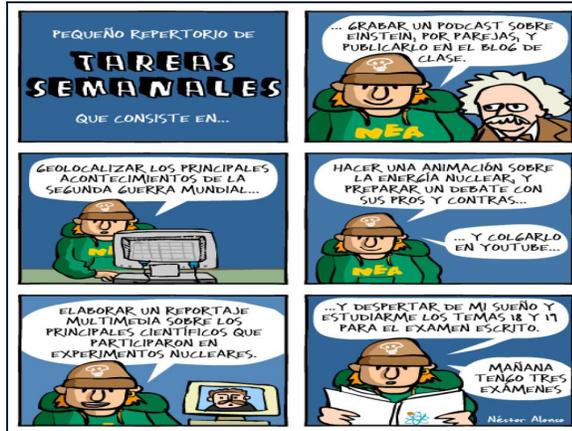
**95% cambio cultural,
5% cambio tecnológico...**

Es un proceso de cambio, gradual, progresivo y de transformación continua.

Con desafíos a corto, mediano y largo plazo.



CON LA PARTICIPACIÓN DE TODOS LOS ACTORES (alumnos, docentes, directivos, padres y administrativos)



El siempre vigente rol docente

- ✓ Promueve el desarrollo de la autonomía
- ✓ Propicia el trabajo colaborativo.
- ✓ Atiende a la diversidad.
- ✓ Ofrece estrategias de producción y publicación.
- ✓ Utiliza flexiblemente los espacios y tiempos.
- ✓ Presenta fuentes de información variadas y alternativas.



Arquitectura escolar

Las condiciones de entorno espacial y temporal caracterizan modelos de enseñanza y de aprendizaje.

[Stephen Heppell](#)



Home Base - Collaborative Learning

Modelo pedagógico 2.0: El plus



- Alumnos protagonistas y productores.
- Personalización (diferentes ritmos, medios, inteligencias).
- Internet como fuente, aprender a aprender.
- Colaboración y cooperación, hacia el trabajo en red.
- Motivación e interés generado por tecnologías familiares para el alumno.

“Vivimos un tiempo de cambios, donde la única constante es el cambio ...”

Aristóteles

“La educación no es preparación para la vida; la educación es la vida en sí misma.”

John Dewey



“La innovación tecnológica no deviene per se en innovación pedagógica”

ii. *Folleto de Difusión*

CONTACTO
Fernando Tascón
Lic. en Ciencias de la Educación
Asesor experto en temas de Inclusión y de Gobierno Digital
(011) 15-6178-0600 | ftascon@gmail.com



**ASISTENCIA TÉCNICA EN EL USO DE AULA DIGITAL
EN LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES**

El CENTRO DE ESTUDIOS FEDERALES es una asociación no gubernamental, sin fines de lucro abocada al estudio e investigación de los problemas inherentes a la construcción de un país federal, equilibrado en su desarrollo, moderno, ágil y previsible en su sistema institucional, solvente y responsable en su administración fiscal, solidario y comprometido con el progreso individual y social.

Objetivos:

- Investigar la problemática del sector público argentino a fin de promover la optimización en la coordinación de las políticas públicas de los tres niveles de gobierno, la eficiencia del gasto y la solvencia inter-temporal.
- Promover el desarrollo de las instituciones del sector público argentino, proponiendo estrategias de mediano y largo plazo en materia de reformas estructurales para un desarrollo federal sustentable.
- Investigar las economías regionales, sus desequilibrios y desigualdades relativas a fin de proponer políticas activas que promuevan su desarrollo armónico.
- Promover la optimización de la interacción entre el Sector Público y el Sector Privado.
- Capacitar a profesionales y funcionarios de diversas áreas en los problemas que plantea la coordinación federal de las políticas públicas, las reformas institucionales y la sustentabilidad política, económica, fiscal y financiera del federalismo argentino.
- Incorporar la problemática ambiental, y proponer soluciones sustentables realistas.

Hipólito Yrigoyen 820 2º F - (C1086AAN) - Ciudad Autónoma de Buenos Aires - Argentina
(+5411) 4342-8112 | (+5411) 4342-8298 | www.cefed.org.ar | info@cefed.org.ar

Centro de Estudios Federales
www.cefed.org.ar - info@cefed.org.ar

Hipólito Yrigoyen 820 2º F - (C1086AAN) - Ciudad Autónoma de Buenos Aires - Argentina
(+5411) 4342-8112 | (+5411) 4342-8298 | www.cefed.org.ar | info@cefed.org.ar

Asistencia Técnica en el uso de Aula Digital en la Provincia de Buenos Aires

EL PROYECTO CUENTA CON EL AVAL DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE CULTURA Y EDUCACIÓN DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES



DESAFÍO DE LA PRIMERA ETAPA

- Capacitar a **1200 docentes y directivos** de las escuelas de la Provincia de Buenos Aires

TECNOLOGÍA EN EL AULA

Las aulas digitales se incorporan a las aulas tradicionales como recursos didácticos para mejorar la calidad del aprendizaje y las prácticas docentes, contar con nuevos y motivadores recursos pedagógicos para presentar los contenidos del currículo, todo esto, facilitando la participación activa por parte de los alumnos y el alcance significativo de los aprendizajes esperados, optimizando el clima de la sala de clases y permitiendo una comunicación directa y amena entre docentes y alumnos.

EL CAMBIO

El resultado “visible” de este proyecto yace en la movilidad e interactividad entre el docente y los alumnos, la conectividad inalámbrica en red, la disponibilidad de datos del mundo real, la interactividad con el pizarrón digital, la inclusión de herramientas colaborativas y, por último, la integración de recursos multimediales.

METAS

El presente proyecto cuenta con dos grandes metas:

- La difusión de las características del dispositivo aula digital en las localidades participantes para su aprovechamiento didáctico.
- La capacitación destinada a los docentes de cada una de las localidades seleccionadas.

OBJETIVOS

Brindar apoyo técnico a las escuelas receptoras de aulas digitales que otorga el Ministerio de Educación de la Nación, a través de la capacitación de docentes y directivos, que serán los responsables de incorporar esta tecnología a los métodos tradicionales de enseñanza.

De esta forma, se busca generar sinergia entre las políticas educativas promovidas desde el gobierno nacional y el presente proyecto.



Centro de Estudios Federales
www.cefed.org.ar - info@cefed.org.ar

XV. ANEXO II – CAPACITACIÓN

i. Capacitación en el uso del Aula Digital

a. La Integración de las TIC en la Escuela



La integración de las TIC en la escuela



¿Qué es la Sociedad de la Información y el Conocimiento?

Es una sociedad en la que la información se usa intensivamente en la vida social, cultural, económica y política.



SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

¿Cómo es la Sociedad de la Información y



No consiste sólo en la masificación de Internet o de dispositivos tecnológicos para intercambiar información, bienes y servicios.

Ése es tal vez su aspecto más visible.



Puede dar la oportunidad de interactuar, intercambiar ideas y opiniones, artículos y conversaciones, pero también servicios y productos como si el espacio y el tiempo no existiesen.

Oportunidades y desafíos

- La información - **que es PODER** - debe estar al alcance de toda la sociedad.
- La información debería dejar de ser privativa de algunos.
- Ello impone el desafío de que **el conjunto de la sociedad** utilice correcta, ética y productivamente las tecnologías de la información y de la comunicación.

Para pensar...

- La Sociedad de la Información / del Conocimiento / **de la INNOVACIÓN**
- Las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) y la alfabetización en el inicio del siglo XXI.
- Cómo “dotar de sentido” a la incorporación de las TIC.
- ¿Brecha Digital o Social?
- No hay real incorporación sin inclusión.

Inclusión/ Incorporación

Aunque hablemos de centenares de millones de personas conectadas a Internet, sólo una minoría es capaz de usar ese acceso de manera que intervenga positivamente en sus vidas y pueda utilizar Internet para mejorar su educación, sus posibilidades laborales, etc.

- La brecha digital es, sobre todo, una cuestión cognitiva: sin los conocimientos adecuados, sin saber propiamente “moverse” por la red, una buena parte de los usuarios de la red son meros consumidores.
- Es necesario enseñar también capacidades, competencias, habilidades. Dicho de otro modo, disponer de infraestructuras y de ciudadanos con conocimientos meramente tecnológicos sólo garantiza un acceso formal a la red.

Objetivos de la inclusión digital

• Construir ciudadanía

Hacer que la tecnología sea fácil de usar y efectivamente se use para ayudar a identificar necesidades.

• Propiciar el uso no formal de las herramientas tecnológicas

Para aprender, enseñar, formarse laboralmente y comunicarse.

Recomendaciones

El desarrollo de la Sociedad la Información debe beneficiar al conjunto de los ciudadanos y las ciudadanas, sin exclusiones, y evitar la brecha digital, prestando especial atención a los colectivos más desfavorecidos y a las que habitan las zonas más aisladas, en particular las que pueblan las áreas rurales y menos desarrolladas económicamente”.

Decálogo de Bilbao.- Pto. IV

<p align="center">Algunas preguntas ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el vínculo de los alumnos y de los docentes con las TIC en sus respectivas casas? ¿Y en la escuela? • ¿Las TIC “aparecen” en el P.E.? • ¿Va a haber algún encargado del laboratorio? • ¿Es significativo el plus que aportan las TIC para cualquier disciplina? • ¿Cuándo se capacitan los docentes? ¿Los futuros colegas están “leyendo” sobre algo de esto? 	<p align="center">Lo que hay que aclarar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discriminación entre Informática y TIC. • Diferencias entre información y conocimiento. • Resistencias a las TIC, al cambio y a la innovación. • Trabajo monousuario y trabajo en red. • Soft variado vs. utilitarios básicos. • Capacitación específica “instrumental” vs. capacitación en estrategias didácticas • Las TIC y la formación docente. • Las alfabetizaciones múltiples - Nuevas formas de conocer y de pensar.
<p align="center">Los recursos humanos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinador o Facilitador en Tecnologías / autonomía de los docentes. • La capacitación. • El soporte técnico. • Los/las bibliotecario/as. • Los equipos de conducción. • La formación docente. 	<p align="center">El GRAN tema (Los espacios pedagógicos y los de gestión)</p> <ul style="list-style-type: none"> • El Gabinete o el laboratorio de Informática • Las aulas • La Biblioteca • La Sala de Maestros • LIBRE ACCESO AL GABINETE y LOS ESPACIOS PEDAGÓGICOS • Los ámbitos de la gestión: Secretaría/Dirección
<p align="center">El P.E.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eje articulador del P.E.: incorporación de las TIC a los procesos de aprendizaje y enseñanza. • Integrar TIC en la escuela es transitar un proceso de innovación pedagógica. • Ubicación como eje transversal del diseño curricular institucional: NO es Informática como un área curricular aparte. • Integración o articulación curricular entre TIC y cada área. • Aprendizaje en redes: enfoque pedagógico de trabajo colaborativo. 	<p align="center">Metas a trabajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promover el uso cotidiano de las TIC para favorecer la enseñanza y el aprendizaje. • Incorporar las TIC como herramientas para optimizar la gestión institucional. • Lograr una alfabetización digital para alumnos y docentes. • Favorecer la puesta en práctica de formas de trabajo colaborativo entre alumnos y docentes. • Desarrollar aprendizajes interculturales

b. Estrategias pedagógicas que integran las TIC



Estrategias pedagógicas que integran TIC

000

La educación en la Sociedad de la Información

- Uso cotidiano de las TIC en las escuelas
- Alfabetización digital
- Mejora en la enseñanza y en el aprendizaje a través de la utilización de las redes informáticas y el potencial que ellas ofrecen.



El aprendizaje colaborativo

- Aprendizaje en colaboración = acción conjunta en grupos de pares para la construcción del conocimiento.
- Trabajo colaborativo = una filosofía de interacción y una forma de trabajo
- Innovaciones en cuanto al papel que juegan el docente y el alumno en una clase.

¿Qué es integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza?

- Es usar las herramientas que nos ofrecen las computadoras y la información que nos brinda Internet en las actividades diarias de la clase a fin de cumplir los objetivos del currículum y a fin también de favorecer y enriquecer la comprensión y el aprendizaje de nuestros alumnos.
- Se trata de enseñar y aprender las áreas de aprendizaje a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Incorporar el uso de las computadoras y de la red en el aula implica repensar y establecer nuevas prácticas pedagógicas.

Aprendizaje colaborativo asistido por computadoras

- Aprender accionando con otros, en grupo
- Enfatizar el papel comunicativo de las TIC como elemento mediador que apoya el proceso de aprendizaje
- Usar las redes informáticas para aprender a colaborar y colaborar para aprender

Algunas estrategias y recursos para integrar TIC a la enseñanza

CON INTERNET			
Estrategias para manejar la Información	Recursos para producir Información	Recursos para potencial la Comunicación	Recursos para buscar Información
Cazas del tesoro Webquest	Wikis Podcast Weblogs	E-mail Chat Foros	Buscadores
SIN INTERNET			
Paquete Ofimático		Aprendizaje Visual	

Internet y ambientes colaborativos que cruzan fronteras

El trabajo del grupo colaborativo se potencia con los diferentes recursos tecnológicos:

-  Correo electrónico
-  Chat
-  Facebook
-  Twitter
-  Trabajo con documentos conjuntos, oponiendo puntos de vista, realidades diferentes, etc.

Competencias que puede desarrollar el alumno

- Organización del discurso
- Compromiso con la audiencia
- Fomento del debate
- Construcción de identidad
- Creación de comunidades de aprendizaje

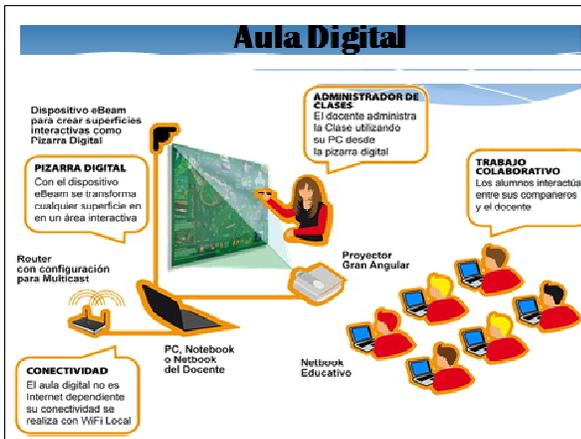


c. Aula Digital

Aula digital

El Aula Digital es un salón de clases dotado de recursos tecnológicos que adquieren valor pedagógico cuando se utilizan para acompañar y facilitar el aprendizaje.

Se emplean estos dispositivos tecnológicos en las actividades diarias de la clase a fin de cumplir los objetivos del currículum como también para favorecer y enriquecer la comprensión y el aprendizaje de nuestros alumnos.

El AULA DIGITAL facilita:

Que el alumno/a aprenda “haciendo” cosas.
Que tenga experiencias activas con el conocimiento (de forma individual y colectiva).

Que se produzca una intensa y constante interacción comunicativa entre el docente y los alumnos y entre estos mismos entre sí..

Que existan objetivos, guías/planes de trabajo y criterios de evaluación claramente definidos.

Incorporar un aula digital implica repensar y establecer nuevas prácticas pedagógicas

Rol docente

Coordinar, monitorear un aprendizaje que se desarrolla con diferentes ritmos según el grupo de alumnos.

Discernir cuidadosamente las diferentes propuestas.

Definir los objetivos y los materiales de trabajo.

Oficiar de mediador cognitivo =apuntar a la construcción del conocimiento y no a la repetición de información obtenida.



Rol alumno/a

Autorregular el propio aprendizaje.

Articular sus ideas con las de los compañeros de grupo.

Conciliar puntos de vista diferentes y definir una estrategia de resolución de problemas.

Interactuar entre sí y con la información para armar su propia respuesta al conflicto planteado.



Aprendizaje colaborativo asistido por un Aula Digital

Aprender accionando con otros, en grupo

Enfatizar el papel comunicativo de las TIC como elemento mediador que apoya el proceso de aprendizaje

Usar las redes informáticas para aprender a colaborar y colaborar para aprender



* La tecnología no tiene efectos mágicos sobre el aprendizaje, sí facilita, potencia y enriquece el trabajo del docente y del alumno.

* Favorece la **MULTIALFABETIZACIÓN** que es **INDISPENSABLE** para incluirse en la sociedad actual.

* Lo relevante no es la tecnología empleada (plataforma o software) sino el **modelo de enseñanza/entorno de aprendizaje** que se organiza en un aula.

d. Manejo de la Información

Trabajo de investigación y búsqueda de información en Internet

¿Qué es el Manejo de la Información (M.I.)?

Habilidad para:

- * Reconocer la necesidad de información.
- * Identificar y localizar las fuentes de información adecuadas.
- * Saber cómo llegar a la información dentro de esas fuentes.
- * Evaluar la calidad de la información obtenida.
- * Organizar la información.
- * Usar la información de forma efectiva.

000

Dentro de un ambiente que fomente el desarrollo del manejo de la información, los estudiantes participan en actividades de aprendizaje dinámicas y auto dirigidas y los profesores facilitan el aprendizaje buscando fuentes de información externas a la clase para aumentar y enriquecer los conocimientos de los alumnos.

Manejo de la Información (M.I.)

Etapas de búsqueda e investigación	Conceptos / Razonamiento	Organización	Comunicación	Aplicación
Preparación para la Investigación	Definir las necesidades de información usando una variedad de estrategias.	Identificar diversas maneras de organizar la información.	Explorar la información usando una diversidad de actividades de grupo.	Reflexionar los conocimientos previos con los temas de información.
Acceder a los recursos	Seleccionar la información apropiada para las necesidades usando diversidad de estrategias.	Recopilar información a partir de recursos usando organizaciones internas y las convenciones de los textos.	Colaborar con otros para compartir los hallazgos y las ideas.	Utilizar una variedad de recursos apropiados a partir de una gama de recursos disponibles.
Procesando la información	Analizar y evaluar información usando una variedad de estrategias.	Organizar la información usando una variedad de estructuras y formatos.	Probar las ideas para evaluar las estrategias adecuadas de investigación y solución de problemas.	Divulgar los hallazgos y formular las conclusiones.
Transferiendo el aprendizaje	Reflexionar sobre el producto y el proceso de la investigación, y evaluarlos.	Modificar el producto hallado apropiado para el objetivo, la audiencia y el formato.	Presentar los resultados de la investigación en una variedad de formas para una diversidad de audiencias.	Transferir habilidades de información y conocimiento para resolver problemas y tomar decisiones.

Modelos para desarrollar M.I.

- * Procesos sistemáticos de solución de problemas de información apoyado en el pensamiento crítico.
- * Áreas de habilidad necesarias para la solución efectiva y eficiente de problemas de información

¿Qué papel debe jugar el docente?

- * Suministrar al alumno/a un plan efectivo para la solución de problemas de información.
- * Delinear proyectos donde se plantean problemas de información y presentar un modelo eficiente para manejar esa información.

Posibilidades que brindan las TIC

- * Utilizar el correo electrónico, foros, chats, videoconferencias y grupos de discusión, redes sociales (Facebook - Twitter) en Internet para generar temas de discusión y ayudar en las actividades en colaboración con otros estudiantes.
- * Utilizar aplicaciones de software para definir o redefinir el problema de información y/o desarrollar un tema o un aspecto específico.

¿Qué es Aprendizaje Visual?

- * Es uno de los mejores métodos para enseñar las habilidades del pensamiento.
- * Las técnicas de Aprendizaje Visual (formas gráficas de trabajar con ideas y de presentar información) enseñan a los estudiantes a clarificar su pensamiento, y a procesar, organizar y priorizar nueva información.
- * Los diagramas visuales revelan patrones, interrelaciones e interdependencias además de estimular el pensamiento creativo.

Las técnicas de Aprendizaje Visual ayudan a los estudiantes a:

- * Clarificar el Pensamiento: ver cómo se conectan las Ideas y se dan cuenta de cómo se puede organizar o agrupar la información.
- * Reforzar la Comprensión: ayuda a absorber e interiorizar nueva Información, dándoles posesión sobre sus propias Ideas.
- * Integrar Nuevo Conocimiento: Los diagramas actualizados durante toda una lección incitan a los estudiantes a construir sobre su conocimiento previo y a integrar la nueva información.
- * Identificar Conceptos Erróneos: Al tiempo que un mapa conceptual o una telaraña muestra lo que los estudiantes saben, los enlaces mal dirigidos o conexiones erradas dejan al descubierto lo que ellos no han comprendido aún.

Estrategias de búsqueda de información

Implican tomar decisiones y escoger las fuentes de información más convenientes para el trabajo en cuestión.

- * ¿Cuáles son las posibles fuentes de información?
- * ¿Cuáles de estas posibilidades son las mejores?
- * ¿Cuáles son otros métodos alternativos para obtener información?

Desarrollar habilidades para:

- * Utilizar adecuadamente diversos motores de búsqueda (Ej. Google, Yahoo), lo que implica que los estudiantes comprendan:
 - a) la importancia de elegir las mejores palabras clave al realizar una consulta
 - b) la manera efectiva de utilizar operadores booleanos (AND, OR, NOT)
 - c) el modo de emplear criterios de búsqueda avanzada como idioma, fecha de publicación o tipo de formato, y las opciones de consulta que cada buscador ofrece (la Web, imágenes, noticias, blogs, videos, directorios)
- * Para encontrar las fuentes de información requeridos para resolver un Problema de Información específico.

Importante

- * Es importante mostrar a los estudiantes que a través de los motores de búsqueda disponibles en Internet no sólo pueden acceder a páginas Web tradicionales, sino también a versiones digitales de fuentes de información de consulta frecuente como libros, revistas, enciclopedias, atlas, diccionarios, fotografías, imágenes, etc. y de los sitios donde generalmente se ubican estas fuentes (bibliotecas, hemerotecas, archivos fotográficos, entre otros).
- * Sin embargo, es importante que reconozcan que este medio también tiene límites.

Ejemplos de búsqueda de información

- * Proponer las formas de encontrar información sobre un cantante famoso.
- * Decidir cuáles pueden ser las fuentes de referencia para encontrar información sobre deportistas famosos.
- * Enumerar las fuentes donde se puede encontrar información sobre crítica literaria.
- * Evaluar los posibles recursos para establecer prioridades.
- * Decidir si se le pregunta a un experto o si se busca en un texto de referencia o en alguna otra fuente.
- * Decidir si está permitido consultar una enciclopedia para hacer un trabajo

Para evaluar sitios Web

Tres criterios básicos:

- a) referencias generales, propiedades y propósitos del sitio Web que publica los contenidos de la fuente;
- b) datos sobre el (los) autor (es) de los contenidos
- c) características de la información que ofrece la fuente y su nivel de confiabilidad y pertinencia para la investigación.

Mapas conceptuales

- * Ilustran gráficamente las relaciones entre ideas. Dos o más conceptos se enlazan por medio de palabras que describen sus relaciones.
- * Organizan, incrementan y alientan la comprensión.
- * Son ideales para medir el desarrollo del aprendizaje en un estudiante.
- * Los enlaces mal dirigidos o conexiones equivocadas alertan a los docentes sobre las áreas que el estudiante no ha comprendido aún.

Conclusiones

El MANEJO DE LA INFORMACIÓN ayuda a que el alumno:

- * esté en capacidad de definir claramente un tema o área de investigación.
- * seleccione para facilitar la búsqueda las palabras claves que expresen el concepto o tema de investigación.
- * formule una estrategia de búsqueda que incluya las diferentes fuentes de información.
- * entienda las formas en las que éstas se encuentran organizadas.

Y también facilita la capacidad para analizar los datos recolectados a fin de valorar su importancia, calidad y conveniencia para finalmente convertir la información en conocimiento.

e. Estrategias didácticas I: Cazas del Tesoro

AULA DIGITAL

Estrategias didácticas: Cazas del Tesoro

Estrategias para desarrollar Competencias en el Manejo de la Información

Se trata de propuestas pensadas para guiar al estudiante en el manejo de información sobre un contenido curricular (especialmente en la WEB) que previamente ha seleccionado el docente.

¿Qué es una Caza del Tesoro?

Es una propuesta **elaborada por el docente** para trabajar con información a partir de una previa selección de páginas web **sobre un contenido curricular**.

- Tiene el potencial de iniciar a los alumnos en la **indagación guiada y la organización de información usando Internet**.
- Es una estrategia fácil de implementar.

Características de las Caza del Tesoro

Estructura

1. INTRODUCCIÓN
2. PREGUNTAS
3. RECURSOS
4. GRAN PREGUNTA
5. EVALUACIÓN

¿Cómo armarlas?

- Una hoja de trabajo (que puede estar hecha en WORD, POWER POINT o plantillas online) que presenta **una serie de preguntas concretas** sobre un tema o un hecho específico y **una lista de sitios de Internet** donde los alumnos, en forma individual o grupal, encontrarán las respuestas.
- Frecuentemente se incluye como final y a modo de conclusión **una pregunta esencial o globalizadora** para la cual los alumnos deben integrar los conocimientos adquiridos.

¿Cómo armarlas?

- A los alumnos más pequeños se les pueden proponer menos preguntas, con formulaciones más simples y con los vínculos necesarios para resolverlas a continuación de cada pregunta.
- Los mayores pueden recibir sólo un tema amplio y pedirles que encuentren por sí mismos la información en un solo sitio más amplio y complejo, que busquen sus propias fuentes para obtener la información necesaria o proporcionarles un punto de entrada a una serie de lugares relacionados.

(Adell, J. *Internet en el aula: La caza del tesoro*. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 16.)

Puntos Importantes

- Una buena caza del tesoro nos ayuda a mejorar la comprensión lectora y **desarrollar competencias en el manejo de información** ya que permite **navegar los sitios ya establecidos por el docente** en busca de las respuestas y familiariza al alumno con la **operatividad requerida para navegar en la Web**.
- La materia prima: **información en formatos diversos**. Su profundidad y complejidad variará de acuerdo al alumno y según los objetivos previstos.
- Es el proceso, es decir, **lo que intentamos que los alumnos hagan con la información**, lo que cambiará en función de los objetivos, la edad, capacidad y necesidad de cada uno de los alumnos.
- Las **preguntas son nuestra herramienta** para moldear dicho proceso.

En conclusión:

Una buena caza del tesoro es la conjunción de preguntas adecuadamente formuladas y recursos web en diversos formatos con contenidos interesantes, bien conectados con el currículum y adecuados al nivel de nuestros alumnos

(http://www.educacioncnvalores.org/article.php?id_article=264)

f. Estrategias didácticas II: WebQuest

AULA DIGITAL

Estrategias didácticas: WebQuest

¿Qué son las WebQuest?

Son proyectos didácticos o unidades de aprendizaje, armados por el docente, que integran a las TIC y el aprendizaje colaborativo como elementos potenciadores de la construcción del conocimiento.

Las WebQuest ayudan a:

- Desarrollar competencias en el manejo de la información.
- Promover habilidades de pensamiento de nivel superior.
- Favorecer la creatividad y la toma de decisiones.
- Ver una misma realidad desde diferentes ángulos o puntos de vista a través del trabajo colaborativo.

Replanteo del Rol Docente

- Coordinar, monitorear un aprendizaje que se desarrolla con diferentes ritmos según el grupo de chicos.
- Diseñar cuidadosamente la propuesta.
- Definir los objetivos, los materiales de trabajo.
- Oficiar de mediador cognitivo en cuanto a proponer preguntas esenciales y subsidiarias que realmente apunten a la construcción del conocimiento y no a la repetición de información obtenida.

Rol de los Alumnos

- Autorregulan su propio aprendizaje.
- Articulan sus ideas con las de los compañeros de grupo.
- Se ven “obligados” a conciliar puntos de vista diferentes y a definir una estrategia de resolución de problemas.
- Interactúan entre sí y con la información para armar su propia respuesta al conflicto planteado.
- Aprenden a autoevaluar permanentemente sus resultados a través de las rúbricas o matrices de valoración que también forman parte de la webquest.

Características de las WebQuest

Estructura

1. INTRODUCCIÓN
2. TAREA
3. PROCESO (Recursos previamente evaluados)
4. EVALUACION
5. CONCLUSION

1. Introducción

- Un texto corto cuya función es proveer al estudiante información *básica* sobre el *tema*, el *objetivo* y el *contenido* de la actividad que se va desarrollar.
- Su contenido debe ofrecer información suficientemente sencilla, clara, llamativa y motivadora, para enganchar el interés del estudiante durante el transcurso de la actividad.
- Un tema o problema importante que sea de su interés, frente al cual deberá desempeñar un papel central y desarrollar una actividad interesante.

2. Tarea

- Utilizar, analizar y transformar la información que ofrecen los Recursos de Internet seleccionados por el docente para desarrollar la WebQuest.
- Resolver una situación problemática (hacer una reflexión, sacar una conclusión, expresar una opinión).
- Problema en que se basa la actividad debe ser realmente retador y exigir al estudiante ir más allá de la simple repetición de información.
- Producir algo nuevo con la información que consultó, apoyándose en las Herramientas Informáticas.

3. Proceso

- Secuencia de pasos o subtareas que el estudiante debe seguir para resolver la Tarea de una WebQuest.
- Establece un “piso” de conocimientos mínimos para el grupo en conjunto antes de pasar a los roles. Provee para ello de sitios Web pertinentes.
- Varios pasos para realizar en grupo e individualmente.
- Los roles se adaptan a las tareas y a los recursos. Proveen de múltiples perspectivas para analizar el tema.
- Se requiere transformación o alto nivel de pensamiento para construir un nuevo significado. Se provee claramente del andamiaje necesario para lograrlo.

4. Evaluación

- Se realiza esencialmente con el propósito de obtener información que permita orientar al estudiante para que alcance los objetivos de aprendizaje establecidos.
- Los criterios de evaluación se describen claramente mediante una rúbrica.
- La rúbrica mide claramente qué deben saber los alumnos y que deben hacer para lograr la tarea.

5. Conclusión

Como cierre y reflexión acerca de lo aprendido, se elabora una conclusión.

Para finalizar, recordemos:

Esta propuesta está preestablecida, de modo que el docente deberá seleccionar los sitios y evaluar previamente su adecuación en función de los propósitos y las posibilidades de los alumnos.

Promueve el uso adecuado y ético de Información en torno al cumplimiento de objetivos, a la satisfacción de necesidades y a la resolución de problemas planteados desde perspectivas complejas.

g. Internet Segura

SEGURIDAD EN INTERNET

¿Cómo promover un uso responsable de las TIC dentro y fuera del ámbito escolar?

¿Qué puede hacer el docente?

- * Alertar sobre situaciones de riesgo.
- * Adoptar criterios pedagógicos para uso de Internet.
- * Realizar una construcción conjunta de pautas de autocuidado.



Internet se ha convertido en un espacio privilegiado de acclón para personas que contactan niños, establecen vínculos de confianza, obtienen imágenes, videos y/o provocan encuentros reales cuya finalidad es el abuso sexual o la explotación sexual comercial.

Niños y adolescentes deben aprender a proteger su integridad frente a este tipo de situaciones de riesgo real o virtual.

Dispositivos y programas informáticos usados por niños y adolescentes



- INTERNET -

- * Participación en círculos sociales
- * Búsqueda e intercambio de información
- * Comunicación
- * Producción de contenidos propios para publicar y compartir
- * Amieus
- * Interacción con extraños
- * Aprendizaje
- * Juegos
- * Desarrollo de la identidad
- * Discusiones
- * Desafío a la autoridad y a los límites establecidos

A favor

- * Internet es una fuente inagotable de información sobre los temas más diversos.
- * Las personas pueden producir sus propios contenidos y publicarlos para compartirlos.



Problemas

- * Circula material pornográfico, violencia explícita y contenidos inadecuados para niños.
- * Existen tuentes no válidas.
- * Niños y jóvenes pueden suministrar datos personales y subir imágenes propias al ser productores de contenidos.



Soluciones

Trabajar estrategias para prevenir peligros como:

- * Subir información personal o fotografías, ofrecer datos que permitan la identificación o localización personal.

Trabajar estrategias que permitan:

- * Detectar y rechazar contenido inadecuado en la Web.
- * Reconocer sitios confiables, buscar información a través de buscadores, evaluar sitios web.

- TELÉFONOS CELULARES -



- * Disponibilidad de alta tecnología en un mismo aparato, de uso cada vez más frecuente.
- * Facilidad para las comunicaciones, la transmisión de datos e información, la producción de imágenes, videos, etc.



Problemas

- * Posibilidad de ser fotografiado o grabado sin consentimiento
- * Recibir publicidad no solicitada
- * Recibir o provocar agresiones a través de mensajes de texto, llamada anónimas



Soluciones

- * Trabajar la importancia de utilizar celulares con prudencia sin invadir la intimidad de otros.



- BLOGS, FACEBOOK, TWITTER -



- * Herramientas muy sencillas que permiten publicar contenidos en Internet, en forma gratuita.



- * Son espacios virtuales abiertos donde se comparten contenidos privados e información personal que puede ser usada por un adulto en perjuicio de los niños/jóvenes.



Hablar sobre:

- * La importancia de preservar la propia identidad y la de otros.
- * Los posibles usos malintencionados que terceros pueden hacer de los contenidos publicados en el blog o fotolog.
- * La toma de conciencia de la dimensión del mundo virtual.
- * La responsabilidad como productores de contenidos.



El anonimato

El “escudo” que provee el anonimato puede favorecer actitudes agresivas, insistentes, de carácter amenazante.



Hacer público frente al grupo de pares estas situaciones pone en juego mecanismos de cooperación y solidaridad entre los compañeros.

Los niños menores de 10 años si bien utilizan “nicks” (apodos) no son propensos a interactuar falseando su identidad, sino al contrario, establecen vínculos de confianza donde aportan datos que pueden ponerlos en riesgo.

Exposición a la pornografía

Niños y adolescentes suelen quedar expuestos a este tipo de materiales “violentos” o para adultos, voluntaria o involuntariamente.



Muchos se sienten perturbados cuando dichos materiales ingresan a su entorno sin que los hayan pedido; por ejemplo, a través del correo electrónico no deseado (SPAM).

Cómo abordar la prevención desde la escuela

- * Conversar sobre estos temas en el aula.
- * Construir en conjunto pautas de autocuidado, partiendo de las propias experiencias.
- * Estimular la búsqueda de ayuda ante situaciones de riesgo o Incomodidad.
- * Lograr que los alumnos adquieran seguridad y autoestima que son claves para frenar un abuso.



IMPORTANTE

- * El docente debe intervenir cuando crea que un niño/adolescente padece una situación de acoso a través de las TIC, de abuso o de desamparo.
- * Debe proporcionar confianza, escucharlo, ayudarlo a hablar del tema y hacer que se sienta orgulloso de haberlo hecho.
- * Para ese niño/ adolescente hablar de lo sucedido es una manera de empezar a defenderse.
- * El docente no debe cuestionar la veracidad de los hechos relatados; cuando los niños refieren a acoso o abuso, casi nunca mientan.
- * Se debe disculpar al niño y decirle que no es responsable de lo que le pasó o le pasa; sólo es el agresor.

Recomendaciones a los docentes

- * La escuela se constituye como un canal de comunicación propicio para interactuar con los padres. Juntos pueden aunar criterios para abordar esta problemática y ser activos en la prevención y educación de los niños/adolescentes sobre el uso de las TIC.
- * Muchas veces, los padres no advierten que lugares como los cibernets o locutorios son potencialmente peligrosos si no existe control por parte de un adulto responsable. El docente puede difundirles dicha información en el ámbito escolar.

Recomendaciones a los padres

- * Acompañar a su hijos mientras navegan en Internet interesándose en sus actividades.
- * Colocar un filtro de contenidos en la PC.
- * Ubicar la computadora en un lugar compartido de la casa y no en el cuarto del niño/adolescente.
- * Conversar con los más grandes sobre lo que hacen en Internet, interiorizarse sobre los programas que utilizan.

Recordar que:



Ningún sistema de control suplanta la construcción de pautas de autocuidado por parte de los chicos y los vínculos con un adulto responsable.

ii. Propuestas Pedagógicas

a. *Pueblos Originarios de Argentina – Caza del Tesoro*

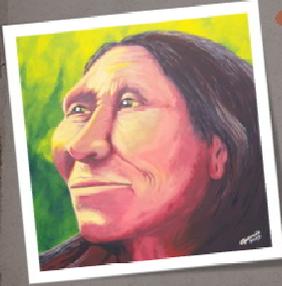
PUEBLOS ORIGINARIOS DE ARGENTINA



Guía para el alumno
Propuesta de Ciencias Sociales para EP.2C

 Centro de Estudios Federales
www.cefed.org.ar | info@cefed.org.ar

PROPUESTA



- Introducción
- Tareas
- Recursos
- Sugerencias
- Evaluación

INTRODUCCIÓN



- Hace miles y miles de años el territorio americano estaba poblado por muchos grupos de habitantes. Cada uno, según el ambiente de su territorio (factores bióticos y abióticos), adecuó sus costumbres, su forma de vida, su alimentación y tuvieron así su propia cultura.
- A través de los restos que se fueron encontrando: tumbas, armas, recipientes, restos de comida, herramientas de trabajo, tejidos y hasta las ruinas de sus pueblos, se puede conocer sobre las distintas culturas.

Actividad

- Luego de ver, analizar y comentar el siguiente video, les proponemos que averigüen cuál es el legado cultural de estos pueblos.



Hagan clic en la imagen.

TAREAS

- ETAPA 1
- ETAPA 2
- ETAPA 3
- ETAPA 4



1ra ETAPA

- Antes de comenzar el trabajo:
 - Dividirse en seis grupos.
 - Cada uno elegirá uno de los siguientes pueblos:
 - MAPUCHES
 - GUARANÍES (Mbiaguarani)
 - TOBAS (Qom)
 - COLLAS (Kollas)
 - TEHUELCHES (Aónikenk)
 - ONAS (Selk'nam)
- Creen una carpeta en el escritorio con el nombre del pueblo elegido.

2da ETAPA

- Utilizando un documento en Word o creando un microvideo, cada grupo elaborará las respuestas a los siguientes interrogantes:

- ¿Dónde viven y vivieron los diferentes pueblos?
- De acuerdo a sus relatos ¿cómo eran sus pueblos antes de la conquista? ¿Qué les sucede en la actualidad?



3ra ETAPA



- Trabajarán en forma colaborativa en la pizarra creando un mapa interactivo de los pueblos originarios.

- Para ello:
 - Abriremos <http://maps.google.com.ar/> y crearemos un mapa de referencias.
 - Cada grupo ubicará allí el pueblo originario sobre el que indagó colocando las referencias necesarias.
 - Capturarán el mapa logrado con las referencias de todos los pueblos.

4ta ETAPA

- Organizar una presentación compartida con la información obtenida incorporando los videos y documentos guardados en la etapa 1º para completar el mapa de la República Argentina.



RECURSOS

- <http://pueblosoriginarios.encuentro.gov.ar/>
- <http://www.encuentro.gob.ar/Mediateca.aspx?id=7>



SUGERENCIAS

- Para grabar el video de cada respuesta utilicen la grabadora de videos que se encuentra en el escritorio de cada netbook.

- Guarden los archivos en la carpeta correspondiente.



EVALUACIÓN

CATEGORÍA	3	2	1
ORGANIZACIÓN	La presentación tiene muy buena organización	La presentación tiene buena organización	El formato de la presentación es confusa para el lector
CONTENIDO	Toda la información es concreta	Tiene un porcentaje de información correcta superior al 80%	La información correcta es inferior al 50%
CALIDAD DE IMAGEN Y VIDEO	Las imágenes y videos corresponden al tema abordado y son de buena calidad	Las imágenes y videos corresponden al tema pero son de mala calidad	Imágenes y videos que no corresponden al tema

b. La Diversidad de los Animales – Caza del Tesoro

**ANIMALES
PREPÁRENSE:**

**¡VAMOS A
CONOCERLOS MÁS!**

Guía para el alumno - Propuesta de Ciencias Naturales para EI y EP.aC

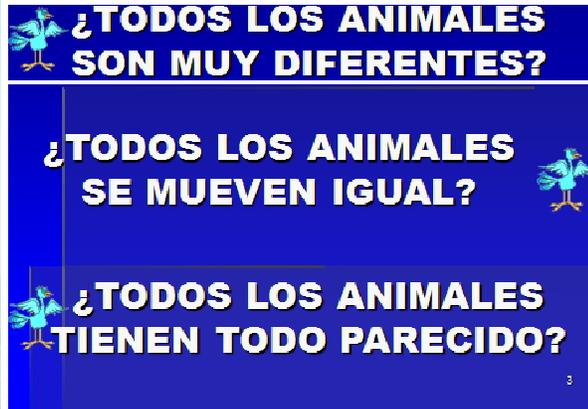
Centro de Estudios Federales Talleres de apoyo al docente sobre el uso del aula virtual - 2011



**¿TODOS LOS ANIMALES
SON MUY DIFERENTES?**

**¿TODOS LOS ANIMALES
SE MUEVEN IGUAL?**

**¿TODOS LOS ANIMALES
TIENEN TODO PARECIDO?**



**¿TODOS LOS ANIMALES
VIVEN EN EL MISMO LUGAR?**

**¿TODOS LOS ANIMALES
COMEN LO MISMO?**



ACTIVIDADES

Para realizarlas tendrán que:

- VER IMÁGENES.
- ESCUCHAR SONIDOS.
- VER VIDEOS.
- BUSCAR INFORMACIÓN EN INTERNET.



**A MIRAR LAS IMÁGENES
MUY ATENTAMENTE**



ALBUM

6

**A MIRAR LOS VIDEOS
MUY ATENTAMENTE**



CLIC EN CADA IMAGEN

7

A ESCUCHAR LOS SONIDOS

CLIC EN LA IMAGEN

A APRENDER
COMO SE LLAMAN
LOS SONIDOS
QUE HACEN LOS
ANIMALES

AJUGAR CON LOS
SONIDOS

EL CANTAR DE LOS PÁJAROS

A BUSCAR INFORMACIÓN

- LIBRO ÁLBUM DE ANIMALES
- EL ZOOLOGICO ELECTRÓNICO
- ZOOLOGICO DE BUENOS AIRES
- MUSEO DE CIENCIAS NATURALES
- ZOO DE MADRID

VEAMOS QUÉ ESCRIBIERON OTROS CHICOS...

ESTA ES UNA WIKI

Para realizarlas tendrán que:

- ARRASTRAR PALABRAS CON EL MOUSE.
- ARRASTRAR IMÁGENES CON EL MOUSE.
- ESCRIBIR PALABRAS USANDO EL TECLADO.
- COMPLETAR ORACIONES.
- ESCRIBIR TEXTOS.
- AGREGAR IMÁGENES.
- GRABAR MENSAJES.

¿TIENEN PELOS?

· sí

¿TIENEN ESCAMAS?

· sí

¿TIENEN PLUMAS?

• Sí

14

¿TIENEN COLUMNA?

• Sí

SON VERTEBRADOS

15

¿TODOS VUELAN?

VUELAN

16

¿CÓMO NACEN?

18

¿QUÉ COMEN?

20

JUNTEN LOS QUE TENGAN ALGO EN COMÚN

¿QUÉ ES?

21

VIVEN EN EL MISMO LUGAR **¿CUÁL ES?**



MUÉVANLOS PARA QUE QUEDEN JUNTOS UNO DE ARRIBA Y OTRO DE ABAJO

COMPARENLOS PARA ENCONTRAR ALGO...

PAREJAS DE ANIMALES	EN COMÚN	DIFERENTE
Tortugas y leones		
Mariposas y colibríes		
Elefantes y jirafas		
Tiburones y halcones		

ESCRIBAN AQUÍ EL NOMBRE DEL ANIMAL

- ESCRIBAN AQUÍ SOBRE ELLOS

- AQUÍ AGREGUEN UNA IMAGEN

DEJEN SU MENSAJE GRABADO PARA PROTEGER A LOS ANIMALES

¿VOS CREÉS QUE A LOS CHICOS LES INTERESA CONOCERNOS?

YO CREO QUE SÍ, PERO MEJOR SE LO PREGUNTAMOS.

FIN

- ESCRIBAN AQUÍ SU OPINIÓN SOBRE EL TRABAJO.

c. *Había una Vez – WebQuest*



Centro de Estudios Federales
www.cetfed.org.ar | info@cetfed.org.ar

HABÍA UNA VEZ...

Guía para el alumno
Propuesta de Ciencias Sociales para 3º-5º año EGB

INTRODUCCIÓN



¡ FELICITACIONES !

Sabiendo de su gran capacidad de invención y habilidad para escribir, la Sociedad Argentina de Autores de Cuentos Infantiles los ha elegido a ustedes para representar a la Ciudad de Buenos Aires en un gran concurso literario a nivel mundial que se realizará próximamente.

En ese concurso participarán ciudades de América, Europa, Asia y África compitiendo por el primer premio que se otorga: lograr que un cuento de hadas para chicos ambientado en una ciudad del mundo y en la actualidad aparezca en una antología llamada "Cuentos maravillosos del mundo de hoy".

INTRODUCCIÓN

Para representar a nuestro país, se ha elegido a la Ciudad de Buenos Aires. En ese libro y desde hace muchísimos años aparecen solamente las mejores y más creativas historias que reflejan el modo de vida de los más variados lugares del planeta.

La Ciudad de Buenos Aires estaría muy orgullosa de poder ocupar un lugar en las páginas de esa antología. Muchos compiten por ese privilegio pero sólo uno de ellos puede lograr su objetivo.

¡ Qué gran desafío !

LA TAREA

Ustedes tendrán que escribir un cuento maravilloso que se desarrolle en la actualidad y en lugares de la Ciudad de Buenos Aires que mejor representen el estilo de sus habitantes.

¿Cómo sería esta historia ?

- Para lograrlo, **trabajarán colaborativamente en grupos de tres chicos/as.**
- El grupo tendrá que leer varios cuentos de hadas, compararlos, discutir sus argumentos y analizar sus personajes, elementos mágicos, conflictos y soluciones.
- Usando los recursos de Internet reunirán información sobre la Ciudad de Buenos Aires, localizarán sus sitios más interesantes y los analizarán para poder comparar y escribir el cuento maravilloso que mejor represente a nuestra ciudad.

EL PROCESO

Paso N°1 – Trabajar con el grupo

En [este sitio](#) buscarán el apartado IV. El cuento. Clasificación y leerán solamente la explicación sobre qué es un cuento infantil, de hadas o maravilloso. En [este enlace](#), hallarán los nombres de los autores de cuentos maravillosos más conocidos y sus principales obras.

Lean entre todos y comenten con sus compañeros sus opiniones contestando oralmente estas preguntas.

- ¿Qué otros cuentos de esas características conocen? ¿Recuerdan sus títulos?
- ¿Qué tienen en común esos cuentos?
- ¿Hay alguno que les haya gustado más que otro? ¿Cuál?
- Completan [este cuadro](#) con sus conclusiones.

Paso N°2 – Trabajar individualmente

Ahora, cada uno de ustedes, leerá sólo uno de estos tres cuentos tratando de establecer quiénes son sus personajes principales, cuál es el conflicto y cuál es la resolución de la historia. Luego deberán contar la historia leída a sus compañeros de grupo para que los tres conozcan todos los argumentos.

Respeten sus turnos y escúchense con atención.

 ENANITOS	 BLANCA NIEVES Y LOS SIETE
 HANSEL Y GRETTEL	 PULGARCITO

Paso N°3 – Trabajar con el grupo

Lean con su grupo el párrafo a continuación, pónganse de acuerdo y completen el cuadro entre todos pensando bien en los elementos de las historias que leyeron.

Los cuentos maravillosos tienen siempre un héroe o heroína que debe emprender un viaje. Durante el camino encuentra a alguien que le ayuda con un objeto mágico. También encuentra uno o más personajes malvados que le ponen obstáculos o engaños. Pero al final el héroe o la heroína consiguen superar todas las pruebas y reciben una recompensa.

Título del cuento	Personaje principal	Motivo de la partida	Personaje malvado	Personaje bueno	Conflicto	Objeto mágico	Recompensa
PULGARITO		A buscar vida			Encontrar al mentor	Bolsa de queso leguas	Volver a casa por su propia dinero
BLANCA NIEVE				Osos y los 7 enanos			
HERNÁNDEZ Y ORETEL	Los hermanos (niño y niña)						

Paso N° 4 – Trabajar con el grupo

Observen el [mapa de la Ciudad de Buenos Aires](#).
 ¿Reconocen alguno de los lugares que allí aparecen?
 ¿Pueden ubicar calles del barrio donde viven ustedes, la escuela o de algún otro sitio?



Encuentren las respuestas y comenten con sus compañeros de grupo lo que leyeron y observaron.

Paso N° 5 – Trabajar individualmente

Ahora que han leído y ya saben bien qué es un cuento maravilloso, cada uno de ustedes elegirá un rol distinto para comenzar a trabajar el otro tema importante sobre el que tendrán que investigar: la Ciudad de Buenos Aires.

- 1) Experto en información general sobre la Ciudad de Buenos Aires
- 2) Experto en cultura, tango y deportes
- 3) Experto en actividades nocturnas, al aire libre y compras

Antes de comenzar a escribir, los escritores se interesan por saber datos reales sobre los lugares donde se va a desarrollar la historia que van a crear. Tratan de que sus personajes se parezcan lo más posible a los habitantes de esos lugares y para ello investigan sobre costumbres y actividades más comunes de la gente en esos sitios, averiguan datos históricos, paseos importantes, nombres de lugares o calles conocidas, sitios turísticos, comidas típicas, etc.

Rol 1 : Experto en información general sobre Ciudad de Buenos Aires

Como experto en información general serás el encargado de investigar y ofrecer datos interesantes para todos los que quieran vivir o visitar la Ciudad de Buenos Aires.

- a. ¿Cuánta gente vive en Buenos Aires? ¿Cuáles son sus límites geográficos?
- b. Para saber cuáles son las costumbres porteñas hace [click aquí](#).
- c. ¿Qué es lo más característico de la forma de hablar de los porteños?
- d. Completa este [mapa conceptual](#) y escribí debajo una síntesis de lo que investigaste.

Rol 2: Experto en cultura, tango y deportes.

En este rol serás el encargado de saber y hacer conocer los lugares secretos, actividades recreativas, etc.

Hace click para obtener información y trabajar con ella.

- a. ¿Sabes qué es el tango? [En este sitio](#) hay información sobre él
- b. ¿Qué lugar ocupa el deporte en la vida de la ciudad?
- c. ¿Cuáles son las expresiones de la cultura en la ciudad?
- d. Completa y clasifica tus ideas sobre estos temas en [este link](#)

Rol 3 : Experto en actividades nocturnas, al aire libre y compras.

Como experto en estos temas te encargarás de investigar y dar a conocer los lugares más bonitos de la ciudad; podrás aconsejar sobre actividades de todo tipo y sabrás también qué paseos son los más característicos. Haciendo [click aquí](#) conocerás sitios interesantes de la ciudad.

- a. [En esta página](#) encontrarás datos sobre medios de transporte y sitios turísticos.
- b. [En este link](#) encontrarás información sobre comidas típicas y sitios de compras.
- c. Completa [este diagrama de ideas](#) con toda la información que recogiste. En los cuadros enumera los sitios, pone nombres de comidas, transportes, etc.

Paso Nº 6 – Trabajar colaborativamente en grupo

Ahora todo el grupo sabe qué es un cuento maravilloso y cada uno de ustedes conoce datos importantes sobre la Ciudad de Buenos Aires.

¡ES HORA DE COMENZAR A ESCRIBIR EL CUENTO!

Recuerden que:

- Tienen que escribir un cuento maravilloso que se desarrolle en la época actual y en la Ciudad de Buenos Aires.
- Lo que haya investigado cada uno de ustedes servirá para ambientar la historia y los personajes con datos concretos así que mientras escriban, compartan con sus compañeros lo que saben y opinen, discutan y comenten sus puntos de vista.

SUGERENCIAS

Para empezar, ustedes, los escritores, tendrán que llegar a un acuerdo y:

a. Determinar en qué lugar de la ciudad se desarrollará la historia.

* Elijan uno de los sitios más pintorescos de nuestra ciudad.

* Ubiquen ese barrio en el mapa de la Ciudad y conozcan más a fondo sus características.

b. Decidir quién o quiénes serán los protagonistas, los elementos mágicos, el personaje bondadoso, el personaje malvado del cuento que van a escribir.

c. Pensar cuál será el conflicto del cuento y discutir cómo se resolverá.

Dejen sus ideas en [este documento](#).

Luego comiencen a armar un primer borrador [aquí](#).

EVALUACIÓN

Reflexionar en forma conjunta sobre la actividad realizada y realizar las propuestas de evaluación.

	1	2	3	4	5
SEGUIMOS INDICACIONES	No atendí las indicaciones por lo tanto no sé qué hacer	No seguí siempre las indicaciones. No me concentraba mucho en la tarea.	Seguí las indicaciones pero también que recordaba que me concentraba en la tarea.	Seguí las indicaciones y me concentraba en la tarea mientras trabajaba en el proyecto.	Seguí todas las indicaciones y ayudé a los que no sabían qué hacer.
COLABORAMOS CON LOS COMPAÑEROS	Jugué en lugar de trabajar en nuestro proyecto.	No me guiaré de ayuda de los que saben hacer y hacer lo mejor.	Trabajamos juntos pero no compartimos responsabilidades.	Trabajamos mejor juntos y terminamos el proyecto.	Trabajamos juntos y además compartimos responsabilidades.
USO DE LOS RECURSOS	No pude encontrar la información que buscaba.	Pude encontrar algo de la información que buscaba.	Pude encontrar mejor parte de la información que buscaba.	Pude encontrar la información que necesitaba con la ayuda de otros.	Pude encontrar la información que buscaba en forma independiente.
COMPLETAMOS LOS TAREAS	No comprendo qué era en tarea. No tengo nada completado.	Trabajé en la tarea pero solo incluí parte de la información.	Trabajé con todos los compañeros que me ayudaron.	Incluí toda la información. No tengo que hacer más ajustes.	Incluí toda la información. No tengo que hacer más ajustes con detalle y cuidado.

CONCLUSIÓN

El cuento ya está listo para ser enviado al concurso.

Han trabajado mucho para tener éxito en esta tarea. Cualquiera sea el resultado pueden sentirse orgullosos de haber hecho el mayor esfuerzo posible.

¡FELICITACIONES!

d. Peligro Bacterias - WebQuest

000

	INICIO
	INTRODUCCIÓN
	TAREA
¡PELIGRO! ¡BACTERIAS!	PROCESO
	EVALUACIÓN
	CONCLUSIÓN
	CRÉDITOS

WebQuest para 6to - 7mo Año F & R
(Cs. Naturales y Lengua)



INTRODUCCIÓN	INICIO
Durante los últimos meses hemos leído <u>noticias periódicas</u> relacionadas con problemas de salud ocasionados por la ingestión de alimentos tanto en casas de comida como en el hogar.	INTRODUCCIÓN
Muchas personas se han intoxicado y varios niños han muerto por haber comido alimentos que no habían sido cuidados como es debido. Debido a la alarma que esto ha causado en la población, el Gobierno ha decidido tomar cartas en el asunto y para ello ha nombrado una Comisión de Expertos que investigará el tema y dará a conocer los resultados que se obtengan a través de la confección de un folleto que se distribuirá a la población con propuestas para concientizar a todos los involucrados en el tema de las E.T.A. (Enfermedades de Transmisión Alimentaria).	TAREA
Uds. han sido elegidos para integrar esa Comisión. Tendrán a cargo una tarea de gran responsabilidad que requiere de mucho compromiso: proponer cuáles son las medidas más efectivas que ayudarían a prevenir las enfermedades transmitidas por los alimentos y decidir quiénes deben llevarlas a cabo.	PROCESO
Todos sabemos que son capaces de hacer un buen trabajo ¿Están listos?	EVALUACIÓN
	CONCLUSIÓN
	CRÉDITOS

TAREA	INICIO
La Comisión de Expertos tendrá que investigar y encontrar posibles soluciones al problema de las enfermedades transmitidas por los alimentos. Los resultados de su trabajo aparecerán en un folleto que será distribuido en la ciudad y que incluirá información, datos de interés y pasos a seguir para evitar más inconvenientes.	INTRODUCCIÓN
Para eso, leerán y se informarán acerca de las enfermedades transmitidas por los alimentos (E.T.A.) y qué las causa.	TAREA
En cada grupo debe haber un ciudadano/a común , un representante del Gobierno , un comerciante de alimentos y un especialista en biomatología .	PROCESO
	EVALUACIÓN
	CONCLUSIÓN
	CRÉDITOS

TAREA	INICIO
El trabajo de cada miembro consistirá en investigar el tema según su rol y usar esa información para discutir con el grupo cómo cada uno de ustedes podría ayudar a mejorar la calidad de la publicación.	INTRODUCCIÓN
Una vez que cada uno haya reunido información, compartirá lo encontrado con sus compañeros. Luego de que todos los miembros hayan presentado la investigación individualmente, el grupo decidirá qué información incluir para que la gente esté informada y qué consejos daría para evitar situaciones similares en el futuro.	TAREA
Deben trabajar mucho para que el trabajo sea todo un éxito. La tarea depende de todos y de que cada uno se esfuerce lo más que pueda.	PROCESO
	EVALUACIÓN
	CONCLUSIÓN
	CRÉDITOS

"ASISTENCIA TÉCNICA EN EL USO DE AULAS DIGITALES EN LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES"

Paso 3: Trabajar con el grupo colaborativo

Es hora de **debatir, discutir y llegar a un acuerdo sobre los temas que han estado investigando.**

¡BIENVENIDOS A LA COMISIÓN DEL COMITÉ DE EXPERTOS!

Como ya saben la misión del Comité es elaborar una propuesta para establecer cuáles serán los pasos más efectivos para prevenir las ETA y decidir quiénes son los responsables de que esto ocurra. El Comité está compuesto por expertos que deberán discutir sus propuestas incluyendo sus diferentes puntos de vista, sus distintos intereses y sus diferentes inquietudes respecto del tema de las ETA.

Los aspectos a tener en cuenta en la discusión serán:

- ¿ Pueden las ETA ser evitadas con medidas de control y legislación adecuadas?
- ¿ Qué produce las ETA, cuáles son sus síntomas y sus características y las formas de prevenirlas?
- ¿ Qué necesita saber un consumidor común sobre las ETA?
- ¿ cuáles son las obligaciones de los comerciantes de alimentos para con sus clientes en relación a las ETA?

PROCESO
EVALUACIÓN
CONCLUSIÓN
CRÉDITOS

Paso 3: Trabajar con el grupo colaborativo

➤ Primer Paso

Para llegar a un acuerdo es necesario que primero se reúnan los expertos que comparten los mismos roles y elaboren **un informe escrito en borrador** para presentar en la propuesta final.

Grupo 1: Todos los representantes del gobierno
Grupo 2: Todos los bromatólogos
Grupo 3: Todos los consumidores
Grupo 4: Todos los comerciantes de alimentos

El informe deberá basarse en los hechos que han investigado y en la información que han obtenido.

Deben mantenerse en su rol y tomar partido para defenderlo como corresponde.

Paso 3: Trabajar con el grupo colaborativo

➤ Segundo Paso

Para este segundo paso volverán al grupo original y deberán explicar a sus compañeros las conclusiones a las que llegaron y escuchar las de los demás roles.

Tendrán que llegar a un acuerdo sobre cuáles son los principales problemas relacionados con el tema de las ETA y cuáles son las propuestas de solución que su grupo elevará al gobierno.

Tendrán que mantenerse en su rol y tratar de defender su punto de vista.

PROCESO
EVALUACIÓN

Paso 3: Trabajar con el grupo colaborativo

Los temas a discutir serán:

- Si las ETA necesitan ser controladas de otra forma por el gobierno, si se necesita cambiar o modificar las leyes y normas vigentes o sólo es necesario controlar a quienes tienen a cargo hacer cumplir las normas que ya están vigentes. ¿Sería necesario que este tema fuera el principal en la propuesta grupal? ¿Por qué?
- Si las ETA son o no un peligro real para la salud de la población; cuáles son sus causas y consecuencias desde el punto de vista médico. ¿Debe la población estar al tanto de estos riesgos? ¿Sería necesario que este tema fuera el principal en la propuesta grupal? ¿Por qué?
- Si los consumidores tienen alguna responsabilidad en el tema de las ETA; qué es ser un consumidor responsable y cómo pueden los consumidores hacer valer sus derechos. ¿Sería necesario que este tema fuera el principal en la propuesta grupal? ¿Por qué?
- Si los comerciantes de alimentos deben o no ejercer buenas prácticas comerciales. ¿Qué se consideran buenas prácticas comerciales? ¿A quiénes involucran estas prácticas? ¿Qué es la Lealtad Comercial? ¿Sería necesario que este tema fuera el principal en la propuesta grupal? ¿Por qué?

CONCLUSIÓN

¡AHORA, A HACER EL FOLLETO!

Su grupo tendrá que efectuar la propuesta que Uds. crean que es la más conveniente para concientizar a todos los involucrados en el tema.

Para hacerlo seguirán **este modelo visual** y **confeccionarán** el folleto que servirá de modelo para la campaña.

Discutirán entre todos los miembros del grupo qué título le darán a la propuesta, cuáles son los problemas encontrados y los involucrados en el tema, luego **decidirán** cuál sería la mejor estrategia a seguir para llegar a toda la población y al gobierno.

Decidan cuál de los roles es el que se presentará como el principal afectado y cuál de todos es el que tiene la mayor responsabilidad en revertir la situación.

Para llegar a este acuerdo, escuchan a sus compañeros y explican sus puntos de vista. Discutan cuáles son los derechos y los deberes de cada uno según su rol y lleguen a un acuerdo grupal.

PROCESO
EVALUACIÓN
CONCLUSIÓN
CRÉDITOS

EVALUACIÓN

	4	3	2	1
Diagnóstico Problemas	Los estudiantes identifican más de 3 problemas u obstáculos que necesitan ser cambiados.	Los estudiantes identifican al menos 3 problemas u obstáculos que necesitan ser cambiados.	Los estudiantes identifican al menos 2 problemas u obstáculos que necesitan ser cambiados.	Los estudiantes identifican menos de 2 problemas u obstáculos que necesitan ser cambiados.
Definición de Soluciones	Los estudiantes identifican más de 3 soluciones o estrategias significativas y posibles para alentar el cambio.	Los estudiantes identifican al menos 3 soluciones o estrategias significativas y posibles para alentar el cambio.	Los estudiantes identifican al menos 2 soluciones o estrategias significativas y posibles para alentar el cambio.	Los estudiantes identifican menos de 2 soluciones o estrategias significativas y posibles para alentar el cambio.
Investigación	Los estudiantes incluyen 3 o más ejemplos de alta calidad o datos para apoyar su campaña.	Los estudiantes incluyen al menos 2 ejemplos de alta calidad o datos para apoyar su campaña.	Los estudiantes incluyen al menos 1 ejemplo de alta calidad o datos para apoyar su campaña.	Los estudiantes no incluyen ejemplos de alta calidad o datos para apoyar su campaña.
Campaña Final	Los estudiantes crean un producto original, atractivo e interesante que está adecuadamente relacionado al tema de la campaña.	Los estudiantes crean un producto atractivo que está adecuadamente relacionado al tema de la campaña.	Los estudiantes crean un producto atractivo pero no adecuado al tema de la campaña.	El producto no es atractivo.

INTRODUCCIÓN
TAREA
PROCESO
EVALUACIÓN
CONCLUSIÓN
CRÉDITOS

"ASISTENCIA TÉCNICA EN EL USO DE AULAS DIGITALES EN LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES"

	4	3	2	1
Eso del Trabajo de Clase	Usaron bien el tiempo durante todo periodo de clase. Pueden formular en realidad el proyecto y hacer desarrollo a esta.	Usaron bien el tiempo durante todo periodo de clase. En general, pudieron trabajar en realizar el proyecto y hacer desarrollo a esta.	Usaron bien algo del tiempo durante todo periodo de clase. Hubo cinco enfases en realizar el proyecto, pero solo parcialmente desarrollaron a esta.	No usaron el tiempo de clase para realizar el proyecto o desarrollarlo con frecuencia o con intensidad a esta.
Conocimiento a su uso	Los estudiantes pueden contestar con precisión todas las preguntas relacionadas a los hechos en el aula y los procesos usados para crearlo.	Los estudiantes pueden contestar con precisión la mayoría de las preguntas relacionadas a los hechos en el aula y los procesos usados para crearlo.	Los estudiantes pueden contestar con precisión aproximadamente el 50% de las preguntas relacionadas a los hechos en el aula y los procesos usados para crearlo.	Los estudiantes no parecen tener conocimiento sobre los hechos o los procesos usados en la creación del aula.
Evaluación en el Trabajo	Se mencionan cuidadosamente en el trabajo que se necesita hacer. Muy acertadamente.	La mayoría parte del tiempo se enfocan en el trabajo que se necesita hacer.	Aunque vea de enfases en el trabajo que se necesita hacer algunas veces hay que recordarles que se mencionan cuidadosamente.	Algunos se enfocan en el trabajo que se necesita hacer. Dejan que otros hagan el trabajo.
Trabajos en Clase	Distintos trabajos, comparten y apoyan el trabajo de otros. Tienen de manera la unión de los miembros trabajando en grupo.	Usualmente escuchan, comparten y apoyan el trabajo de otros. No causan "problemas" en el grupo.	A veces escuchan, comparten y apoyan el trabajo de otros, pero algunas veces no es un buen grupo.	Raramente escuchan, comparten y apoyan el trabajo de otros. Por lo tanto no es un buen grupo.

INICIO
INTRODUCCIÓN
TAREA
PROCESO
EVALUACIÓN
CONCLUSIÓN
CUESTIONES

CONCLUSION	
Han realizado un excelente trabajo gracias a sus investigaciones y propuestas el tema de las ETA será, de ahora en más, considerado de extrema importancia a nivel nacional. Ahora pueden volver al cuadro inicial y completar la última columna.	INTRODUCCIÓN
Si desean seguir investigando sobre el tema pueden recurrir a los siguientes links:	INTRODUCCIÓN
>Ministerio de Salud	PROCESO
>Administración Nacional de Medicamentos, Alimentos y Tecnología Médica	PROCESO
>Subsecretaría de Defensa del Consumidor	PROCESO
>Organización Panamericana de la Salud (OPS)	PROCESO
>Instituto Panamericano de Protección de Alimentos y Zoonosis (INPPAZ)	PROCESO
Campañas educativas	CONCLUSIÓN
>Foodlink.org	CONCLUSIÓN
>Campaña de Educación Sobre Seguridad Alimentaria/USDA for Kids	CONCLUSIÓN
>The food safety campaign's education pages	CONCLUSIÓN
>Canal Comunidad INPPAZ/OPS-OMS	CONCLUSIÓN
Agencias Internacionales de inocuidad de alimentos	CONCLUSIÓN
>Agencia Española de Seguridad Alimentaria y nutrición (AESAN)	CONCLUSIÓN
>Food Standards Agency of United Kingdom	CONCLUSIÓN
>Agencia Nacional de Vigilancia Sanitaria de Brasil (ANVISA)	CONCLUSIÓN
Instituciones Nacionales relacionadas con la inocuidad de los alimentos	CONCLUSIÓN
>Secretaría de Agricultura, Ganadería, Pesca y Alimentos de la Nación	CONCLUSIÓN
>Servicio Nacional de Sanidad y Calidad Agroalimentaria (SENASA)	CONCLUSIÓN

iii. *Cuadernillo de Apoyo Docente*



TALLERES DE FORMACIÓN Y APOYO DOCENTE

GUÍA DE ORIENTACIÓN

ASISTENCIA TÉCNICA EN EL USO DE AULAS DIGITALES



Centro de Estudios Federales
www.cefed.org.ar | info@cefed.org.ar

Lima 287 4º D
Ciudad Autónoma de
Buenos Aires
(011) 4383-6288
(011) 6088-7634
info@cefed.org.ar
www.cefed.org.ar

CONTENIDOS

CAPÍTULO 1	3
1. INTRODUCCIÓN AL CURSO	3
1.1 El aprendizaje colaborativo	3
1.2 Roles en el aula	4
CAPÍTULO 2	5
2. AULA DIGITAL	5
2.1 Aprendizaje colaborativo asistido por un Aula Digital	5
CAPÍTULO 3	6
3. ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS: CAZA DEL TESORO Y WEBQUEST	6
3.1 Cacerías	6
3.2 WebQuest	6
3.3 Recomendaciones alternativas para el caso de no existir conexión a la red .	8
CAPÍTULO 4	9
4. POR UN USO RESPONSABLE DE LAS TIC	9
4.1 Guía para Padres y Docentes	9
4.2 Guía para Niños y Adolescentes.....	10
4.3 Sitios sugeridos.....	10
ANEXOS	11
1. CÓMO EVALUAR MEDIANTE FORMULARIOS LOS RECURSOS DE INTERNET	11
2. GUÍA DE CIENCIAS SOCIALES Y PRÁCTICAS DEL LENGUAJE: “HABÍA UNA VEZ UN LUGAR...”	12

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN AL CURSO

PROPÓSITOS

- Contribuir en la formación de los docentes en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC) como entorno didáctico-pedagógico.
- Promover el diseño de experiencias innovadoras con la integración de las posibilidades digitales.
- Impulsar la implementación de proyectos colaborativos en las aulas.

CONTENIDOS

- Estrategias didácticas que integren tecnologías digitales
- Trabajo colaborativo
- Aula digital: nuevo entorno didáctico
- Clases prácticas sobre propuestas pedagógicas con la inclusión de los recursos del aula digital

1.1 El aprendizaje colaborativo



1.2 Roles en el aula

ROL DEL DOCENTE

- Coordinar y monitorear un aprendizaje que se desarrolla con diferentes ritmos según el grupo de alumnos.
- Diseñar cuidadosamente las diferentes propuestas.
- Definir los objetivos y los materiales de trabajo.
- Oficiar de mediador cognitivo, apuntando a la construcción del conocimiento y no a la repetición de información obtenida.



ROL DEL ALUMNO/A



- Autorregular el propio aprendizaje.
- Articular sus ideas con las de los compañeros de grupo.
- Conciliar puntos de vista diferentes y definir una estrategia de resolución de problemas.
- Interactuar entre sí y con la información para armar su propia respuesta al conflicto planteado.

CAPÍTULO 2

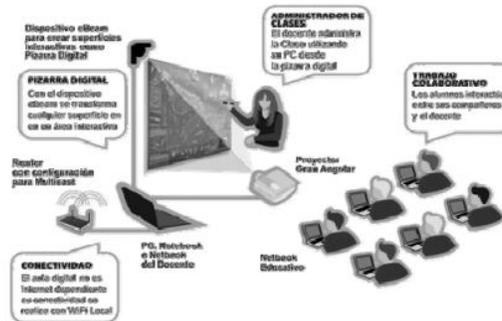
2. AULA DIGITAL

El **Aula Digital** es un salón de clases, dotado de recursos tecnológicos que adquieren valor pedagógico cuando se utilizan para acompañar y facilitar el aprendizaje.

Es un espacio donde se integran el trabajo docente con las posibilidades digitales en un entorno pedagógico integral donde sobresale la interacción entre profesores y estudiantes.

La integración de medios como el video, animaciones, sonidos, fotografías y textos, la Pizarra digital Interactiva (PDI) e internet diversifican las fuentes y las formas de adquisición de información, donde una añade una nueva información a la otra para completar un conjunto superior de informaciones sobre un mismo tema.

Trabajar en un aula digital implica repensar y desarrollar nuevas prácticas pedagógicas



2.1 Aprendizaje colaborativo asistido por un Aula Digital

- ✓ Aprender accionando con otros, en grupo.
- ✓ Enfatizar el papel comunicativo de las TIC como elemento mediador que apoya el proceso de aprendizaje.
- ✓ Usar las redes informáticas para aprender a colaborar y colaborar para aprender.

CAPÍTULO 3

3. ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS: CAZA DEL TESORO Y WEBQUEST

Existen múltiples recursos asociados a la búsqueda de información, de las cuales aquí trataremos dos: las WebQuest y las Cacerías o búsquedas de tesoros, cuya finalidad es, justamente, superar la dificultad y las consecuencias que se presentan cuando los alumnos buscan información de manera autónoma. Trabajar con las WebQuest y las cacerías da respuesta al problema del copy-paste (copiar y pegar) y al de recurrir a información superficial.

Las WebQuest y las cacerías son desarrollos orientados a la búsqueda de información en la web, pero existe un salto cualitativo entre ambas propuestas.

Las WebQuest son más sofisticadas en cuanto al tipo de consigna, la cantidad de fuentes de información a las cuales recurrir para buscar información y la necesidad de arribar a una conclusión o comentario final de la búsqueda.

Las cacerías son más limitadas en cuanto al universo de búsqueda y en estas no siempre se le solicita al alumno que elabore conclusiones.

3.1 Cacerías

Una cacería en Internet es un tipo de actividad que promueve procesos de búsqueda de información por parte de los alumnos a partir de una propuesta didáctica elaborada anticipadamente por un docente. Consiste en una serie de preguntas y una lista de direcciones web de las que pueden extraerse o inferirse las respuestas. Algunas incluyen una “gran pregunta” final, que requiere que los alumnos integren los conocimientos adquiridos en el proceso. Algunos autores consideran que las cacerías son una reducción o una versión simplificada de las WebQuest.

Resultan estrategias útiles para la adquisición de la información sobre un tema determinado, para la formación de habilidades y procedimientos de búsqueda relacionados con las tecnologías de la información y la comunicación en general, y con el acceso a la información en particular.

3.2 WebQuest

Frente a las dificultades que se presentan cuando los alumnos buscan información, de manera autónoma en Internet, Intranet, enciclopedias digitales o CD-ROM, trabajar con WebQuest permite que los estudiantes realicen indagaciones pautadas y guiadas.

Una WebQuest es una actividad orientada a la investigación, en la cual la información para poder realizarla procede de Internet. Este modelo fue desarrollado en 1995 por Bernie Dodge, profesor de Tecnología Educativa de la Universidad de San Diego, Estados Unidos.

Su propuesta se caracteriza por presentar actividades orientadas y guiadas que le permiten al alumno llevar a cabo una tarea específica a través de una serie de consignas establecidas y recursos brindados por el docente.

Dichas consignas pueden variar para distintos grupos de alumnos, quienes, en trabajo colaborativo, deberán llegar a un único producto final.

Elementos que integran una WebQuest

Una **INTRODUCCIÓN**, en la que se establece el marco de trabajo de una manera sugerente y motivadora. Sea cual fuere el contenido que se quiera trabajar, es importante que la WebQuest se presente de modo atractivo para los alumnos. Con este objetivo, conviene hacer una pregunta inicial que sirva de “gancho” para despertar el interés de los estudiantes desde el inicio.

La introducción –clara y breve- debe plantear una situación problemática para resolver, que apele a la curiosidad e implique un desafío.

Una **TAREA**, en la que se define concretamente cuáles serán las actividades a desarrollar por los alumnos.

Es importante centrarse en la comprensión de uno o dos tópicos sustanciales que formen parte del tema principal de la WebQuest. La propuesta es diseñar una tarea auténtica que lleve a la transformación de la información, evitando la tendencia a la mera reproducción.

Existen muchas categorías de tareas para diseñar una buena WebQuest. Algunos ejemplos pueden ser: resolver un problema o misterio; formular y defender una posición; diseñar un producto; analizar una realidad compleja; producir un mensaje persuasivo o un tratamiento periodístico; recopilar información, etc.

Un **PROCESO**, en el que se describen los pasos que seguirá el alumno para que la tarea pueda ser llevada a cabo.

Es la parte fundamental de una WebQuest bien diseñada. El proceso debe concordar con la descripción de la tarea. Está conformado por pasos que los estudiantes deben realizar, con los enlaces incluidos en cada paso.

Es un momento para organizar la complejidad de la propuesta de investigación. La redacción del proceso exige también la incorporación de otro principio central de las WebQuest. La división en roles o perspectivas, características del aprendizaje colaborativo.

Aquí se definen un conjunto de subtareas bien estructuradas y precisas para cada uno de los roles que vayan a adoptar los alumnos.

El diseño de WebQuest tiene dos desafíos: lograr en estas actividades y pasos un verdadero andamiaje cognitivo para los estudiantes y promover la negociación de significados entre los alumnos en pos de una producción colectiva.

Una **PROPUESTA DE SITIOS DE INTERÉS**, donde el alumno podrá buscar y seleccionar la información pertinente para llevar a cabo la tarea.

En este apartado se listan los sitios web seleccionados previamente, a fin de que los alumnos puedan concentrarse en el tema a indagar y evitar la navegación a la deriva.

En realidad, los recursos pueden ser presentados en una sección independiente o ser incluidos en la etapa de proceso, en forma general o personalizada, según los roles a investigar. Muchas veces, además de sitios web convendrá ampliar con otras fuentes y sugerir otros tipos de recursos tales como revistas, libros, encuestas, diagramas, etc.

Una **MODALIDAD DE EVALUACIÓN**, en la que se establecen la forma y los criterios de evaluación de la tarea.

El objetivo aquí es promover la evaluación y la autoevaluación de los logros individuales. Se requiere que una evaluación sea clara y concreta; esto es más que un proceso de reflexión, dado que acompaña y orienta el aprendizaje proporcionando información para saber cómo reencauzar continuamente la construcción del conocimiento.

Una **CONCLUSIÓN** como cierre y reflexión acerca de lo aprendido.

Por último, se especifican los **CRÉDITOS**, las referencias y las fuentes de información utilizadas para la elaboración de la WebQuest.

Cabe destacar que esta propuesta está preestablecida, de modo que el docente deberá seleccionar los sitios y evaluar previamente su adecuación en función de los propósitos y las posibilidades de los alumnos.

Aportes pedagógicos del trabajo con WebQuest

- Favorece el trabajo con soportes multimedia.
- Propicia el acceso a fuentes de información variadas y diversas.
- Desarrolla habilidades de investigación, búsqueda, selección, evaluación y jerarquización de información en torno a objetivos previamente establecidos.
- Forma habilidades para la lectura hipertextual y la comprensión de textos.
- Promueve el uso adecuado y ético de información en torno al cumplimiento de objetivos, a la satisfacción de necesidades y a la resolución de problemas planteados desde perspectivas complejas y la toma de decisiones.
- Incentiva el desarrollo de habilidades de aprendizaje autónomo y colaborativo.
- Favorece el pensamiento crítico y creativo sobre la información y la capacidad de “Hiperlectura”.
- Fomenta el desarrollo de habilidades metacognitivas y de evaluación de procesos.

3.3 Recomendaciones alternativas para el caso de no existir conexión a la red

La WebQuest es, como ya se ha dicho, una herramienta digital que organiza la búsqueda de información en distintos sitios web. Sin embargo, las condiciones de navegabilidad se pueden generar en una **Intranet** (red de área local, de uso exclusivo, que permite la distribución de información de manera privada).

Las páginas que se van a utilizar y enlazar pueden bajarse y copiarse en un procesador de texto para luego realizar los hipervínculos correspondientes y mantenerlos aun cuando no se cuente con Internet, siempre manteniendo la referencia a la fuente que se trata. Las consignas de búsqueda, también, pueden remitir a enciclopedias digitales o a otros CD-ROM.

- ✓ La tecnología favorece la **MULTIALFABETIZACIÓN**
- ✓ Lo relevante no es la tecnología empleada (plataforma o software) sino el modelo de enseñanza/entorno de aprendizaje que se organiza en un aula.
- ✓ La tecnología no tiene efectos mágicos sobre el aprendizaje, sí facilita, potencia y enriquece el trabajo del docente y del alumno.

CAPÍTULO 4

4. POR UN USO RESPONSABLE DE LAS TIC

Internet es una fuente de información y un medio de expresión sin precedentes. Usar Internet es informarse, comunicarse, establecer vínculos, enriquecer las relaciones sociales. Pero, Internet es como la vida: tiene aspectos maravillosos pero también costados oscuros a los que chicos y adolescentes pueden enfrentarse sin saber de sus peligros y su vulnerabilidad.

La escuela y el hogar, a través de los adultos responsables tienen el deber de determinar espacios donde se fomente el uso constructivo, creativo y CRÍTICO de las TIC. Son los adultos los que deben ayudar a los NNyA (niños, niñas y adolescentes) a estar preparados para discriminar los contenidos convenientes de los que no lo son, comprender que sus derechos pueden ser vulnerados y que ellos mismos pueden utilizar estos medios para vulnerar los derechos de los demás.

Tanto padres como docentes tendrán que familiarizarse con los dispositivos tecnológicos y replantear en conjunto con los NNyA estrategias y pautas para un uso responsable de las TIC desechando las prohibiciones de uso y animando a estar juntos para construir un camino de libertad y responsabilidad.

4.1 Guía para Padres y Docentes

- No dejar solos a los niños cuando estén conectados a Internet.
- Ubicar la computadora en un lugar común o de paso, nunca en el cuarto.
- Hablar habitualmente con los chicos sobre el uso de Internet y aconsejarlos sobre las medidas de seguridad que deben tomar.
- Proteger a los niños de sitios inconvenientes utilizando algún sistema de prevención.
- Verificar que los lugares públicos en donde navegan dispongan de filtros de contenidos para menores de edad.
- Acompañar periódicamente a los chicos mientras están en Internet para conocer sus intereses y los amigos con quienes chatean.
- Permíteles conectarse sólo por un tiempo y en un horario predeterminado, siempre de día y no de noche.
- Dejar las cámaras web para cuando sean más grandes.
- Construir junto a los niños "reglas consensuadas" para navegar y chatear en Internet.

4.2 Guía para Niños y Adolescentes

- Siempre debes avisar inmediatamente a tus padres si ves algo que no entiendes, te hace sentir incómodo o te da miedo.
- Nunca escribas tu nombre real, utiliza siempre un seudónimo.
- Nunca envíes una foto tuya ni de tu familia. Si alguien te lo pide avisa enseguida a tus padres.
- No des tu información personal ni de tus padres, amigos, familiares o de tu escuela.
- No menciones direcciones, teléfonos, horarios ni números de documentos o tarjetas de crédito.
- No compartas tus claves y contraseñas con nadie, ni siquiera con tus mejores amigos. Manténlas en secreto o cuéntaselas solamente a tus padres.
- Nunca tengas un encuentro cara a cara con alguien que hayas conocido por Internet. Las personas con las que chateas tal vez no son quienes dicen ser. Si quieres conocer personalmente a un "ciberamigo" pídeselo a tus padres y que ellos te acompañen al encuentro.
- Nunca respondas mensajes que no sepas de quién viene o que simplemente te parezca extraño. Si recibes un mensaje de este tipo coméntalo con tus padres.

4.3 Sitios sugeridos

<http://www.chicoseninternet.com.ar/>

<http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD27/inicioCD27.html>

<http://www.telefonica.com.ar/usoresponsabledeTICs>

<http://www.microsoft.com/es-xl/security/family-safety/childsafety-internet.aspx>

<http://www.serpadres.es/familia/vida-en-familia/entrevista-a-barbara-navarro-la-mejor-herramienta-de-seguridad-en-internet-es-la-educacion.html>

<http://www.nietoeditores.com.mx/download/actapediatrica/Sep-Oct2008/ActaPediat-273-9.pdf>

ANEXOS

1. CÓMO EVALUAR MEDIANTE FORMULARIOS LOS RECURSOS DE INTERNET

Cuando se lleva a cabo una investigación utilizando Internet, es importante saber cómo evaluar el material que se encuentra en la Web.

Utiliza este formulario para seleccionar los sitios web que puedan ser útiles para tu Unidad de trabajo. Servirá para determinar si un sitio tiene información pertinente, verdadera y confiable.

1. URL o sitio Web:

2. Nombre del sitio Web:

3. Uso principal (marca con un círculo todos los que correspondan):

Estudiantes **Docentes** **Otros**

4. ¿Cuál es el propósito u objetivo de este sitio Web?

5. ¿Es tendenciosa la información?

6. ¿Qué otras referencias se citan?

7. ¿Hay alguna manera de hacer comentarios en el sitio Web y establecer un intercambio con el Autor o con el Director del Sitio Web?

8. ¿En qué fecha fue publicado el material del sitio Web? ¿Es actual o está desactualizado?

9. Describe cómo este sitio puede ser usado en tu Unidad:

10. Analizando las respuestas, ¿consideras que es un buen sitio para tu Unidad?

SÍ **NO**

2. GUÍA DE CIENCIAS SOCIALES Y PRÁCTICAS DEL LENGUAJE: “HABÍA UNA VEZ UN LUGAR...”

1. INTRODUCCIÓN

¡FELICITACIONES!

Sabiendo de su gran capacidad de invención y habilidad para escribir, la Sociedad Argentina de Autores de Cuentos Infantiles los ha elegido a ustedes para representar a la Ciudad de Buenos Aires en un gran concurso literario a nivel mundial que se realizará próximamente.

En ese concurso participarán ciudades de América, Europa, Asia y África compitiendo por el primer premio que se otorga: lograr que un cuento de hadas para chicos ambientado en una ciudad del mundo y en la actualidad aparezca en una antología llamada "Cuentos maravillosos del mundo de hoy".

Para representar a nuestro país, se ha elegido a la Ciudad de Buenos Aires. En ese libro y desde hace muchísimos años aparecen solamente las mejores y más creativas historias que reflejan el modo de vida de los más variados lugares del planeta.

La Ciudad de Buenos Aires estaría muy orgullosa de poder ocupar un lugar en las páginas de esa antología. Muchos compiten por ese privilegio pero sólo uno de ellos puede lograr su objetivo.

¡Qué gran desafío!

2. TAREA

Uds. tendrán que escribir un cuento maravilloso que se desarrolle en la actualidad y en lugares de la Ciudad de Buenos Aires que mejor representen el estilo de sus habitantes.

¿Cómo sería esta historia?

Para lograrlo, trabajarán colaborativamente en grupos de tres chicos/as.

El grupo tendrá que leer varios cuentos de hadas, compararlos, discutir sus argumentos y analizar sus personajes, elementos mágicos, conflictos y soluciones.

Usando los recursos de Internet reunirán información sobre la Ciudad de Buenos Aires, localizarán sus sitios más interesantes y los analizarán para poder comparar y escribir el cuento maravilloso que mejor represente a nuestra ciudad.

3. PROCESO

PASO Nº 1- Trabajar con el grupo

Para comenzar, tendrán que trabajar primero en grupo y averiguar qué es un cuento maravilloso. En este sitio: http://recursos.cnice.mec.es/lengua/profesores/eso1/t2/teoria_1.htm, buscarán el apartado *IV. El cuento. Clasificación* y leerán solamente la explicación sobre qué es un cuento infantil, de hadas o maravilloso y en estos enlaces —insertar enlace elegido aquí—, hallarán los nombres de los autores de cuentos maravillosos más conocidos y sus principales obras.

Lean entre todos y comenten con sus compañeros sus opiniones contestando oralmente estas preguntas.

- a) ¿Qué otros cuentos de esas características conocen? ¿Recuerdan sus títulos?
- b) ¿Qué tienen en común esos cuentos?
- c) ¿Hay alguno que les haya gustado más que otro? ¿Cuál?
- d) Completen este cuadro con sus conclusiones:

TITULO	ELEMENTOS COMUNES	OTROS ELEMENTOS
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

TITULO.....
.....
.....

ELEMENTOS COMUNES A TODOS.....
.....
.....

OTROS ELEMENTOS.....
.....
.....

PASO N° 2 - Trabajar individualmente

Ahora, cada uno de ustedes, leerá sólo uno de estos tres cuentos tratando de establecer quiénes son sus personajes principales, cuál es el conflicto y cuál es la resolución de la historia. Luego deberá contar la historia leída a sus compañeros de grupo para que los tres conozcan todos los argumentos. Respeten sus turnos y escúchense con atención.

PASO N° 3 - Trabajar con el grupo

Lean con su grupo el párrafo a continuación, pónganse de acuerdo y completen el cuadro entre todos pensando bien en los elementos de las historias que leyeron.

ESTRUCTURA DE LOS CUENTOS MARAVILLOSOS

Los cuentos maravillosos tienen siempre un héroe o heroína que debe emprender un viaje. Durante el camino encuentra a alguien que le ayuda con un objeto mágico. También encuentra uno o más personajes malvados que le ponen obstáculos o engaños. Pero al final el héroe o la heroína consiguen superar todas las pruebas y reciben una recompensa.

FICHA DE TRABAJO							
TÍTULO DEL CUENTO	PERSONAJE PRINCIPAL	MOTIVO DE LA PARTIDA	PERSONAJE MALVADO	PERSONAJE BUENO	CONFLICTO	OBJETO MÁGICO	RECOMPENSA
Cuento A							
Cuento B							
Cuento C							

PASO N° 4 - Trabajar con el grupo

Observen las fotos de [este sitio](#) (link de un mapa elegido previamente por el docente). ¿Reconocen alguno de los lugares que allí aparecen? ¿Pueden ubicar calles del barrio donde viven ustedes, la escuela o de algún otro sitio?

Encuentren las respuestas y comenten con sus compañeros de grupo lo que leyeron.

PASO N° 5 - Trabajar individualmente después de decidir entre todos qué rol elige cada uno

Ahora que han leído y ya saben bien qué es un cuento maravilloso, cada uno de ustedes elegirá un rol distinto para comenzar a trabajar el otro tema importante sobre el que tendrán que investigar: la Ciudad de Buenos Aires.

- 1) Experto en información general sobre la Ciudad de Buenos Aires.
- 2) Experto en cultura, tango y deportes.
- 3) Experto en actividades nocturnas, al aire libre y compras.

Antes de comenzar a escribir, los escritores se interesan por saber datos reales sobre los lugares donde se va a desarrollar la historia que van a crear. Tratan de que sus personajes se parezcan lo más posible a los habitantes de esos lugares y para ello investigan sobre costumbres y actividades más comunes de la gente en esos sitios, averiguan datos históricos, paseos importantes, nombres de lugares o calles conocidas, sitios turísticos, comidas típicas, etc.

ROLES:

Rol 1: Experto en información general sobre la Ciudad de Buenos Aires.

Como experto en información general serás el encargado de investigar y ofrecer datos interesantes para todos los que quieran vivir o visitar la Ciudad de Buenos Aires.

Hacer click en las preguntas para obtener información y trabajar con ella.

- a. ¿Cuánta gente vive en Buenos Aires? ¿Cuáles son sus límites geográficos? (link)
- b. ¿Cuáles son las costumbres porteñas? (link)
- c. ¿Qué es lo más característico de la forma de hablar de los porteños?
- d. Completa en un mapa conceptual y escribe debajo una síntesis de lo que investigaste

Rol 2: Experto en cultura, tango y deportes.

En este rol serás el encargado de saber y hacer conocer los lugares secretos, actividades recreativas, etc. Hace click para obtener información y trabajar con ella.

- a. ¿Sabes qué es el tango? [En este sitio](#) hay información sobre él (link)
- b. ¿Qué lugar ocupa el deporte en la vida de la ciudad?
- c. ¿Cuáles son las expresiones de la cultura en la ciudad?
- d. Completa y clasifica tus ideas sobre estos temas.

Rol 3: Experto en actividades nocturnas, al aire libre y compras.

Como experto en estos temas te encargarás de investigar y dar a conocer los lugares más bonitos de la ciudad; podrás aconsejar sobre actividades de todo tipo y sabrás también qué paseos son los más característicos.

- a. ¿Qué medios de transporte y sitios turísticos existen en la ciudad?
- a. ¿Cuáles son las comidas típicas del lugar?
- b. ¿Cuáles son los principales sitios de compras?
- c. ¿Qué actividades pueden hacerse al aire libre?
- d. Completa toda la información que recogiste en un diagrama de ideas; en los cuadros enumera los sitios, pone nombres de comidas, transportes, etc.

PASO N° 6 - Trabajar colaborativamente con el grupo

Ahora todo el grupo sabe qué es un cuento maravilloso y cada uno de ustedes conoce datos importantes sobre la Ciudad de Buenos Aires.

¡ES HORA DE COMENZAR A ESCRIBIR EL CUENTO!

Recuerden que:

- Tienen que escribir un cuento maravilloso que se desarrolle en la época actual y en la Ciudad de Buenos Aires.
- Lo que haya investigado cada uno de ustedes servirá para ambientar la historia y los personajes con datos concretos así que mientras escriban, compartan con sus compañeros lo que saben y opinen, discutan y comenten sus puntos de vista.

4. SUGERENCIAS

Para empezar, ustedes, los escritores, tendrán que llegar a un acuerdo y:

- Determinar en qué lugar de la ciudad se desarrollará la historia.
 - * Elijan uno de los sitios más pintorescos de nuestra ciudad.
 - * Ubiquen ese barrio en el mapa de la Ciudad y conozcan más a fondo sus características.
- Decidir quién o quiénes serán los protagonistas, los elementos mágicos, el personaje bondadoso, el personaje malvado del cuento que van a escribir.
- Pensar cuál será el conflicto del cuento y discutir cómo se resolverá.

Dejen sus ideas en este recuadro:

Lugar:
Personaje principal:
Personaje bondadoso:
Personaje malvado:
Conflicto:
Objeto mágico:

Ahora... es tiempo de empezar a escribir el cuento definitivo. En un documento de Word escribirán y utilizarán el corrector ortográfico y el diccionario de sinónimos cuando sea necesario (su maestra les explicará cómo hacerlo).

Luego, guardarán todos sus borradores en la opción "Versiones" para comparar y reescribir sólo lo que haga falta cambiar, sin perder de vista los escritos anteriores. Pueden trabajar a doble pantalla si lo desean.

5. EVALUACIÓN

Reflexionar en forma conjunta sobre la actividad realizada y realizar las propuestas de evaluación.

	1	2	3	4	5
SIGUIENDO INDICACIONES	No atendí las indicaciones por lo tanto no supe qué hacer	No seguí siempre las indicaciones. No me concentraba mucho en la tarea.	Seguí las indicaciones pero tenían que recordarme que me concentrara en la tarea	Seguí las indicaciones y me concentraba en la tarea mientras trabajaba en el proyecto	Seguí todas las indicaciones y ayudé a los que no sabían qué hacer
COLABORANDO CON LOS COMPAÑEROS	Jugamos en lugar de trabajar en nuestro proyecto	No nos pusimos de acuerdo en lo que debíamos hacer y perdimos tiempo	Trabajamos juntos pero no compartimos responsabilidades	Pudimos trabajar juntos y terminar el proyecto	Trabajamos juntos y además compartimos responsabilidades
USO DE LOS RECURSOS	No pude encontrar la información que buscaba	Pude encontrar algo de la información que buscaba	Pude encontrar mayor parte de la información que buscaba	Pude encontrar la información que necesitaba con la ayuda de otros	Pude encontrar la información que buscaba en forma independiente
COMPLETANDO LAS TAREAS	No comprendí cuál era mi tarea. Mi trabajo está incompleto	Trabajé en la tarea pero sólo incluí parte de la información	Trabajé con 4 o 5 de las 8 informaciones que debía incluir	Incluí las 8 informaciones. Mi trabajo fue hecho "a las apuradas"	Incluí toda la información. Mi trabajo fue hecho con detalle y cuidado

6. CONCLUSIÓN

El cuento ya está listo para ser enviado al concurso. Han trabajado mucho para tener éxito en esta tarea. Cualquiera sea el resultado pueden sentirse orgullosos de haber hecho el mayor esfuerzo posible.

Esta propuesta está preestablecida de modo que el docente deberá seleccionar los sitios y evaluar previamente su adecuación en función de los propósitos y las posibilidades de los alumnos.

Promueve el uso adecuado y ético de información en torno al cumplimiento de objetivos, a la satisfacción de necesidades y a la resolución de problemas planteados desde perspectivas complejas.

XVI. ANEXO III – EVALUACIÓN

i. Encuesta de saberes y conocimientos previos

 Centro de Estudios Federales <small>www.cefeo.org.ar info@cefeo.org.ar</small>	ASISTENCIA TÉCNICA EN EL USO DE AULAS DIGITALES	
Marcar con una cruz la respuesta correcta:		
	SI	NO
1. Tiene computadora en su hogar		
2. Usa la computadora para llevar un control de notas escolares		
3. Usa computadoras en el aula diariamente con sus alumnos		
4. Tiene casilla de correo electrónico (mail)		
5. Tiene usuario de Facebook/Twitter		
6. Sabe cómo usar un proyector		
7. Ha elaborado un blog o sitio web		
8. Sabe usar algún paquete ofimático (Por ejemplo, Office: Word, Excel, PowerPoint)		
9. Ha elaborado una presentación con diapositivas		
10. Utiliza páginas web para el armado de sus clases		
11. Utiliza "Google docs" o alguna herramienta similar		
12. Utiliza "Dropbox" o alguna herramienta similar		
Municipio:		Grupo:

ii. Formulario de Evaluación de la Capacitación


www.cefed.org.ar | info@cefed.org.ar

EVALUACIÓN FINAL DE LA JORNADA

MUNICIPIO: **GRUPO N°:**

FECHA:/...../.....

1. MENCIONE LA/S INSTITUCIÓN/ES EDUCATIVA/S A LA/S QUE PERTENECE:

2. ¿CUÁNTOS AÑOS DE EXPERIENCIA EN LA ENSEÑANZA POSEES?

MENOS DE 3 AÑOS
 DE 3 A 9 AÑOS
 DE 10 A 20 AÑOS
 MAS DE 20 AÑOS

3. LA INSTITUCIÓN EN LA QUE TRABAJA, ¿HA RECIBIDO NETBOOKS?

NO
 SI ¿EN QUÉ NIVEL? _____

4. ¿A TRAVÉS DE QUÉ ORGANISMO/NIVEL DE GOBIERNO LAS OBTUVO?

NACIÓN
 PROVINCIA
 MUNICIPIO
 OTROS _____

5. MARQUE EL EQUIPAMIENTO TECNOLÓGICO CON EL QUE CUENTA/N LA/S ESCUELA/S EN LA/S QUE TRABAJA:

PROYECTOR DIGITAL
 RUOTER
 ACCESO A INTERNET
 OTROS _____

6. ¿CUENTA CON EXPERIENCIA PREVIA EN EL USO DE TECNOLOGÍA EN EL AULA?

NO
 SI ¿EN QUÉ TIPO DE TECNOLOGÍA? _____

7. ¿HA TENIDO OTRO TIPO DE CAPACITACIÓN EN EL USO DE AULA DIGITAL?

NO
 SI

Centro de Estudios Federales
www.cefed.org.ar | info@cefed.org.ar

Lima 287 4º D, Buenos Aires, Argentina
+5411 4 383-6288 / +5411 6088-7634

8. ¿EN QUÉ ÁREA/MATERIA LE INTERESARÍA PROFUNDIZAR EL USO DEL AULA DIGITAL?

9. CALIFIQUE LOS SIGUIENTES ASPECTOS SOBRE LA CAPACITACIÓN:

	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	MALO
Contenidos conceptuales					
Disponibilidad para atender preguntas					
Recursos tecnológicos					
Material entregado					
Carga horaria del curso					

10. ¿QUÉ ES LO MÁS VALIOSO QUE HAS ENCONTRADO EN EL CURSO DE CAPACITACIÓN?

11. ¿QUÉ OTROS CONTENIDOS AGREGARÍAS A LA CAPACITACIÓN?

12. ¿CONSIDERÁS QUE LA DURACIÓN TOTAL DE LA CAPACITACIÓN ES SUFICIENTE? DE LO CONTRARIO
¿CUÁL SERÍA TU PROPUESTA?

OBSERVACIONES/SUGERENCIAS:

Centro de Estudios Federales
www.cefed.org.ar | info@cefed.org.ar

Lima 287 4º D, Buenos Aires, Argentina
+5411 4383-6288 / +5411 6088-7634

XVII. ANEXO IV – FECHAS DE LAS CAPACITACIONES

Ciudad	Brandsen	Las Flores	Dolores	Universidad Nacional de Moreno	Pergamino
Intendente/ Rector	Dr. Gastón Arias	Ing. Alberto César Gelené	Dr. Luis María Camilo Etchevarren	Rector Dr. Hugo Andrade	Dr. Héctor María Gutierrez
Referente/ Contacto	Lic. Gabriela Rosales	Ing. Ariel Repetto	Prof. Mirta Llona	Prof. Manuel Gomez	Lic. Gabriel Almada
Otros miembros del equipo local	Silvina Fortuna (Sec. de Acción Comunitaria)	Flavio Pérez (técnico)	Julieta Aguerregaray	Rosario Ameigeiras	Roxana Villafañe
Inspector Jefe de Educación	Antonia Vivier	Carmen Ferrari	Pilar García	Susana Contini	Marcela López
Lugar de realización de las capacitaciones	Instituto Superior de Formación Docente	Municipalidad de Las Flores	Salón de Prensa, Municipalidad de Dolores	Universidad Nacional de Moreno	Municipalidad de Pergamino
Destinatarios	Docentes y Directivos de Escuelas primarias, secundarias, de adultos, centros de formación profesional y jardines de infantes, de gestión pública y privada.				
Fechas de Sensibilización	03/07/13	31/10/13	16/07/13	15/08/13	4/11/13
Fechas 1° Clase	4/07/2013 5/07/2013	21/11/2013	14/08/2013	05/11/2013 07/11/2013 12/11/2013	13/11/2013 14/11/2013
Fechas 2° Clase	10/07/2013 11/07/2013	22/11/2013	15/08/2013	11/11/2013 14/11/2013 19/11/2013	20/11/2013 21/11/2013
Fechas 3° Clase	23/07/2013 24/07/2013	05/12/2013	06/11/2013	18/11/2013 21/11/2013 26/11/2013	11/12/2013 12/12/2013
Fechas 4° Clase	31/07/2013 01/08/2013	06/12/2013	07/11/2013	28/11/2013 02/12/2013 10/12/2013	18/12/2013 19/12/2013

XVIII. ANEXO V – PROPUESTAS PEDAGÓGICAS EN EL WEBLOG

i. PROPUESTAS PUBLICADAS

a. Educación Vial



b. La Basura de cada Día



c. El Ajedrez



d. Ecos en el Agua



e. Brandsen, un lugar para descubrir



f. Nuestra relación con la Naturaleza



g. Buscando Vientos



h. El Hornero



i. Bienvenidos a la Granja



j. Había una Vez...Dos Versiones



k. El mundo del Reciclaje



l. Medios de Transporte



m. Tinte, tinte...¿Dónde estás?



ii. EJEMPLOS DE PROPUESTAS COMPLETAS

a. Ecos en el Agua

Festival Juvenil de Arte 2013

[Inicio](#)

[Introducción](#)

[Tarea](#)

[Proceso](#)

[Evaluación](#)

[Conclusión](#)

[Créditos](#)

“Ecos en el agua”

WebQuest para 4° y 5° Nivel de Escuelas de Educación Estética o Secundarias con Orientación en Arte

Diseñada por:
Marilina Hortel
María Laura DiLuca
Julia Grandoli y
Karina Fredes

Festival Juvenil de Arte 2013
“Ecos en el agua”

Introducción

Sabiendo de su gran creatividad y habilidad para producir arte, la comisión Argentina del **Festival Juvenil de Arte 2013** los ha elegido a uds. para representar a nuestro país en un Gran Concurso de **ARTE INTEGRADO** a nivel mundial que se realizará en el marco de este Festival próximamente en Alemania.

En ese concurso participarán Instituciones Educativas con orientación artística de distintos países de América , Europa , Asia y África compitiendo por el primer premio.

El objetivo es lograr una performance que integre tres lenguajes artísticos y que sea innovadora.

Argentina estaría muy orgullosa de poder ocupar un lugar en la historia de los Festivales juveniles. Muchos compiten por ese privilegio pero sólo uno de ellos puede lograr su objetivo .

!!! FELICITACIONES !!! !A Crear!

- [Inicio](#)
- [Introducción](#)
- [Tarea](#)
- [Proceso](#)
- [Evaluación](#)
- [Conclusión](#)
- [Créditos](#)

Festival Juvenil de Arte 2013
“Ecos en el agua”

Tarea

Uds tendrán que crear una PERFORMANCE DE ARTE INTEGRADO que involucre tres lenguajes artísticos.

¿Cómo será esta obra ?
Para lograrlo , trabajarán colaborativamente en grupos de tres chicos/as .

El grupo tendrá que investigar sobre arte contemporáneo y arte integrado, comparar e intercambiar ideas sobre distintas performances y analizar cada lenguaje artístico involucrado.

Usando recursos de internet, tecnológicos y otros de uso cotidiano reunirán información, seleccionarán recursos y técnicas que les permitan finalmente crear una obra de arte contemporáneo integrado que sea propia y original.

Para publicar, compartir, intercambiar ideas y realizar consultas podrán visitar este sitio: [https:// www.facebook.com/esteticabrandsen.com](https://www.facebook.com/esteticabrandsen.com)

!A Crear!

- [Inicio](#)
- [Introducción](#)
- [Tarea](#)
- [Proceso](#)
- [Evaluación](#)
- [Conclusión](#)
- [Créditos](#)

Festival Juvenil de Arte 2013

“Ecos en el agua”

Proceso

Antes de comenzar a trabajar tendrán que organizarse en grupos de a 3

PASO Nº 1 - Trabajar con el grupo

Para comenzar, tendrán que averiguar:

- qué es el **arte contemporáneo**
- qué es el **arte integrado**
- qué es un **festival de arte**
- qué es una **performance y happening**

utilizando: <http://www.wikipedia.org/> pero sin ir a los **hipervínculos**, armar un documento en Word con las definiciones, adjuntarla y enviarla a esteticabrandsen@hotmail.com

[Inicio](#)
[Introducción](#)
[Tarea](#)
[Proceso](#)
[Evaluación](#)
[Conclusión](#)
[Créditos](#)

Festival Juvenil de Arte 2013

“Ecos en el agua”

PASO Nº 2 - Trabajar con el grupo

Estos son videos que les servirán para visualizar como es una performance o happening. Son fragmentos de espectáculos de distintos grupos y artistas.

- 1 http://www.youtube.com/watch?v=6Gu4ybV_iMc (fuerza bruta)
- 2 <http://www.youtube.com/watch?v=CnGlsQUhqlg> (bluemangrup)
- 3 <http://www.youtube.com/watch?v=7NhFmARAgU0> (stomp)
- 4 http://www.youtube.com/watch?v=J_Ppf-B9AuQ (yayoi kusama)
- 5 http://www.youtube.com/watch?v=ahZh_Qpb8ik (yayoi kusama)
- 6 <http://www.youtube.com/watch?v=SXND1GZdBzM> (boltanski)
- 7 <http://www.youtube.com/watch?v=LQwUo3PMJ7Q> (boltanski)
- 8 <http://www.youtube.com/watch?v=LnlLNHj2dHc> (hombre vertiente)

Miren entre todos y compartan con sus compañeros sus opiniones contestando oralmente estas preguntas :

- ¿Hay alguno que les haya gustado más que otro? ¿Cuál? ¿Por qué?
- ¿Qué lenguajes artísticos componen cada obra?
- ¿Hay algún lenguaje que se destaque por sobre los otros en los distintos videos? ¿Cual o cuales?
- ¿Como se complementan los distintos lenguajes en la obra? (la música sirve de soporte para la danza, la danza condiciona lo sonoro, las luces arman climas, etc)

Es importante que los tres participen, que respeten sus turnos y se escuchen con atención .
¡Todas las opiniones son válidas! ¡A disfrutar de estos videos!!!!

Completen [este cuadro](#) con sus conclusiones

[Inicio](#)
[Introducción](#)
[Tarea](#)
[Proceso](#)
[Evaluación](#)
[Conclusión](#)
[Créditos](#)



Festival Juvenil de Arte 2013

“Ecos en el agua”

PASO Nº 3 - Trabajar con el grupo

[Inicio](#)

[Introducción](#)

[Tarea](#)

[Proceso](#)

[Evaluación](#)

[Conclusión](#)

[Créditos](#)

Antes de comenzar a crear, es importante que reflexionen y analicen acerca de la manera que los artistas lograron efectos sonoros, visuales o de movimiento en relación a los conceptos de eco y de agua.

Vuelvan a mirar ahora estos tres videos N° 1, 5 y 8

Luego de compartir opiniones, completen el [siguiente esquema](#)

Deberán mencionar en cada cuadro el lenguaje y el recurso utilizado por los artistas. Coloquen solo palabras claves que ilustren lo que analizaron.



Festival Juvenil de Arte 2013

“Ecos en el agua”

PASO Nº 4 - Trabajar individualmente

[Inicio](#)

[Introducción](#)

[Tarea](#)

[Proceso](#)

[Evaluación](#)

[Conclusión](#)

[Créditos](#)

Ahora que:

- han leído sobre arte contemporáneo,
- han visto, analizado e interpretado performances de arte integrado
- han relacionado los videos con la temática del festival,

ya están preparados para comenzar a trabajar en su propia obra.

Cada uno de Uds. elegirá un rol distinto: Músico, Artista plástico o Actor/Bailarín.

Músico, que aplicará la parte sonora a la obra

Artista plástico, que intervendrá el espacio

Actor/bailarín, quien diseñará las escenas y puesta de danza-teatro



Festival Juvenil de Arte 2013

“Ecos en el agua”

ROLES

Rol 1: Músico
Como experto en música serás el encargado de investigar y experimentar con los sonidos para seleccionar los elementos mas adecuados que remitan al eco y al agua
[Hacé click aqui](#) para obtener información y saber como proceder
Cuando hayas finalizado la etapa de exploración realiza una selección y regístrala en [este cuadro](#)

Rol 2 : Artista plástico
En este rol serás el encargado de saber y hacer conocer que elementos utilizarías para crear sensaciones, imágenes y ambientes, relacionadas con el agua y los ecos .
[Hacé click](#) para obtener información y trabajar con ella .
Completá y clasificá tus ideas sobre estos temas en [este link](#)

Rol 3 – Actor/Bailarin
Como experto en estos temas te encargarás de investigar y dar a conocer los elementos y movimientos que remitan al agua y a los ecos.
[Hacé click](#) para obtener información y trabajar con ella .
Cuando haya finalizado la etapa de exploración realiza una selección y regístrala en [este cuadro](#)

[Inicio](#)
[Introducción](#)
[Tarea](#)
[Proceso](#)
[Evaluación](#)
[Conclusión](#)
[Créditos](#)



Festival Juvenil de Arte 2013

“Ecos en el agua”

PASO Nº 5 - Trabajar colaborativamente con el grupo

Ahora todo el grupo sabe qué es una obra de arte contemporáneo y han explorado las posibilidades sonoras, visuales y de movimiento...

¡¡ Es hora de comenzar a crear !!

Recuerden que :

Tienen que crear una obra de arte contemporáneo relacionada con la temática del Festival “Ecos en el agua”.
Lo que haya investigado cada uno de ustedes servirá para componer con elementos concretos así que es el momento de mostrar a sus compañeros lo que han explorado y elegido. Opinen , discutan y comenten sus puntos de vista .

[Inicio](#)
[Introducción](#)
[Tarea](#)
[Proceso](#)
[Evaluación](#)
[Conclusión](#)
[Créditos](#)

Festival Juvenil de Arte 2013 “Ecos en el agua”

[Inicio](#)

[Introducción](#)

[Tarea](#)

[Proceso](#)

[Evaluación](#)

[Conclusión](#)

[Créditos](#)

AYUDAS:

Para empezar, ustedes , los artistas , tendrán que:

- a- Mostrar lo que han explorado: sonidos, movimientos, formas y colores
- b- Decidir si un lenguaje artístico será el mas destacado o todos tendrán la misma jerarquía.
- c- Discutir cómo se resolverá la obra
- d- Ensamblar los tres lenguajes en una misma obra: probar, elegir, repetir, corregir, volver a probar, una y otra vez hasta lograr el producto buscado.

¡Para eso tienen que funcionar como un verdadero equipo!

Ahora es tiempo de empezar a crear!!!
¡¡¡Mucha suerte!!!

Festival Juvenil de Arte 2013 “Ecos en el agua”

Evaluación

[Inicio](#)

[Introducción](#)

[Tarea](#)

[Proceso](#)

[Evaluación](#)

[Conclusión](#)

[Créditos](#)

Trabajo colaborativo

Trabajando con Otros	Siempre escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Trata de mantener la unión de los miembros trabajando en grupo.	Generalmente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Colabora para mantener la unión del grupo.	A veces escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros, pero algunas veces no colabora para mantener la unión del grupo.	Raramente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Frecuentemente genera conflictos en el grupo.
Aportes	Proporciona siempre ideas útiles cuando participa en el grupo. Es un líder definido que contribuye con mucho esfuerzo.	Por lo general, proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo. Es un miembro fuerte del grupo que se esfuerza.	Algunas veces proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo. Un miembro satisfactorio del grupo que hace lo que se le pide.	Rara vez proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo. Puede rehusarse a participar.
Enfocándose en el Trabajo	Se mantiene enfocado en el trabajo que se necesita hacer. Muy autodirigido.	La mayor parte del tiempo se enfoca en el trabajo que se necesita hacer. Otros miembros del grupo pueden contar con esta persona.	Algunas veces se enfoca en el trabajo que se necesita hacer. Otros miembros del grupo deben algunas veces regañar, empujar y recordarle a esta persona que se mantenga enfocado.	Raramente se enfoca en el trabajo que se necesita hacer. Deja que otros hagan el trabajo.
Preparación	Trae el material necesario y siempre está listo para trabajar.	Casi siempre trae el material necesario y está listo para trabajar.	Algunas veces trae el material necesario, pero necesita el estímulo del grupo para ponerse a trabajar.	A menudo olvida el material necesario o no está listo para trabajar.

Festival Juvenil de Arte 2013 “Ecos en el agua”

Evaluación

[Inicio](#)

[Introducción](#)

[Tarea](#)

[Proceso](#)

[Evaluación](#)

[Conclusión](#)

[Créditos](#)

Performance				
Recursos	Los materiales elegidos son muy apropiados para el trabajo solicitado	Los materiales elegidos son apropiados para el trabajo solicitado	Los materiales elegidos son poco apropiados para el trabajo solicitado	Los materiales elegidos no son apropiados para el trabajo solicitado
Originalidad	El producto demuestra gran originalidad. Las ideas son creativas e ingeniosas.	El producto demuestra cierta originalidad. El trabajo demuestra el uso de nuevas ideas.	Usa ideas de otras personas (dándoles crédito), pero no hay casi evidencia de ideas originales.	Usa ideas de otras personas, pero no les da crédito.
Calidad de la producción	La producción incluye imágenes visuales, sonidos y movimientos muy interesantes y generan muy buenas respuestas en el espectador	La producción incluye imágenes visuales, sonidos y movimientos interesantes y generan buenas respuestas en el espectador	La producción incluye imágenes visuales, sonidos y movimientos relativamente interesantes y generan pocas respuestas en el espectador	La producción incluye imágenes visuales, sonidos y movimientos poco interesantes y no generan respuestas en el espectador
Integración de lenguajes	Los lenguajes se complementan logrando una muy buena performance de arte integrado	Los lenguajes se complementan logrando una buena performance de arte integrado	Los lenguajes se complementan relativamente y solo en algunos fragmentos	Los lenguajes no se complementan por lo que no se logra una performance de arte integrado

Festival Juvenil de Arte 2013 “Ecos en el agua”

Conclusión

[Inicio](#)

[Introducción](#)

[Tarea](#)

[Proceso](#)

[Evaluación](#)

[Conclusión](#)

[Créditos](#)

La Obra ya está lista para ser exhibida en el Festival. Han trabajado mucho para tener éxito en esta tarea. Cualquiera sea el resultado pueden sentirse orgullosos de haber hecho el mayor esfuerzo posible.

iiii GRACIAS POR TODO !!!!!

Realicen un registro audiovisual de la obra para enviarlo al jurado antes de la puesta en vivo. Pueden usar el equipamiento de la escuela.

Si quieren ver más obras contemporáneas pueden fijarse en estos links :

<http://www.macba.com.ar/>

<http://www.moma.org/>

<http://www.guggenheim-bilbao.es/>

Para saber más sobre performance o happening pueden mirar en :

<http://henarte.blogspot.com.ar/2012/12/performancehappening-final-del-primer.html>

<http://margaritabrenio.blogspot.com.ar/2010/05/happening.html>

Festival Juvenil de Arte 2013
"Ecos en el agua"
Créditos

[Inicio](#)
[Introducción](#)
[Tarea](#)
[Proceso](#)
[Evaluación](#)
[Conclusión](#)
[Créditos](#)

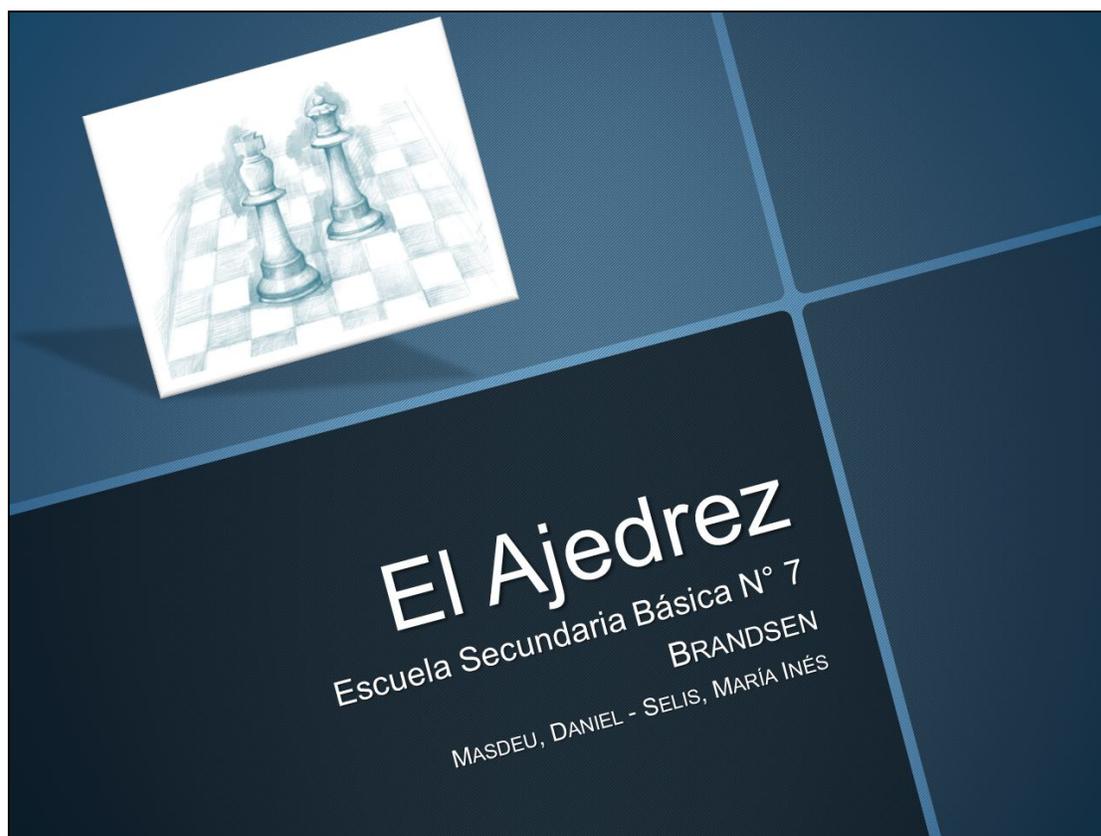
Créditos & Referencias

Trabajo basado en [Qué es una WebQuest](#) y en la información hallada en [WebQuest Page](#).

Agradecemos a los aportes de docentes de la escuela de estética de Brandsen.

Rubricas basadas en [Rubistar](#)

b. El Ajedrez



INTRODUCCIÓN

¡FELICITACIONES!

Ustedes han sido elegidos por el Circuito Latinoamericano de Ajedrez para formar parte del staff de la revista titulada “Jaque Mate” y lograr que el torneo infanto juvenil sea un éxito.

Ante la proximidad del nuevo Torneo de Ajedrez Infanto Juvenil; el Circuito Latinoamericano de Ajedrez, ha seleccionado entre todas las instituciones educativas de la provincia de Buenos Aires, al 2do año de la E.S.B N°7 de Brandsen, como los encargados de promocionar este evento.

Para lograr la más amplia difusión, el Directorio del Circuito Latinoamericano de Ajedrez, ha decidido lanzar al mercado la revista “Jaque Mate”, cuyo diseño, producción y edición estará a cargo de segundo año de la E.S.B N°7.

TAREA

La tarea del staff de la revista consistirá en investigar sobre el ajedrez, promocionar el juego y el torneo. Todo su trabajo será publicado en la revista “Jaque mate” y publicado en la página oficial del Circuito Latinoamericano de Ajedrez.

Para ello conformarán un staff integrado por:

- Un director general,
- Un secretario de redacción,
- Un periodista,
- Un jugador de ajedrez y
- Un encargado de diseño y diagramación.

Cada miembro del staff debe investigar, recopilar información, fotos y datos de interés para discutir en el grupo de trabajo y editar la revista que promoció nuestro torneo.

El Directorio del Circuito Latinoamericano de Ajedrez sabe que tendrán que trabajar mucho para que la edición de la revista y la promoción del evento sea un éxito. Pero la tarea depende de todos y de que cada uno realice el mayor esfuerzo posible, investigando, creando, innovando, pero confiamos en su labor y dedicación.

PROCESO

Del trabajo que ustedes realicen depende el éxito la revista “jaque mate” y del torneo infanto juvenil; por esto el Directorio de Ajedrez ha realizado un trabajo de marketing sobre lo que debe contener el sumario de la publicación lanzamiento y establecido pautas de trabajo para el diseño de la revista.

Cada miembro del staff deberá investigar y escribir en su columna sobre los distintos temas que se especifican a continuación:

PROCESO

Director general

- Escribir un artículo sobre el origen del ajedrez, la evolución del juego a través de la historia y simbolismo de cada una de las piezas.
- Entrevistar a un ajedrecista, un psicólogo cognitivo y un psicopedagogo para recabar información acerca de los efectos que produce el juego de ajedrez en los procesos mentales del jugador, qué impacto produce en las estructuras mentales y de pensamiento.
- Con la información recabada de los profesionales entrevistados y lo investigado escribir un artículo sobre la influencia del ajedrez, tanto a nivel cognitivo (atención, memoria visual, concentración, percepción, razonamiento lógico, orientación espacial, creatividad, imaginación) como a nivel personal (responsabilidad, previsión, análisis, deportividad, planificación, autonomía, decisión, control, tenacidad, constructiva), crítica

PROCESO

Secretario de redacción

- Escribir una columna sobre los diferentes capítulos de la película “Los caballeros del sur del Bronx” y sobre sus impresiones acerca de la película, el mensaje que esta deja y cómo puede un juego como el ajedrez inspirar a las personas al punto tal de transformar sus vidas.

Periodista

- Realizar una investigación sobre la literatura y el ajedrez, poemas, leyendas, sonetos, etc.
- Con los sonetos y poemas de Jorge Luis Borges dedicados a este juego realizar una entrevista imaginaria a dicho autor y redactar las posibles respuestas que nos hubiera dado.

PROCESO

Jugador de ajedrez

- Escribir un artículo sobre movimientos y reglas, los grandes campeones, estadísticas mundiales y estadísticas del torneo escolar.

Encargado de diseño y diagramación

- Realizar un fixture para un campeonato con 32 jugadores.
- Realizar un tablero de ajedrez.
- Juegos de ingenio.
- Muestras de fotos del torneo escolar.
- Diseño de la revista.

EVALUACIÓN

El trabajo del staff será evaluado mediante las pautas que se indican en la siguiente grilla de valoración.

Categoría	4	3	2	1
Investigación	Los alumnos incluyeron una investigación variada y acorde.	Los alumnos incluyeron una investigación poco variada y acorde.	Los alumnos incluyeron una investigación acorde.	Los alumnos incluyeron una investigación no acorde.
Uso del tiempo de clase	Usaron bien el tiempo durante la clase. Pusieron énfasis en realizar el proyecto. Nunca distrajeron a otros.	Usaron bien el tiempo durante la clase. Generalmente han puesto énfasis en realizar el proyecto. Nunca distrajeron a otros.	No usaron bien todo el tiempo de la clase. Se distrajeron en la realización del proyecto. Distrajeron a otros.	No usaron el tiempo de la clase para realizar el proyecto. Distrajeron a otros.
Trabajando con otros	Siempre se escucharon, compartieron información, se respetaron mutuamente. Mantuvieron unido el grupo.	Se escucharon con frecuencia, no compartieron información, se respetan mutuamente. Mantuvieron unido el grupo.	Trataron de imponer las ideas propias sobre la de los demás, no compartieron información, hay diferencias en el grupo.	No se escucharon, hay falta de respeto, no lograron tener la unión del grupo.
Edición/ producto	Los alumnos realizaron un producto original de alto nivel de creatividad que se relaciona con lo pedido.	Los alumnos realizaron un producto creativo que se relaciona con lo pedido.	Los alumnos realizaron un producto que se relaciona con lo pedido.	La creación no es precisa.

REFERENCIAS

El Directorio del Circuito Latinoamericano de Ajedrez pone unos ejemplos como guía

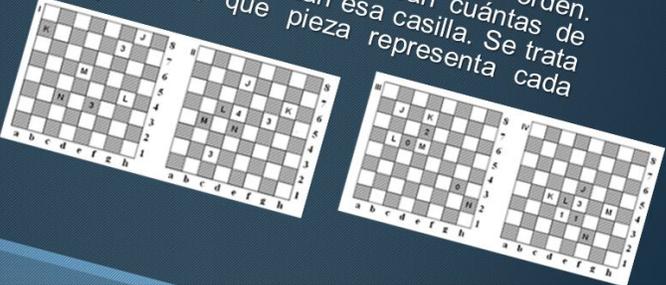
- **Consultas redacción:**
<http://www.youtube.com/watch?v=qtsB1fT4AAE>
<http://www.youtube.com/watch?v=qtsB1fT4AAE>
- **Consultas del periodista:**
<http://ajedrezyliteratura.blogspot.com.ar/2011/11/dos-sonetos-inmortales-de-jorge-luis.html>
<http://www.youtube.com/watch?v=6knchcz-da4>
<http://personales.mundivia.es/hrt/BORGES/entrevista.htm>

REFERENCIAS

- Ejemplos juegos de ingenio

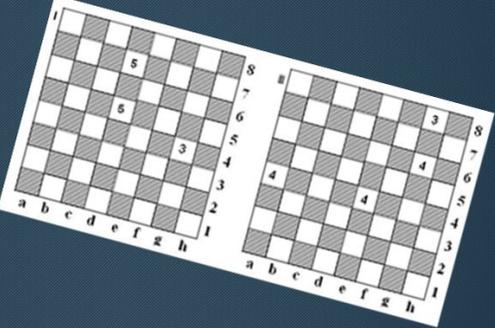
Propuesta I
¿Cuántos cuadrados hay en un tablero de ajedrez? Y, ¿Cuántos rectángulos de cualquier tamaño?

Propuesta II. Problemas con piezas
En los cuatro tableros siguientes, las letras J, K, L, M y N representan un rey, una dama, una torre y un caballo de ajedrez aunque no necesariamente en ese orden. Los números arábigos indican cuántas de esas piezas amenazan esa casilla. Se trata de descubrir que pieza representa cada letra.



REFERENCIAS

Propuesta III
Sobre un tablero se han colocado cinco piezas de ajedrez: un rey, una dama, una torre, un alfil y un caballo, pero no sabemos dónde. Solo se ven en los tableros unos números que indican la cantidad de piezas que atacan esa casilla. Indicar para cada tablero la ubicación de las cinco piezas.



REFERENCIAS

Propuesta IV. LA LEYENDA.

Cuenta la leyenda que un vasallo enseñó a jugar al ajedrez al príncipe persa Sisso, hijo de Dahir; al gustarle tanto el juego prometió regalarle lo que pidiera. El vasallo pidió un grano de maíz por la primera casilla del tablero, dos por la segunda, el doble por la tercera, así hasta llegar a la casilla 64. Al príncipe no le parecía un precio desorbitado y de buen agrado aceptó, pero cuando se dio cuenta, vio que la demanda era imposible de pagar, ya que no había en el reino tanto maíz. Contada ya la leyenda, procedamos a ver por qué era tan desorbitada la demanda de su vasallo.

- Calcular la cantidad de granos de maíz que habría en todo el tablero de ajedrez.
- Cuántas toneladas pesa esa cantidad de maíz.
- Cuántas bolsas de 40 Kilogramos serían necesarios.
- Hallar el volumen que ocupa todo el maíz
- Cuántos edificios como nuestra escuela se puede llenar con esa cantidad de maíz.

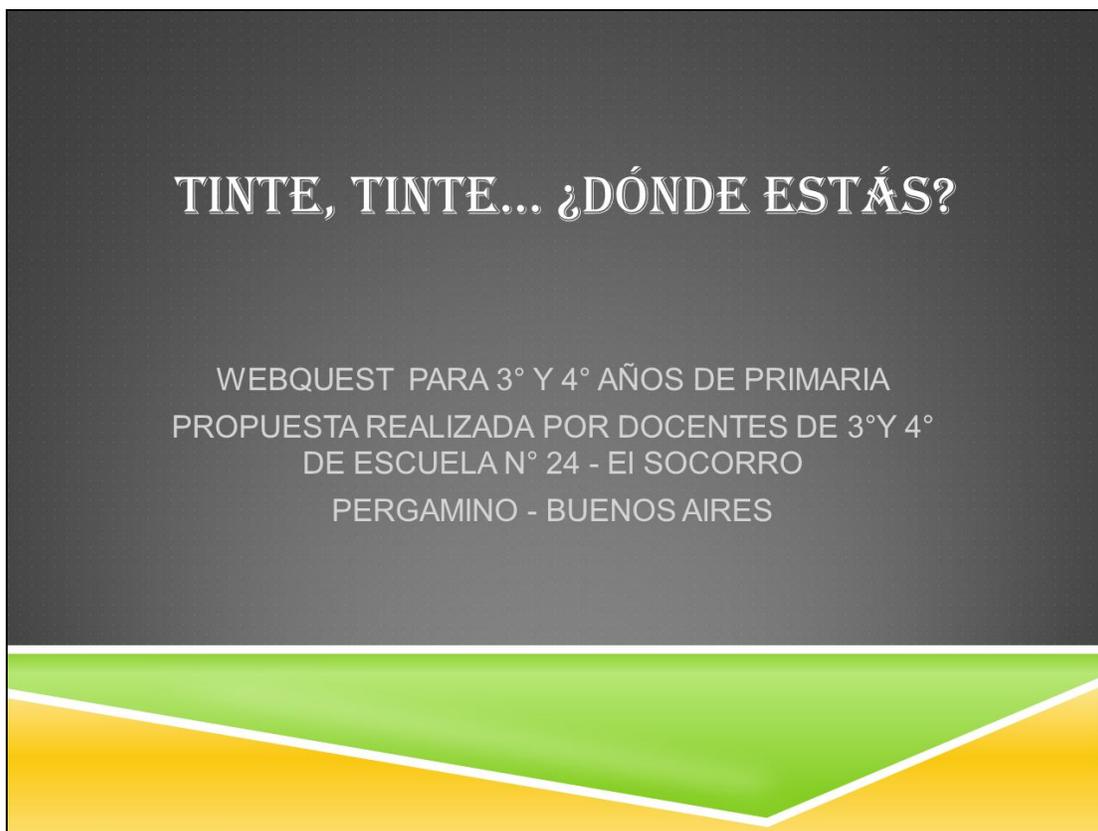
CONCLUSIÓN

¡FELICITACIONES!
¡ “Jaque Mate” Revista terminada!

Han realizado un excelente trabajo.



c. Tinte, tinte... ¿Dónde estás?



INTRODUCCIÓN

«Colores Naturales», es una fábrica que produce telas, tejidos e hilos. Utiliza para el teñido de sus productos tintes naturales y sintéticos.

Todos los años elige a estudiantes innovadores para formar parte de su staff de creativos.

Ustedes han sido elegidos por el grupo creativo de la fábrica «Colores Naturales» para integrar su staff.

Como integrantes del staff su objetivo será crear un tinte natural original y novedoso al mismo tiempo deberán promocionarlo y publicitarlo.

¡Buena suerte en la empresa! ¡Éxitos!

TAREA

- Ustedes tendrán que crear una variedad de tintes naturales que involucren por lo menos una variedad de pigmentos vegetales capaces de teñir fibras e hilos.
- El grupo tendrá que investigar sobre tintes naturales y tintes sintéticos. Comparar e intercambiar ideas sobre las distintas variedades de tintes, conveniencia de su uso y formas de obtención, analizando cada tinte en particular.
- Usando recursos de internet, tecnológicos y otros de uso cotidiano reunirán información, seleccionarán los recursos y técnicas que les permitan crear tintes que sean originales.
- Deberán en una cartilla informativa publicitar el tinte/s creado/s.

¡A crear y publicitar tus tintes!

PROCESO

Antes de comenzar a trabajar tendrán que dividirse en grupos de a tres integrantes.

► **PASO 1:** trabajar en grupo.

Para comenzar tendrán que averiguar:

- ¿Qué es un pigmento?
- ¿Qué es un tinte?
- ¿Qué tipos de pigmentos existen? ¿Cómo se extraen?
- ¿Qué tipos de tintes pueden obtenerse? ¿Cómo?
- Existen tintes naturales y sintéticos, explica cada uno.
- ¿Cuáles te parecen más convenientes? ¿Por qué?

► **PASO 2:** trabajar en grupo.

Utilizando:

- ✓ <http://www.filtrosnimin.com/blog/item/74-te%C3%B1ido-con-tintes-naturales>
- ✓ http://www.handsontheland.org/grsa/resources/curriculum/elem_sp/lesson24.htm
- ✓ http://es.wikipedia.org/wiki/Colorantes_naturales

Deberán armar un documento de Word con definiciones y el resultado de sus investigaciones sobre pigmentos y tintes.

Es importante que los tres participen, que respeten sus turnos y se escuchen con atención. ¡Todas las opiniones son válidas!

► **PASO 3**: trabajar individualmente

Ahora que han leído sobre los pigmentos y tintes, han relacionado los conceptos y expresado sus opiniones.

Ya están preparados para comenzar a trabajar en su producto y publicarlo.

Cada uno de ustedes elegirá un rol distinto:

- Comerciante: definirá el proceso de venta y mercado que atrae a las personas a comprar los productos textiles.
- Ecologista: definirá el uso de tintes naturales como medio para cuidar el medio ambiente.
- Teñidor: aplicará su conocimientos en el uso de tintes y teñido.

► **PASO 4**: trabajar colaborativamente.

Es necesario que se reúnan los expertos que comparten los mismos roles y elaboren un informe escrito para presentar la propuesta final.

- Grupo 1: los comerciantes.
- Grupo 2: los ecologistas.
- Grupo 3: los teñidores.

El informe deberá basarse en los hechos que han investigado sobre los tintes naturales, su obtención y forma de publicarlo y en la información obtenida.

► **PASO 5:** trabajar en grupo.

- Volverán al grupo original y explicarán a sus compañeros las conclusiones a las que llegaron y escucharán a los demás roles.
- Tendrán que llegar a un acuerdo acerca de cuál será el tinte original que crearán y cuál será la propuesta de cartilla publicitaria más interesante para atraer a las personas a comprar el producto publicitado.
- Tendrán que mantenerse en su rol y tratar de defender su punto de vista.
- Los temas serán: creación y obtención de un tinte que sea original y novedoso, realización de una cartilla publicitaria para atraer la atención de las personas hacia el tinte creado.
- Finalmente su grupo deberá elaborar el tinte original y novedoso juntamente con la cartilla publicitaria que lo promocionará.

EVALUACIÓN

CATEGORIA	4	3	2	1
DISCUSIÓN PROBLEMA	Los estudiantes identifican más de tres problemas u obstáculos que necesitan ser cambiados.	Los estudiantes identifican al menos tres problemas u obstáculos que necesitan ser cambiados.	Los estudiantes identifican al menos 2 problemas u obstáculos que necesitan ser cambiados.	Los estudiantes identifican menos de 2 problemas u obstáculos que necesitan ser cambiados.
DISCUSIÓN SOLUCIONES	Los estudiantes identifican más de tres soluciones o estrategias significativas y posibles para alentar el cambio.	Los estudiantes identifican al menos 3 soluciones o estrategias significativas y posibles para alentar el cambio.	Los estudiantes identifican al menos 2 soluciones o estrategias significativas y posibles de alentar el cambio.	Los estudiantes identifican menos de 2 soluciones o estrategias significativas
INVESTIGACIÓN	Los estudiantes incluyen 3 o más ejemplos de alta calidad o datos para apoyar su producto.	Los estudiantes incluyen al menos 3 ejemplos de calidad o datos para apoyar su campaña.	Los estudiantes incluyen al menos 2 ejemplos de calidad o datos para apoyar su campaña.	Los estudiantes incluyen menos de 2 ejemplos de calidad o datos que apoyan su campaña.
CAMPAÑA PRODUCTO	Los estudiantes crean un producto original, preciso e interesante que está adecuadamente relacionado con lo pedido.	Los estudiantes crean un producto preciso e interesante que está adecuadamente relacionado con lo pedido	Los estudiantes crean un producto preciso que está adecuadamente relacionado con lo pedido.	Los estudiantes crean un producto preciso pero que no está relacionado con lo pedido.

CONCLUSIÓN

- ▶ El tinte natural ha sido creado con éxito, la fábrica «Colores Naturales» aprecia tu aporte y dedicación.
- ▶ La cartilla publicitaria que han creado ha logrado impactar en el mercado haciendo que las personas adquieran las telas teñidas con el sello particular de la fábrica «Colores Naturales».
- ▶ Trabajaron sin duda para tener éxito en esta empresa y lo lograron. ¡Felicitaciones!

CRÉDITOS

- ✓ Trabajo basado en **Qué es una webquest** y en la información hallada en **Webquest page**.
- ✓ Agradecemos los aportes del **Centro de Estudios Federales** que nos brindó las estrategias didácticas para realizar el presente trabajo.