



Departamento de Tecnología
Educativa y CEIBAL

Julio 2017



Noveno PUENTE

DISPOSITIVOS MÓVILES





CONSEJO DE EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA

Directora General Magister Irupé Buzzetti

Consejeros

Maestro Héctor Florit
Maestro Pablo Caggiani

Secretaria General

Dra. Silvia Suárez

Secretaria Docente

Lic. Mirta Frondoy

Pro Secretaria

Mtra. Insp. Alicia Milán

Inspección Técnica

Insp. Técnica Mtra. Milka Shannon
Referente CEIBAL del CEIP Mtro. Insp. José Barrios

Departamento Tecnología Educativa y CEIBAL

Director Mtro. Insp. Jorge Delgado

Coord.^a Nal. de Formación y Contenidos Digitales Mtra. Insp. Elizabeth Mango
Coord.^a Nal. de la Red Global de Aprendizaje y GURI Mtra. Insp. Beatriz Rissotto
Coord.^a Nal. de los Centros CTE Mtra. Insp. Carmen Sesto

Equipo Editorial

Coordinación General

Mtro. Insp. Jorge Delgado
Mtra. Insp. Elizabeth Mango

Docentes Contenidistas

Mtra. Andrea Etchartea Gelpi
Lic. Beatriz González Puig
Mtra. Élda Valejo García
Mtra. Esther Moleri Duboué

Mtra. Jimena de Freitas de Souza
Prof. Mtro. José Núñez Ferreira
Mtra. Magdalena Lallo Lombardo
Mtra. Marianela Orrego Canale

Mtra. Milena Martín Fasciolo
Mtra. Sandra Acevedo Rodríguez
Lic. Mtra. Soledad Rodríguez Morena
Mtra. Verónica Gaínza San Millán

Contenido

Noveno PUENTE

Portadores de innovación Jorge Delgado Lasa		4
En la Agenda: Protección de datos personales en Internet Verónica Gaínza San Millán		5
¡POKEMON GO EN LA ESCUELA! “¿Por qué no?” Integrando el juego en el aprendizaje y la enseñanza Sandra Acevedo Rodríguez		10
Booktubers, una provocación para la enseñanza de la lengua y la literatura Marianela Orrego Canale		15
Dispositivos digitales en el aula: oportunidad y desafío Beatriz Rissotto - Ana Ofelia Pérez		21
El celular como aliado de un proyecto en desarrollo Esther Moleri Duboé		30
Dispositivos, aplicaciones y planificación. Desafíos para una real integración de tecnología Elizabeth Mango Escobar		40
Referencias		42



“Lo verdaderamente revolucionario hoy día, es poner la tecnología en manos de los niños a que hagan cosas, para que creen, para que se expresen, para que haciendo y construyendo cosas, aprendan.”
(Adell, 2013)



Puente de Laguna Garzón

Fuente:
https://es.wikipedia.org/wiki/Laguna_Garz%C3%B3n#/media/File:Bridge_Laguna_Garz%C3%B3n-6.jpg

PORTADORES DE INNOVACIÓN

El desarrollo tecnológico no tiene límites. Día a día los avisos publicitarios nos sorprenden con nuevos dispositivos, aplicaciones y funcionalidades que prometen solucionarnos algún aspecto de la vida cotidiana. Paralelamente se advierte cierta disminución en los costos, que trae como consecuencia el crecimiento del número de usuarios.

La educación no desconoce esta realidad y demanda la atenta mirada de todos los actores, especialmente, de aquellos que Teresa Lugo (2015:10)¹ denomina **“portadores de innovación”**. Ellos están calificados para examinar y testear las características de todo producto tecnológico, -sobre todo de aquellos que logran mayor atracción por parte de los niños- con la firme convicción de asignarle posibilidades didácticas y curriculares. Desde esta perspectiva el Departamento de Tecnología Educativa y Ceibal tiene como uno de sus principales propósitos, contribuir a la formación continua de los colectivos

docentes, porque como afirma Cobo (2017:83)² **“Para aprovechar el potencial de las TIC también es necesario apoyar las actividades de desarrollo profesional que buscan ayudar a que los maestros puedan integrar las nuevas herramientas en su práctica docente”**. De este modo la revista Puente es un medio para lograr este desafío. Allí, los “portadores de innovación” documentan esas posibilidades didácticas y curriculares con la intención de compartirlas con los colectivos docentes de todo el país. La presente edición así lo confirma dado que jerarquiza un tema de actualidad, como lo constituyen las oportunidades educativas que brindan los dispositivos móviles.

Valoramos el trabajo de todos los compañeros que han participado en esta nueva edición y los felicitamos por sus reflexiones y aportes, al tiempo que invitamos a los lectores a continuar en este camino de lograr una integración crítica, potente y genuina de las tecnologías en las prácticas profesionales.

¹Lugo, Teresa (2015). Avances en la integración de las TIC en los sistemas educativos latinoamericanos”. Disponible en: http://www.siteal.iipe.unesco.org/sites/default/files/siteal_dialogo_lugo.pdf (recuperado junio 2017)

²Cobo, Cristóbal (2016). La innovación pendiente. Disponible en: <http://innovacionpendiente.com/> (Recuperado junio 2017)



EN LA AGENDA: PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES EN INTERNET



Mtra. Verónica Gaínza San Millán

La increíble evolución que vienen teniendo las Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC) no nos permiten evaluar los retos y las consecuencias que implican para la vida de las personas. Esto se vuelve más preocupante aún cuando se trata de proteger los derechos fundamentales de los menores de edad (niños y adolescentes).

Son los más jóvenes quienes hacen un uso masivo de las TIC y cada vez desde edades más tempranas (antes de los siete años, según estudios realizados). Esta incorporación de las TIC a la vida diaria de los menores no implica de ninguna manera que sean conscientes de los peligros que corren por un uso indebido de estos medios.

La Lic. España Martí quien dirige y representa a la Agencia Española para la Protección de datos personales afirma: "Que sean **"nativos digitales"** no implica que estén dotados de un alto grado de madurez. De hecho, ya se habla del término **"huérfanos digitales"** cuando, como ocurre con cierta frecuencia, padres y profesores carecen de las competencias digitales necesarias para guiarles y aconsejarles."

Algunos de los peligros a los que todas las personas nos vemos expuestas:

- Suplantación de identidad
- Robo de información
- Daño de información
- Venta de datos personales
- Robo de dinero

En el caso de los menores de edad en particular, existen amenazas como el Cyberbullyng, Grooming, Sexting y otros, donde los niños se ven enfrentados a diferentes situaciones de acoso y /o abuso por parte de adultos y también entre pares, según sea el caso.

En estos casos el Control parental es de suma importancia; mantener un diálogo fluido, una actitud de apertura y atención hacia los sitios y los contenidos que los niños acceden en Internet, es fundamental para evitar amenazas.

¿QUÉ SON LOS DATOS PERSONALES Y LOS DATOS SENSIBLES?

Para la Unidad Reguladora y de Control de Datos Personales (URCDP) se llaman **Datos Personales** a cualquier tipo de información que permite identificar a las personas, ya sean físicas o jurídicas (asociaciones, empresas, sociedades, etc.).

Algunos ejemplos de datos personales son: la imagen, la fecha de nacimiento, el documento de identidad, el correo electrónico, el RUT, la huella dactilar y hasta el ADN, entre otros más.



La ley uruguaya protege los datos personales de personas físicas pero también de las personas jurídicas.

Ley N° 18.331

Protección de datos personales y Acción de "Habeas Data"

Artículo 1º. Derecho humano.- El derecho a la protección de datos personales es inherente a la persona humana, por lo que está comprendido en el artículo 72 de la Constitución de la República.

¿A quién se le aplica la ley?

El derecho a la protección de datos personales es un derecho humano considerado inherente a la persona y por lo tanto, es aplicable a todos los habitantes de la República. En caso de corresponder, se aplicará también a las personas jurídicas.

¿Qué significa protección de datos personales?

La protección de datos personales es el derecho que tienen los ciudadanos de controlar y disponer acerca del uso que se hace de los mismos, tanto en el ámbito público como en el privado.

La posible utilización por parte de terceros, no autorizada, de sus datos personales puede afectar a su entorno personal, social o profesional, en los límites de su intimidad. Por ello es fundamental conocer las potestades que la ley otorga en relación con nuestros datos personales.

En este sentido resulta interesante la distinción que autores como Miguel Angel DAVARA RODRIGUEZ realizan entre Derecho a la intimidad y Derecho a la Privacidad:

“La protección de los datos personales - entre los que debemos encuadrar aquellos que, unidos al individuo, se pueden considerar como características que definen a la persona y a su entorno, en su convivencia social está suficientemente protegida en las nuevas legislaciones, mediante el derecho a la intimidad. Es cuando surge la Informática y la posibilidad de tratamiento automatizado de la información y su transmisión telemática -que proporciona unas características especiales a la información, añadiendo posibilidades de tratamiento en tiempos pequeños, de volúmenes grandes, con las particularidades informáticas de procesamiento de la misma que, en principio, tienen una potencial agresividad

contra la intimidad de la persona, en formas diferentes- cuando aparece una nueva relación entre datos y personas, que necesita que el individuo sea protegido más allá de las normas referentes a la intimidad. El derecho que se trata de proteger no es solamente el de la intimidad, sino algo con mayor profundidad, que en los ordenamientos de ámbito anglosajón, se ha dado en llamar “privacy” y que nosotros hemos castellanizado como privacidad” (1)



El derecho a la protección de datos personales comprende los datos que afectan a la vida íntima de la persona, pero también a todos aquellos que la identifiquen o puedan identificarla y, al hacerlo, puedan ser susceptibles de producir, en determinadas circunstancias, una amenaza para el individuo. Es por ello que el consentimiento y autorización para el uso de los mismos sea, tan importante.

1 Miguel Angel DAVARA RODRIGUEZ - “Manual de Derecho Informático” (Thomson - Aranzadi, Navarra, 2004), 6ª edición, págs. 53 y 54.

Pero además lo podemos evitar tomando algunas medidas preventivas desde los dispositivos móviles que usemos con la finalidad de que nadie pueda acceder, apropiarse, destruir y/o manipular nuestros datos personales sin previa autorización:

Mantener activados y actualizados los antivirus de nuestros dispositivos para que nadie pueda obtener información personal.

Evitar realizar operaciones financieras en redes abiertas o computadores públicos.

Configurar la privacidad en las redes y sitios de los cuales participamos.

Evitar descargar archivos de origen desconocido que puedan dañar, copiar u obtener datos personales.

Empoderar a los ciudadanos para decidir qué información acerca de su persona quieren compartir y con quién, cuando usan los servicios de Internet. Conocer cuáles son los riesgos y cuál es la mejor manera de minimizarlos, son algunas de las medidas que se pueden tomar.

Trabajar con los estudiantes a partir de imágenes y casos de estudio que invitan a reflexionar acerca de los contenidos que

publicamos y las consecuencias de hacer pública nuestra vida privada.

Hace un momento · Salvador de Bahía, Bahía, Brasil ·

Nos fuimos de vacaciones por una semana a la playa!!!!
La familia completa se va a disfrutar de unos días de sol y descanso.
Nos vemos a la vuelta amigos!!!



Me encanta Comentar

En ocasiones, una información ingenua publicada en las redes sociales puede ser utilizada en nuestra contra y traernos graves consecuencias: como saber cuándo estamos solos en nuestro domicilio, cuándo la casa queda vacía, etc.

En los Portales educativos podemos encontrar variedad de recursos para trabajar:

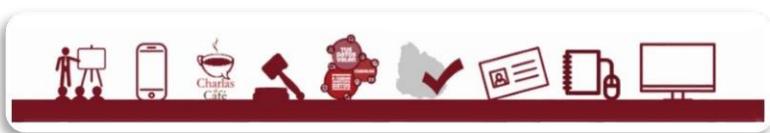
- Video de AGESIC sobre el valor de los datos personales. ["Etiquetados: tus datos, tu decisión"](#)
- Video de AGESIC ["Protección de datos personales y correo electrónico"](#)



- [Guía Tus datos valen](#) de AGESIC Con propuestas didácticas para trabajar en el aula.
- [Decálogo de protección de datos personales en Uruguay- AGESIC](#)



- Video de CERTuy que plantea la importancia de lo que publicas en Internet acerca de tu vida privada. ["Seguro te conectas- Redes Sociales"](#)
- Video de CERTuy sobre los peligros de dejar la sesión de correo electrónico abierta ["Seguro te conectas - Sesión abierta"](#)



- ["Cuida tu imagen online"](#). Recurso multimedia educativo online para la promoción de la cultura de la privacidad y la prevención de riesgos asociados a la sobreexposición de datos personales.

- ["Cuida lo que publicas"](#)

Objeto de Aprendizaje en Portal Ceibal. En esta propuesta se procura conocer y distinguir los datos personales que no debemos incluir en sitios de la Web con el fin de protegernos.



- [Unidad: ¿qué tan seguro te sientes en la red?](#)

Unidad temática que permite abordar con mayor grado de profundización el tema de la navegación segura por Internet. A través de un conjunto de actividades y recursos, el usuario podrá ir reconociendo y tomando conciencia acerca de las consecuencias de su paso por la web.



- [Los chicos e internet, para una navegación responsable, provechosa y divertida](#). Material creado para padres y docentes con la finalidad de ayudar a los chicos en una navegación segura por Internet.



¡POKEMON GO EN LA ESCUELA! “¿POR QUÉ NO?”



Mtra. Sandra Acevedo Rodríguez

Integrando el juego en el aprendizaje y la enseñanza

“Una escuela que se atreve a soñar hace la diferencia”

J. C. Tedesco (en C.C. Díaz, 2007)

Vivimos en un país donde hay más celulares que habitantes. Los mismos, forman parte de la vida diaria de todos y la gran mayoría de nuestros alumnos no escapan a ello.

En la comunidad educativa existen opiniones encontradas respecto al uso de los celulares en el aula.

Muchas veces la falta de conocimiento de las aplicaciones que ellos brindan y su manejo irresponsable, pueden llevar a su utilización en situaciones inadecuadas.

Desde nuestro rol docente nos preguntamos si debemos seguir dejando a los dispositivos móviles, con todo el potencial que muchos de ellos presentan, fuera de las instituciones educativas o debemos integrarlos como un dispositivo más que facilite la adquisición del conocimiento, como son las tablets, los libros o los cuadernos. Creemos importante enseñar su uso responsable y también el uso de algunas aplicaciones que nos permitan fortalecer los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Veamos un ejemplo de ello.

Un aplicación muy controvertida...



En los últimos tiempos, en los distintos ámbitos y en especial en el educativo, se instaló un verbo: el verbo "cazar". Sí, en las ciudades, todos querían cazar unos personajes milenarios llamados POKEMONES. Frente a este "boom" en las instituciones educativas se comenzó a pensar qué hacer: ¿prohibimos hablar de esto?, ¿les decimos que no deben jugar? o ¿aprovechamos ese entusiasmo como motivador para enseñar contenidos curriculares?

Presentamos aquí, ejemplos de actividades relacionadas con este juego, que pueden desarrollarse en el aula para abordar contenidos en diferentes áreas del conocimiento y describimos algunas características del juego que también permiten realizar múltiples abordajes desde lo disciplinar:

Actividades para abordar contenidos en el área de LENGUA:

Realizar una captura de pantalla sobre un Pokémon. Inventarle un nombre y una personalidad y crear una historia que se desarrolle en el lugar físico donde se encontró. Incluir características del lugar donde se capturó.

Escribir la misma en la plataforma CREA2 y compartirla con el grupo.



Actividades para abordar contenidos en el área de MATEMÁTICA:

El juego guarda datos como fechas, peso y altura de los personajes y datos del lugar físico donde se juega.

El docente puede aprovechar estos datos para aplicarlos en actividades de estadística.

La captura de un Pokémon incluye una tarjeta con información métrica como altura y peso, datos que pueden analizarse y usar para plantear diferentes actividades de medición.

También se puede trabajar con medidas de longitud. Hay tres tipos de huevos y datos de la distancia que se debe recorrer para que eclosionen.

Actividades para abordar contenidos en el área de las CIENCIAS SOCIALES:



En Pokémon Go encontramos una combinación de un juego con el mundo físico real mediante geolocalización con GPS y videocámaras.

Esto permite trabajar con los niños conceptos de espacio, como los puntos cardinales, la distancia, dirección, coordenadas geográficas, planos y satélites.

Observando la brújula que se encuentra en el mapa, contesta las siguientes preguntas:

- a) ¿En qué punto cardinal geográfico se encuentra la Pokebola?
- b) ¿Y el icono del perfil? (5)
.....
- c) ¿Hacia donde me tengo que dirigir para encontrar los Pokemon más cercanos? (7).....
- d) Representa un Pokemon en el mapa en el Suroeste.



Actividades para abordar contenidos en el área de las CIENCIAS NATURALES:

Pokémon Go y sus huevos permiten trabajar la reproducción ovípara y compararla con los diferentes tipos de reproducción de otras especies.

El abordaje de este contenido en el aula se realizó complementando el mismo con lecturas, videos y materiales de la Biblioteca Ceibal.



<http://bibliotecadigital.ceibal.edu.uy/recursos/1573/>

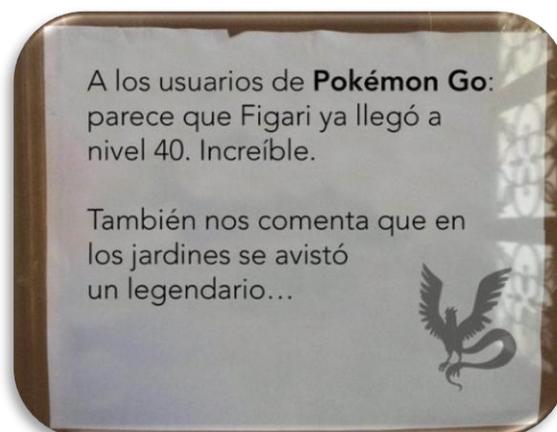
Otro tema abordado, fue pensar en los ecosistemas en qué podrían vivir estas criaturas, qué factores abióticos y bióticos deberían tener y pensar un juego similar pero con fauna autóctona de nuestro país. Se destacó la importancia de los juegos que implican la actividad física, como caminar o correr para un estilo de vida saludable y la importancia de ésta en la vida de todo ser humano.

Actividades para abordar contenidos en el área del CONOCIMIENTO ARTÍSTICO:

El uso de esta aplicación se extendió a nuestra cultura y promovió que los jóvenes pudieran conocer y recorrer diferentes museos en el mundo. En nuestro país, por ejemplo, el museo Blanes invita a recorrer sus instalaciones de la siguiente manera:

"Si la movida de Pokémon Go sirvió para que te intereses por el Museo Blanes, visita nuestras obras y captura pokemones. Tenemos dos gimnasios y el museo está abierto de 12 a 18 hs, de martes a domingo. (Aunque es posible que Figari ya haya copado ambos gimnasios.) Los esperamos".

En palabras del director del MNAV, Enrique Aguerre, recordó que el museo "no es sólo la colección de cuadros, es una esfera pública", y señaló que la aplicación ayuda a que "se acerque al museo gente que quizá no lo conocería de otra forma". (Montevideo Portal)



CONCLUSIÓN:

Una verdadera apropiación de la tecnología sería que los celulares se conviertan en herramientas cotidianas como los lápices, los cuadernos y los libros que ocupan un espacio en nuestras aulas.

El uso de los mismos con ciertas normas y criterios pueden hacer las clases más interactivas y dinámicas.

Tomar recursos actuales, como el furor por la aplicación Pokémon Go, para capturar la atención de los niños es una buena forma de mantenerlos interesados e involucrados con temas curriculares.

Finalizando, se pidió a un grupo de niños su opinión sobre el uso de la aplicación Pokémon Go a través de la creación de un foro en la plataforma CREA2 y estas fueron algunas de sus respuestas.



BOOKTUBERS, UNA PROVOCACIÓN PARA LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA



Mtra. Marianela Orrego Canale

El término "*booktuber*" proviene del inglés y su significado alude a la combinación de "libro" y "*Youtube*", el popular sitio web que permite compartir videos de la más diversa índole.

Pero más allá del término, los *booktubers* constituyen hoy una nueva comunidad de lectores -fundamentalmente niños y jóvenes- que dan a conocer sus libros preferidos a través de videos caseros que ellos mismos comparten en YouTube. A través de este medio reseñan los libros que ellos eligen leer, opinan acerca de los mismos e incluso, leen capítulos.

¿Qué motiva a un *booktuber* a hacer lo que hace? ¿La pasión por leer? ¿La posibilidad de criticar el libro leído? ¿El deseo de hacer

escuchar su voz y de reafirmarse diciendo "esto me gusta" o "esto NO me gusta"? ¿El deseo de ser famoso?

Gonzalo Palermo en su artículo "Booktubers: nuevos lectores 2.0" cita a Mariana Paredes, de la firma consultora Grupo Pértiga, quien expresa que los booktubers "Son una nueva generación de lectores. Van de la mano con las redes sociales y la interacción con sus seguidores. Leen por placer, pero también porque mantienen una audiencia cautiva que está esperando su opinión para decidir qué consumir". Paredes también alude a un cambio en el rol que asume el niño o el joven: "...El cambio de consumidor a prosumidor. Y el hecho de encontrar una voz, y tener a disposición recursos para convertirse en un líder de opinión".



"Hello, people de YouTube" dice Joaquín Machado, de 14 años, delante de una biblioteca en la que se leen nombres como Gabriel García Márquez, John Greene y Art Spiegelman.

En este video realiza la reseña de "El niño con el pijama de rayas" de John Boyne, cuya lectura recomienda excepto a lectores sensibles... (aunque él es sensible y sí lo leyó).

Las editoriales observan con interés el fenómeno de los *booktubers*, ya que ellos son agentes de difusión de las obras de literatura infantil y juvenil (LIJ), y pueden incidir en los hábitos de consumo y gustos del público lector.

En efecto, José Rovira Collado, en su presentación "La lectura y la web 2.0" jerarquiza el papel de los *booktubers* vinculándolos a las reseñas literarias, y detalla otros espacios de difusión de la LIJ 2.0: blogs, wikis, redes sociales (Facebook, Ning), microblogging (Twitter),

repositorios de imágenes y videos (Pinterest, Youtube), repositorios de documentos (Scribd, Slideshare, bibliotecas digitales), espacios de intercambio de archivos y de edición online (Dropbox, Google Drive), redes sociales de lectura (Goodreads, Entrelectores, Boolino, Lectyo), aplicaciones de lectura móviles (Wattpad, Aldiko) y programas de mensajería móvil (Whatsapp).



El español Sebastián Mouret ("El coleccionista de mundos") publicó en julio de 2016 "Los libros que más me han marcado" y, entre ellos, se encuentran: "Harry Potter", "Memorias de Idhún", "Huckleberry Finn" y "Crepúsculo", entre otros.

No sólo habla de literatura, habla de vivencias, de gustos y de lo que le enseñaron estos libros: "Yo soy como soy (...) gracias a esta novela".

Un fenómeno global

De surgimiento reciente en Estados Unidos, España y México, el fenómeno de los *booktubers* se divulgó por Argentina y Perú y, posteriormente, en Uruguay.



La mexicana Fátima Orozco publicó, en 2013 “Mi explicación (mal hecha) de “El Conde Lucanor” –Don Juan Manuel | LasPalabrasDeFa”.

Ella misma escribe: “Esto no estuvo nada planeado, mientras conocía la Biblioteca Vasconcelos en el Distrito Federal, mi amigo Erik (...) me grababa con mi cámara. Después pasó lo que ven en éste video.”.

Las ferias de libros latinoamericanas han comenzado a incorporar a los mayores exponentes *booktubers*, a quienes invitan para comentar libros y convocar así, al público lector.

En Uruguay, esta “movida cultural” tiene su propia organización: la fan page de

Facebook de Booktubers Uruguay (www.facebook.com/booktubersuy). En la misma es posible acceder a reseñas y opiniones de booktubers uruguayos.

Inclusive, hasta el Ministerio de Educación y Cultura realizó, en 2016, un concurso llamado “Booktubers Uruguay”. La convocatoria invitaba a participar a personas de 9 años en adelante con reseñas de un máximo de un minuto y medio, y en español.



Ganadora Luana Delgado Tierno de la Categoría A (9 a 12 años de edad) del concurso Booktubers Uruguay 2016 (MEC). Participó reseñando el libro “Detectives en el Parque Rodó” de la escritora Helen Velando.

Los booktubers en el aula

Una buena razón para incluir la voz de los *booktubers* en el aula se relaciona directamente con el fomento de la lectura literaria entendida desde un paradigma crítico, participativo e inclusivo que reivindique el papel de los sujetos, el diálogo intersubjetivo y la transformación cultural.

Volvamos a pensar en lo que hacen los *booktubers*: eligen un libro y, a través de un video, lo narran, lo explican, argumentan y, luego, lo comparten con el mundo. ¿Cómo pueden contribuir estos videos a la enseñanza de la lengua y de la literatura?

Abordaje desde la oralidad

Entendiendo que la comunicación oral es el eje de la vida social (Reyzábal, 1993), a partir de los videos creados por *booktubers* pueden habilitarse espacios en el aula para que los alumnos escuchen y hablen a distintas audiencias, con variados propósitos. Y en la acción de "tomar la palabra" se estarán acercando también a la vida democrática. Siguiendo esta línea, algunas actividades a tener en cuenta son:



Comprender

- el texto oral que se presenta en el video: la reseña de libros. Este texto oral puede presentar secuencias textuales diversas, ya que generalmente el texto literario se narra (incluso puede leerse algún capítulo), se explica (se dan a conocer informaciones) y se presentan argumentos para su lectura (por qué leerlo...o no). Comprender el texto oral es comprender las intenciones y las secuencias textuales que lo estructuran, con el atractivo de que es presentado en un recurso protagonizado y creado por un niño.

Producir

- un texto oral grabándolo en un video para ser compartido en Youtube. Este tipo de actividad admite diversas variantes, desde grabarse videos que han sido planeados con anterioridad (incluso puede escribirse lo que se va a decir -oralidad planificada-) a grabar un video con intervenciones más espontáneas de los niños, quienes muestren sus preferencias literarias en torno a las bibliotecas que frecuenten. En este proceso puede ser de utilidad observar varios videos de *booktubers* para disponer de "textos modélicos" y reflexionar acerca de los rasgos suprasegmentales de la oralidad (entonación, ritmo de habla, tono de voz, etc.).

Debatir

- teniendo en cuenta las recomendaciones de *booktubers* en torno a libros ya leídos, realizar debates acerca de las opiniones de los libros a modo de "críticos literarios". Esta actividad puede "abrir la puerta" a pensar en las características de los textos literarios, lo que permitirá comprenderlos mejor y diferenciarlos de otros textos. Ya sea en la comprensión, producción o reflexión del texto oral -la reseña de libros- parecería ineludible destacar el género discursivo, que nos lleva a pensar en las prácticas sociales de los niños, donde la literatura se entremezcla con la tecnología.

¿Podríamos tener *booktubers* sin Youtube? Aunque la respuesta es obvia, la pregunta puede conducir a reflexiones interesantes de los alumnos, que los acerquen a comprender cómo se difunden y legitiman las obras literarias, a quiénes pertenecen las voces que recomiendan una u otra obra y qué importante es que existan espacios donde los niños puedan hacer escuchar su propia voz.



Abordaje desde la lectura

Teniendo en cuenta que la concepción de lectura actualmente se corresponde con un proceso de construcción de sentido (Braslavsky, 2005) de carácter transaccional (Dubois, 1995), y que para su enseñanza se jerarquiza el desarrollo de inferencias discursivas y de estrategias lectoras, se sugieren las siguientes actividades:



Leer de forma parcial o total

- los libros recomendados por los booktubers en base a las reseñas que presentaron, centrándose en el placer de leer. Recordemos que los textos literarios les permiten a los niños acceder a formas complejas del lenguaje y a imaginarios colectivos formados por imágenes simbólicas. Oportunamente, se sugiere realizar, durante el proceso de lectura, estrategias lectoras e inferencias discursivas que contribuyan a comprender mejor el texto en el plano lingüístico y discursivo, acordes al grado. Luego, explorar las resonancias de la lectura (los textos literarios siempre admiten varias lecturas -plurisignificación-), promoviendo la participación y el diálogo en los niños.

Indagar en qué formatos

- (papel, digital) y ediciones se presentan los libros que comparten los booktubers. Buscar ejemplares en bibliotecas diversas, incluyendo las digitales (Biblioteca Digital Ceibal, etc.) y de aplicaciones en línea. Reflexionar acerca del contexto de circulación de estos libros y del acceso a los mismos, teniendo en cuenta a cuáles se pudo acceder fácilmente (clásicos) y a cuáles no (libros completos de edición reciente, libros de otros países, etc.).

Indagar acerca de la vida del autor

- de los libros recomendados por booktubers. Recordemos que saber leer implica no solo acceder a la información explícita del texto sino a la implícita (ideología), y para ello es relevante conocer la vida del autor y el contexto socio-histórico del texto.

Abordaje desde la lectura

También se puede considerar:

Leer reseñas

- de libros y compararlas con las reseñas realizadas por los booktubers. Razonar en relación al lenguaje oral o escrito, al autor, a las intenciones, a las secuencias textuales, al léxico: ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian?

Leer en otros espacios

- de difusión de LII en Internet, informaciones y opiniones de los libros comentados por los booktubers. Acceder a blogs, wikis, revistas literarias, sitios de editoriales, etc. para ampliar los puntos de vista en torno a los libros.

Leer artículos y entrevistas

- realizadas a los booktubers para conocer sus historias de vida.

Abordaje desde la escritura

Algunas actividades a tener en cuenta son:

Producir

- textos escritos (reseña y opinión del libro) desde un proceso recursivo (que implique una planificación, una redacción y una revisión; Hayes, Flower, 2008) y sirvan de apoyo a la posterior grabación del video, en el que se jerarquiza el texto oral. Se trata de una situación donde la escritura apoya la oralidad.

Escritura

- de opiniones en las páginas de los booktubers. Podrá reflexionarse acerca de la ortografía de las palabras, el léxico utilizado, las estrategias sintácticas, el uso de emoticones, etc. teniendo en cuenta las particularidades de la escritura en Internet y las convenciones de la lengua estándar.



Para finalizar...

Los *booktubers* han logrado que quien quiera hacerlo, escuche sus voces. La literatura es el motivo que convoca y la tecnología, el medio que lo hace posible. Escuchándolos, parecería que, contra las visiones apocalípticas de la muerte del libro en el contexto tecnológico, el hábito de la lectura está más vivo que nunca. Y, no necesariamente siguiendo las tendencias del mercado, ellos ponen el foco en los libros que eligieron por razones tan personales como sus propias opiniones.

Si educamos para la inserción crítica en una sociedad en que la tecnología está cada vez más presente, si buscamos la formación de un niño capaz de comprender y producir textos diversos -en los que el literario tiene un lugar más que destacado-, podemos tener en cuenta lo que los *booktubers* tienen para decir. Por razones pedagógicas, para construir conocimiento de lengua y literatura en torno a sus intervenciones y, por otras razones humanas, para conocerlos, escucharlos y saber si no nos estamos perdiendo de libros que merezcan la pena ser leído...



DISPOSITIVOS DIGITALES EN EL AULA: OPORTUNIDAD Y DESAFÍO



“Sueño con el día donde los dispositivos móviles circulen por las aulas cual hojas y lápices en otro tiempo...”

Mtra. Insp. Beatriz Rissotto
Mtra. Ana Ofelia Pérez

Hace un par de años parecía una utopía pensar en un aula con computadoras, tablets y celulares. Hoy si bien no es el sueño anhelado por quienes estamos comprometidos con educación y tecnología, docentes y niños utilizan estos dispositivos y los introducen en las aulas con fines personales y profesionales y nos consta que entre las planificaciones y trabajos de los docentes se intercala alguna aplicación tecnológica. Del mismo modo los niños con o sin aprobación de los maestros traen en sus mochilas celulares y tablets Ceibal.

Desde nuestro rol docente nos preguntamos: ¿se usan con fines educativos?, ¿los niños incorporan programas y aplicaciones como recursos para su proceso de aprendizaje?, ¿lo

hacen de forma autónoma?, ¿cuál es la intervención que hacen los docentes en relación al uso de dispositivos móviles? Y ¿los maestros incorporan estas herramientas en el quehacer diario?

Todas esas preguntas no son de fácil respuesta, pues estamos en un momento bisagra en la educación. Encontramos en las aulas una gran disparidad en cuanto a la apropiación del uso de la tecnología, desde docentes que apenas incursionan en su uso, hasta aquellos que ya empoderados de la herramienta se plantean permanentes desafíos frente al uso de nuevos recursos, herramientas y dispositivos con sentido pedagógico.

Para esto es imprescindible que se habilite en la clase la movilidad, la desestructura y se permita la entrada de todo tipo de dispositivos móviles que contribuyan a la creación e innovación.

“Los viajeros” es un ejemplo de trabajo orientado a la incorporación de los dispositivos móviles en un proyecto de aula a nivel escolar. La propuesta que se describe está enfocada desde el rol de figuras de docentes encargados de la promoción de integración de tecnologías a los proyectos áulicos, trabajo orientado desde la Coordinación Nacional de los CTEyC (Centros de Tecnología Educativa y Ceibal), quien supervisa y orienta las intervenciones en las instituciones y la Maestra Dinamizadora, docente que lleva adelante la tarea en territorio.



La experiencia se desarrolla en la Escuela N° 97 “Federico García Lorca” de Montevideo, de modalidad Tiempo Extendido, en un segundo grado conformado por 24 niños. Junto a la docente se coordinan actividades a realizar en el marco de su proyecto: **“Los viajeros”**,

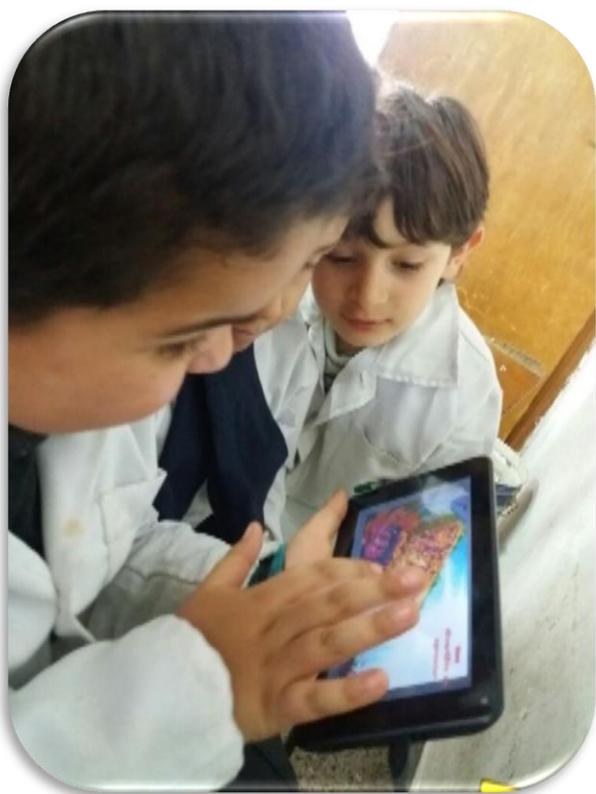
trabajo mediante el cual la maestra desarrolla actividades de enseñanza de contenidos del Programa de Educación Inicial y Primaria.



Desde el rol del Coordinador de los CTEyC y de la Maestra Dinamizadora se pretende la inclusión genuina de la tecnología con claro sentido pedagógico a partir del uso de dispositivos móviles proporcionando a niños y docente nuevos escenarios de enseñanza y aprendizaje. Adhiriendo a Saturnino de la Torre, *“La innovación la entendemos como mejora colaborativa de la práctica docente. No se trata de una mejora individual, sino compartida, en colaboración...la innovación no es solo un proceso de cambio externo, sino también interno de los agentes implicados, profesores y alumnado. Hablar de innovación es hablar de formación en actitudes, destrezas y hábitos, manejar estrategias, prever y superar resistencias, conocer procesos, afrontar conflictos, crear climas constructivos, etc”.* (de la Torre, S. 2012. p 10)

Intervención en la institución

Existen lineamientos generales emanados del DTEC (Departamento Tecnología Educativa y Ceibal). En la figura del Coordinador Nacional de los CTEyC se asegura el aterrizaje de estos lineamientos a partir de la orientación y supervisión de las prácticas de quien lleva adelante este trabajo a nivel institucional en coordinación con otros actores: el Maestro Dinamizador. Es imprescindible el diálogo permanente y la coordinación con el Equipo Director de la escuela.



En esta institución el trabajo se ha instrumentado en dos modalidades de apoyo en territorio: **salas**, que alcanzan a docentes por nivel o para todo el colectivo y **talleres** en

el aula, acompañando al docente en la puesta en práctica de lo incorporado en las salas.

A partir del diagnóstico, la institución ha encontrado deficitaria el área de Lenguas y ha elaborado un proyecto institucional orientado a fortalecer las macrohabilidades (hablar, escuchar, leer y escribir). Por esa razón es que los recursos y aplicaciones presentadas en las salas a los maestros, han sido orientadas mayoritariamente al fortalecimiento de esta área. Se ha brindado en estas instancias, además de recursos tecnológicos un soporte teórico disciplinar y didáctico en relación al área de Lengua ([Leer en internet - Inferencias lectoras](#), [Escribir con tecnología](#), [Textos que narran con CLE](#), [Textos que explican - Producciones mediadas por Tic](#)).

El objetivo ha sido fortalecer a los docentes en el conocimiento de Lengua y uso de recursos tecnológicos para potenciar aprendizajes en todas las áreas del conocimiento.

El trabajo en territorio a nivel áulico ha tenido como propósitos:

- Sugerir a la docente recursos tecnológicos para el abordaje de contenidos en el área de Lenguas y Ciencias de la Naturaleza.
- Acompañar a la docente y a los niños en el proceso de realización de actividades mediante el uso de dispositivos móviles.

“Los viajeros” en el cruce entre conocimientos y dispositivos móviles



De la participación en salas, la docente a cargo del grupo ha incorporado recursos y herramientas que ha tenido en cuenta para el desarrollo de su proyecto áulico. Ha planificado en coordinación con la docente de inglés abordando en ambos idiomas algunas de las propuestas. La Maestra Dinamizadora ha intervenido facilitando recursos y herramientas tecnológicas que potencian, por un lado, las prácticas de enseñanza y por otro contribuyen en los aprendizajes de los alumnos. El trabajo de la Maestra Dinamizadora ha seguido las orientaciones del DTEyC. Para la coordinación de actividades se han realizado instancias de encuentro y videoconferencias.

Entrando en el proyecto

Este proyecto áulico pretende un múltiple abordaje de contenidos de todas las áreas

del conocimiento pero ha puesto su énfasis en Lengua y en las Ciencias de la Naturaleza.

En Lengua se ha focalizado en los siguientes campos del conocimiento teniendo en cuenta los contenidos que se detallan:

Oralidad:

- Elementos paralingüísticos
- Exposición con apoyo de fichas temáticas

Lectura:

- Las inferencias textuales de la información explícita
- Las inferencias en la lectura (enciclopedia y enciclopedia virtual)

Escritura:

- La organización de la explicación. Fichas temáticas
- La concordancia entre adjetivo y sustantivo.

En el área del Conocimiento de la Naturaleza se han priorizado los siguientes contenidos:

Biología:

- Los seres vivos: animales
- Cadenas alimenticias
- Relaciones entre crecimiento, desarrollo y nutrición

Coordinación con la docente de Inglés

La docente elabora una propuesta coordinada con la maestra de aula abordando el tema de: fauna autóctona.

Animales - Clasificación

- Aves
- Mamíferos

Animales - Ubicación geográfica

Actividades e intervención

Valiéndose de los recursos con los que se cuenta hoy en las aulas se han planificado las actividades.

Los CLE (Cuadernos de Lectura y Escritura) han sido soporte papel y digital ya que se encuentran en formato pdf en la web y a esto se suman las aplicaciones que ofrecen las tablets. (Jugando con Zorrito, Jugando con Mulita y Jugando con Guazubirá)

La docente de aula ha puesto énfasis en la intención discursiva: la explicación. Se trabaja en simultáneo con los siguientes textos que explican de los Cuadernos de Lectura y Escritura de 1ero, 2do y 3ero:

“[Los Sapos](#)” (CLE 1ero)

“[Los Lobos](#)” (CLE 2do)

“[Los Loros](#)” (CLE 3ero)



Se realizan actividades de lectura en ambos soportes, papel y digital, utilizando tablets y celulares. Estas propuestas fueron orientadas al trabajo con las inferencias lectoras. Se aborda la explicación como intención discursiva realizando actividades tendientes a descubrir las características de los textos que explican (estructura, verbos, textos y paratextos, textos continuos y discontinuos, rutas referenciales).



Estos textos fueron trabajados a partir del [museo digital de fauna y flora de Uruguay](http://www.mnhn.gub.uy/museosdigitale) <http://www.mnhn.gub.uy/museosdigitale>, de fichas y otros textos en [Biblioteca Ceibal](#), plataforma CLIC y Paleo Detectives.



El uso de la aplicación **Buscaespecies**, propuesta lúdica que permitió la incorporación de conceptos relativos a la fauna y flora autóctona, aportó también fichas de animales que sirvieron de textos modélicos para la lectura de textos que explican y también para la escritura.

Los videos ofrecieron textos explicativos orales que también han servido de insumos para oralidad y escritura.

La aplicación Buscaespecies ha facilitado el conocimiento de los biomas del Uruguay así como el descubrimiento de las especies de fauna autóctona.



Escribir con dispositivos móviles

Se realizan intervenciones en la secuencia de producción de textos con intención explicativa, apoyando a la docente en la escritura de textos, atendiendo a los niveles: pragmático, semántico y morfológico. Para esto se trabaja en simultáneo la escritura formato papel y la escritura con tecnología en distintos dispositivos y aplicaciones (**WPS**). Se realizan otras actividades de escritura tales como: listas de palabras y sopas de letras con aplicaciones descargadas de la tienda Ceibal tales como **ABC sopa de letras**.

Nombre común: Guazubirá.

Categoría: Mamífero.

Características: Ciervo pequeño de color pardo y orejas grandes.

Descripción: Frecuenta montes.

Departamentos: Montevideo, Canelones, San José, Maldonado, Rocha, Colonia y Salto.

Alimentación: Herbívoro.

Datos curiosos: Activo tanto de noche como de día, aunque en zonas donde es perseguido se vuelve nocturno.



Nombre común: Mulita.

Categoría: Mamífero.

Características: Color gris. Posee orejas largas y uñas fuertes y largas.

Descripción: Habita en las praderas.

Departamento: Todo el país.

Alimentación: Insectívoro.

Datos curiosos: Puede estar activa tanto de día como de noche. Se refugian en túneles.



del texto. El enfoque socio-sico-lingüístico habla de un lector que lee con todo lo que es, lo que sabe del tema y del texto, que lee una producción de un autor o autores que tienen un contexto y una ideología. El texto es entonces un mediador entre el lector y escritor.

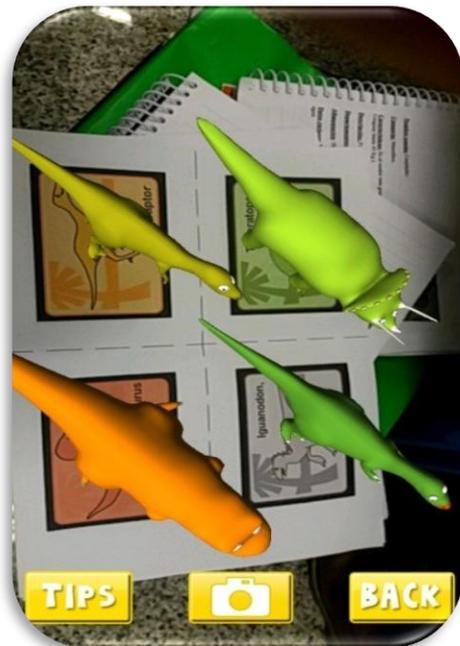
La tecnología ofrece nuevos escenarios para la enseñanza de la lectura y escritura, así como para la conceptualización de contenidos. Esta concepción implica un lector y escritor comprometidos con textos y producciones. El uso de dispositivos móviles permite esta interacción ofreciendo múltiples aplicaciones que dan vida tanto a las producciones de los alumnos como aplicaciones que permiten una lectura interactiva.

Lectura, escritura y movimiento

Uno de los desafíos de la educación actual es imprimirle cierta dinámica al aprendizaje en contrapartida a la estaticidad en la que se ha desarrollado la educación tradicional. Sabido es el valor pedagógico que tiene la imagen en movimiento frente a la imagen estática. La animación consiste en la reproducción de imágenes reales en movimiento, producida por una serie de dibujos o de imágenes en tres dimensiones. Implica trabajar con el movimiento, la simulación y las imágenes. A su vez los comics permiten ilustrar y secuenciar aprendizajes. Las simulaciones enriquecen los escenarios áulicos ya que posibilitan el abordaje de contenidos, en especial vinculados a las Ciencias de la Naturaleza.

Lectura y escritura ya no constituyen procesos pasivos. El lector deja de ser un sujeto que meramente interpreta y obtiene información

Del texto a la realidad aumentada





Los dispositivos móviles ofrecen una posibilidad única de trabajar con la imagen y el movimiento. La realidad aumentada en el ámbito educativo permite añadir contenido virtual al contenido físico que percibimos con los sentidos. Si bien aún es un espacio poco explorado, su introducción en el aula, además de permitir el tratamiento de los contenidos de una forma altamente creativa que incrementa la motivación de los alumnos, ofrece un espacio de exploración para alumnos y docentes y de investigación a fin de ver los logros en aprendizajes mediados por esta tecnología. “La Realidad Aumentada estaría hoy en esa zona de realidad mixta que forma parte del continuo que, bajo ciertas circunstancias, integra el mundo real y el mundo virtual”. (Ojeda, 2014. p. 103 en Trujillo).

El conocimiento de aplicaciones sobre realidad aumentada permitió en el proyecto “Los viajeros” conceptualizar desde otro lugar aspectos relativos a fauna autóctona y no autóctona. Se utilizaron aplicaciones tales como **Quiver, AR, Flash Cards y Aurasma.**

Como gran innovación, se incursionó en la creación de textos explicativos utilizando como modelos los ofrecidos en los Cuadernos de Lectura y Escritura, de los cuales, mediante marcadores, se podía levantar realidad aumentada con los dispositivos móviles.



Conclusiones

Pensar en aprendizaje y enseñanza mediados por nuevos dispositivos implica una gran innovación. Innovar es atreverse, es saltar el vallado del aula y permitirse deambular por terrenos desconocidos. Es seguir adelante más allá de la adversidad y la incertidumbre. Implica saber sortear obstáculos, darse permiso para equivocarse, mirar para atrás y volver sobre el error para tomar impulso y seguir avanzando. Es un camino sin retorno. Es salir de la monotonía, sintiéndose incómodo en el escritorio y ubicarse en cualquier lugar del aula, real o virtual. Es pensar un aula invertida, un aula sin paredes, extendida por el ciberespacio.

Es sentarse a escuchar, a mirar, a contemplar qué ocurre en el aula y fuera de ella con sus actores. Es permitir la entrada de otras voces al aula, quitarse el lugar de privilegio de docente y ponderar el de conductor. Es darse el permiso de aprender con los alumnos, de ellos, de sus herramientas y entender que el aprendizaje es cuestión de tiempo. Propiciar el cambio es dar lugar a lo nuevo, no asustarse con la inestabilidad, es atreverse a preguntar al colega, al estudiante. Tal vez él, descubrió algo antes que nosotros.



“El concepto de entorno personal de aprendizaje nos permite explicar, de manera global cómo aprendemos en la Sociedad Red. En la medida en que seamos conscientes de que además de docentes somos aprendices permanente y procuremos emplear nuestro entorno personal de aprendizaje para aprender de forma autónoma, entenderemos mejor

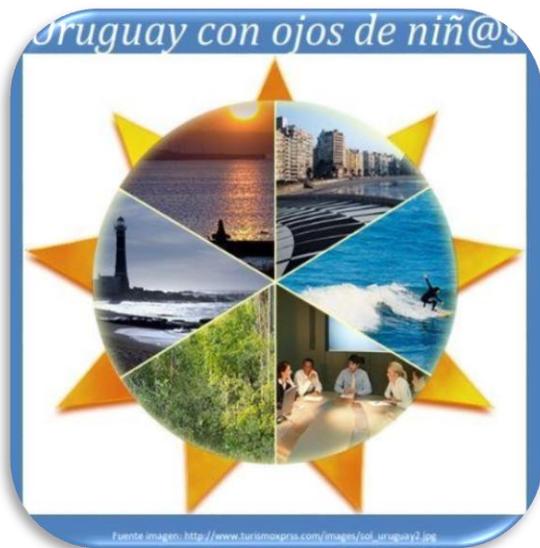
cómo ocurren los nuevos aprendizajes y podremos planificar y diseñar con mayor efectividad escenarios de aprendizaje para nuestros alumnos” (Alvarez Jimenez, 2014. p 19 en Trujillo. F)

El uso de dispositivos móviles implica innovación en las aulas. La innovación abre las puertas al cambio. Los docentes tenemos la obligación de pensar nuevas formas de enseñar. Mientras nuestros alumnos viajan por el ciberespacio los docentes no podemos seguir aferrados a la tiza y el pizarrón.

Debemos cargarnos de energías y emprender el vuelo, valiéndonos de lo que el mundo del siglo XXI nos ofrece. Hoy son los dispositivos móviles, en un futuro serán otros dispositivos tal vez.



EL CELULAR COMO ALIADO DE UN PROYECTO EN DESARROLLO



Mtra. Esther Moleri Duboué

La etapa del proyecto que se narra en este artículo tiene, precisamente, a los dispositivos móviles como aliados en dos niveles de empleo: para la producción de contenidos (imágenes, videos, textos...), y para la difusión de los mismos.

Aprendizaje Basado en Proyectos - Aprendizaje móvil

*Quando de los obstáculos nacen
oportunidades...*

*Quando la realidad extraescolar sugiere por
dónde ir...*

Durante la actuación de los diferentes grupos de escolares en una celebración abierta a la comunidad educativa, manos de madres y

padres se alzan por encima de cualquier obstáculo tratando de alcanzar los mejores planos para filmar a sus hijos. Es indudable que los **dispositivos móviles**, ya al alcance de todos, están transformando las formas en que nos relacionamos con los demás, y la escuela no es impermeable a esta realidad, al menos, en cuanto a su uso en estas situaciones y contextos.



Pese a esta realidad que es inútil ocultar, los dispositivos móviles son dejados al margen a la hora de considerarlos para otros fines, como por ejemplo el educativo. La pregunta es: *¿hasta cuándo podremos los docentes no sentirnos interpelados por lo que sucede en la vida cotidiana en relación a los dispositivos móviles?*¹ ¿No habrá llegado ya el momento de detenernos a pensar el lugar que podrían ocupar como mediadores de enseñanzas y aprendizajes dentro y fuera del aula?



Por el momento nos rige la [Circular N°_21](#) de marzo de 2011 en la que se reglamenta el uso de los celulares. En ella se expresa, entre otras disposiciones, lo siguiente:

REGLAMENTO DE USO DE CELULARES POR PARTE DE DOCENTES Y ALUMNOS EN LOS CENTROS EDUCATIVOS DEL CEIP

En virtud de la difusión de la telefonía celular en nuestro país y las posibilidades de acceso cada vez más amplia a los mismos y atendiendo a las prestaciones que brindan y lo beneficioso que puede ser utilizado en forma adecuada es necesario reglamentar el uso de los mismos con el fin de evitar el distorsionamiento en el desarrollo de las clases

Artículo 1: Durante los periodos de clase los teléfonos celulares de maestros y alumnos deben permanecer apagados

Artículo 2: Permítase el encendido de celulares en el horario de recreo para los alumnos

¹ Ponencia de Roberto Balaguer en TEDx Montevideo-2012: "Amo mi celular, extraño mi notebook". Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ZA1zJbn1OM>

Una nueva cuestión se introduce en consecuencia: ¿no habrá llegado también el momento de rever la normativa existente en relación a estas temáticas?

Consideramos que al analizar la realidad tecnológica en la que estamos inmersos, desde una postura crítica, posturas como las anteriores no deberían pasar desapercibidas para los docentes. Deberían al menos, movilizar visiones y posturas que se resisten a considerar el lugar de los dispositivos móviles en las aulas. La realidad se está transformando a nuestro alrededor y parece oportuno, al menos, detenerse a pensar críticamente acerca del empleo de estas herramientas ya no solo dentro del Salón de Actos de la Escuela y por parte de los adultos, sino también dentro de las aulas y por parte de los alumnos.

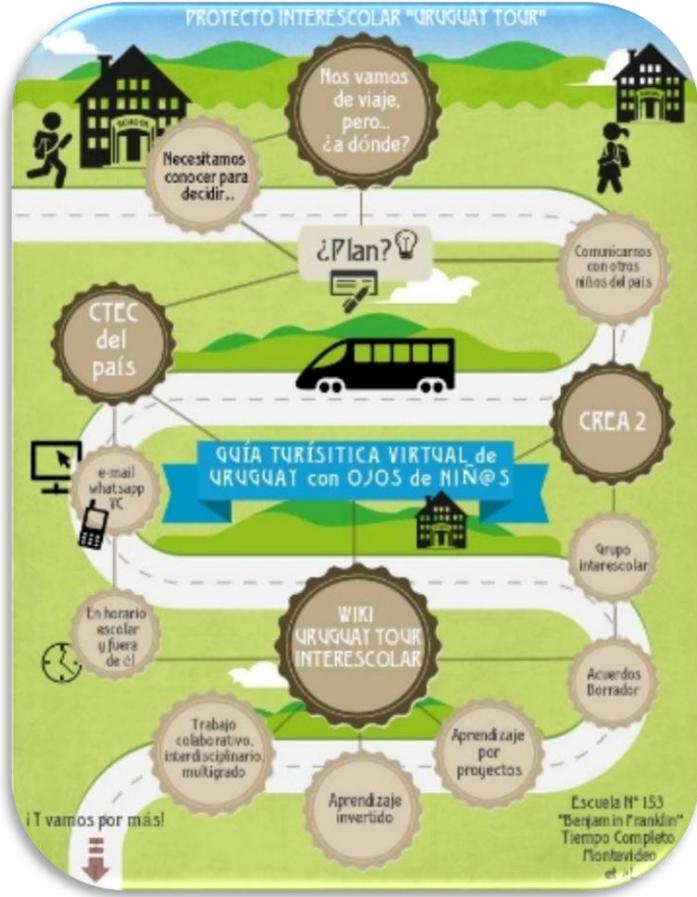
Su facilidad de transporte y practicidad en el uso -al punto de ya ser considerados como [prótesis](#)² de nuestro cuerpo, tal como fuera consignado por Antonio Rodríguez de las Heras en el VI Congreso Nacional Siglo XXI: Educación y CEIBAL (Piriápolis, 2016)-, favorecen el aprendizaje ubicuo. Tan solo con un par de touch, estos dispositivos móviles permiten compartir contenido a través de mensajes de texto, whatsapp o redes sociales en forma instantánea, así como editar, guardar y administrar contenido multimedia, también con gran economía.

² Conferencia de Antonio Rodríguez de las Heras. Disponible en:

https://www.youtube.com/watch?v=xWX47b_9GR8&t=5s

Porque todo tiene un comienzo: Antecedentes

El primer obstáculo, la primera oportunidad...



Lo que se narra a continuación es, como lo adelanta el título del artículo, un capítulo del Macro Proyecto que viene desarrollándose junto a varias escuelas del país y que tiene como propósito pragmático la elaboración colaborativa de una Guía Turística Virtual de Uruguay con ojos de niñ@s.

El **problema** que se necesita resolver: elegir un lugar del país a donde ir de campamento con toda la clase a fin de año.

Al momento de seleccionar el lugar, se notó que los conocimientos con los que contábamos niños y maestros **no nos permitían** elegir con propiedad el mejor lugar para irse de paseo por

unos días. Fue entonces que se diseñó un plan de trabajo que terminó incluyendo a una clase de una escuela pública de cada departamentos del país. Para conocer el plan se sugiere la lectura del [proyecto original](#) alojado en el [Portal Uruguay Educa](#)

Los celulares y los docentes: un modelo de uso con sentido

A medida que crecía la necesidad de sumar actores al proyecto colaborativo surgían nuevas cuestiones para resolver: ¿por qué medio y de qué manera establecer rápido y eficaz contacto con nuevas escuelas?

Surgieron como opciones para establecer la comunicación las llamadas telefónicas, los mensajes por correo electrónico y por celular, vía whatsapp.



Mientras intercambios por correo electrónico se sucedían uno tras otro, ocurrían acciones paralelas utilizando teléfonos celulares para hacer más ágiles los tiempos de espera. Sin lugar a dudas resultó una muy buena estrategia para lograr el objetivo. Los niños fueron partícipes y testigos de estas acciones, por lo que el docente como "modelo" estuvo presente desde el inicio del recorrido.

El trabajo de los niños en esta historia...



El trabajo de los niños se inicia a partir de la primera videoconferencia acordada con otra escuela del país. Ellos se encargan de explicarles a sus pares de otros departamentos en qué consiste el proyecto al que fueron invitados así como evacuar todas sus dudas: qué tareas tienen por delante, cómo y dónde se espera el intercambio, cómo editar la **WIKI Interescolar**, qué hacer en los *temas de discusión* abiertos en un grupo en **CREA2**, y concretamente qué capturar del departamento que habitan para luego alojar en la *Guía Turística Virtual con ojos de niños*, entre otras cuestiones.

Durante el trabajo de campo, que consiste en recoger insumos para alojar en la WIKI, se

vivencia lo que se conoce como "Aprendizaje Invertido".

Hay tareas que necesariamente deben hacerse fuera del horario escolar, en casa, solos o con la colaboración de otros y se traen luego a clase en donde se evacúan dudas, pulen resultados y profundiza en contenido.



En este proyecto entendemos a los niños como centro de sus propios procesos de aprendizaje y, al maestro como guía en los momentos en los cuales es imprescindible su intervención y experticia.



Cámara, laptop, tablet o celular en mano, los niños (o adultos referentes) filman, graban y registran lo que consideran valioso de la zona donde viven como para mostrar a otros niños del país. En estas actividades suelen involucrarse varias familias aportando ideas, experiencia, y apoyo logístico.



Vamos por más...

Con los dispositivos móviles como nuestros mejores aliados

Llegado el momento de socializar la Guía Turística Virtual surgieron inquietudes que despertaron renovadas energías, esas que movilizan porque proponen avances y proyecciones más allá de las previstas en el plan inicial. Ideas que responden a la mirada atenta del docente que evalúa cada una de las etapas del proceso y no solo el inicio y el final. Al respecto se entendió que un **código QR** con la dirección Web de la Guía Virtual sería el soporte más adecuado para compartir el

trabajo con con toda la comunidad educativa y más allá de ella



Para poder leer estos códigos necesariamente se requiere de dispositivos móviles por su practicidad. También pueden leerse desde una laptop, pero ya no resulta tan cómodo ni "natural".



Desafío tras desafío

Avances que se proyectan...

Como proyecciones se compartirá la obra de investigación y producción de todos los niños y docentes participantes de la experiencia a través de un **mapa mural** o banner que sintetice todo el contenido de la Guía Turística Virtual de Uruguay con ojos de niñ@s en un **código QR**.

Los niños, acompañados de sus docentes, brindarán talleres a la comunidad escolar para que efectivamente puedan disfrutar del trabajo realizado por tantos actores.

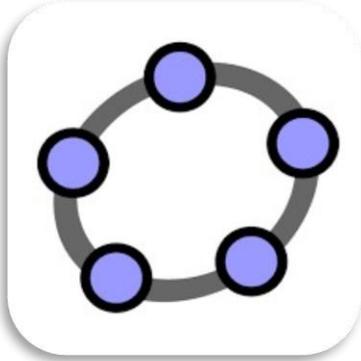


Algunas de las tareas proyectadas para el año 2017

1. Proyectar el mapa de Uruguay a escala ampliada en el piso del patio de la escuela. Varios caminos a recorrer:
 - a-Aprendiendo desde la práctica y necesidad

real de resolver un nuevo problema en base a los contenidos matemáticos involucrados (escala, razón, proporcionalidad, equivalencias...). Cómo convertir un centímetro del mapa en papel a veinte o más en el piso.

b-Empleando **Geogebra** y **Google Maps** al servicio de resultados óptimos y económicos en cuanto a esfuerzo y tiempos.

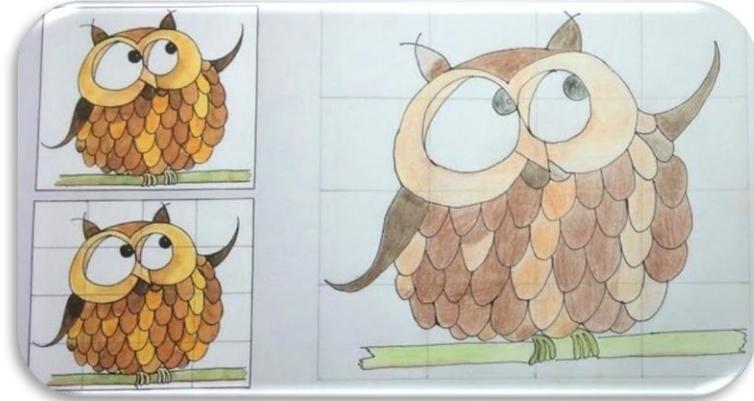


c-Proyectando la imagen utilizando un **cañón** o **proyector casero** construido por los niños (en caso de que la escuela no cuente con tal dispositivo).

2. Explorar **Google Maps** y **Google Earth** (desde laptop, tablet o celular) para analizar las ventajas que ofrecen estas aplicaciones sobre los mapas tradicionales, así como las limitaciones que presentan.

3. Explorar en **GeoGebra** la importación de imágenes de **Google Maps** y su edición con la [cuadrícula como medio de facilitar la reproducción del mapa de Uruguay a mano alzada](#) permitiendo ampliarlo en cualquier escala y sobre cualquier superficie, salvando las dificultades que podría representar la proyección mediante un cañón al aire libre (exceso de luz, imagen difusa, superficie horizontal...).

Previo a ese trabajo con GeoGebra y Google Earth se propondrán representaciones con dibujos más simples en soporte papel:



4. Aprender cómo construir un proyector casero para lograr con facilidad la transferencia del mapa sobre la superficie elegida. Otra actividad en la que el celular dice "presente", puesto que es ese dispositivo el que proyecta la imagen desde el interior de la caja.



5. Investigar en PAM actividades y material de orientación acerca del tema escala y proporciones. Para acceder desde una tablet o celular a la PAM se sugiere consultar este sitio desde el cual se orienta cómo hacerlo.

Síntesis, con cierre abierto...

Ambientes de aprendizaje en los que se desarrolla este proyecto:

La escuela. Los hogares. El barrio y sus instituciones sociales. Las escuelas del país

sumadas al proyecto. La Web.

Apalancamiento digital que lo sostiene:

Programas y actividades previstas con uso de tecnologías digitales:

Google Earth y Google Maps

- para la geolocalización de Uruguay y cada uno de los puntos turísticos que se decida representar en el mapa a dibujar en el piso del patio principal de la escuela. Ambas aplicaciones están disponibles en los dispositivos móviles.

Códigos QR

- para plasmar en el mapa la información de cada lugar, ya sea imágenes, sitios web, videos, otra información relevante.

Lector y generador de códigos QR

- para que luego los niños de toda la escuela puedan leerlos con sus tablet o laptop y aprender del trabajo que hicieron sus compañeros de 6º, así como también, para que puedan empezar a generar nuevos contenidos. Aplicaciones como QR Reader son fácilmente instalables en los dispositivos con sistema Android por ejemplo desde las tiendas de aplicaciones. Existe gran variedad de lectores de códigos QR lo que permite elegir el que mejor se adapte a las necesidades del usuario.

Plataforma CREA 2

- para lograr acuerdos y subir los materiales que podrían ser incluidos en el mapa a través de los QR.

Plataforma Adaptativa de Matemática

- para profundizar en los contenidos matemáticos asociados en la propuesta (escala, proporciones, magnitudes y medidas, conversiones de diferentes unidades de medida).

GeoGebra

- para la representación de la cuadrícula sobre la imagen del país previamente subida al software, acción que facilitará ampliamente la proyección del mapa sobre el plano del piso.

Wiki Interescolar

- UruguayTur (Wikispaces.es) que será tomada como principal referencia para la selección de los lugares a representar.

Gmail - Correo electrónico del grupo

- Sexto (integrados A y B) para contactarse con los diferentes patrocinadores que tratarán de conseguirse para la materialización del proyecto. (Ministerio de Turismo, Plan Ceibal....)

Documentos de Google Drive

- para el trabajo colaborativo de cada uno de los equipos que se generen para llevar adelante el proyecto-desafío.

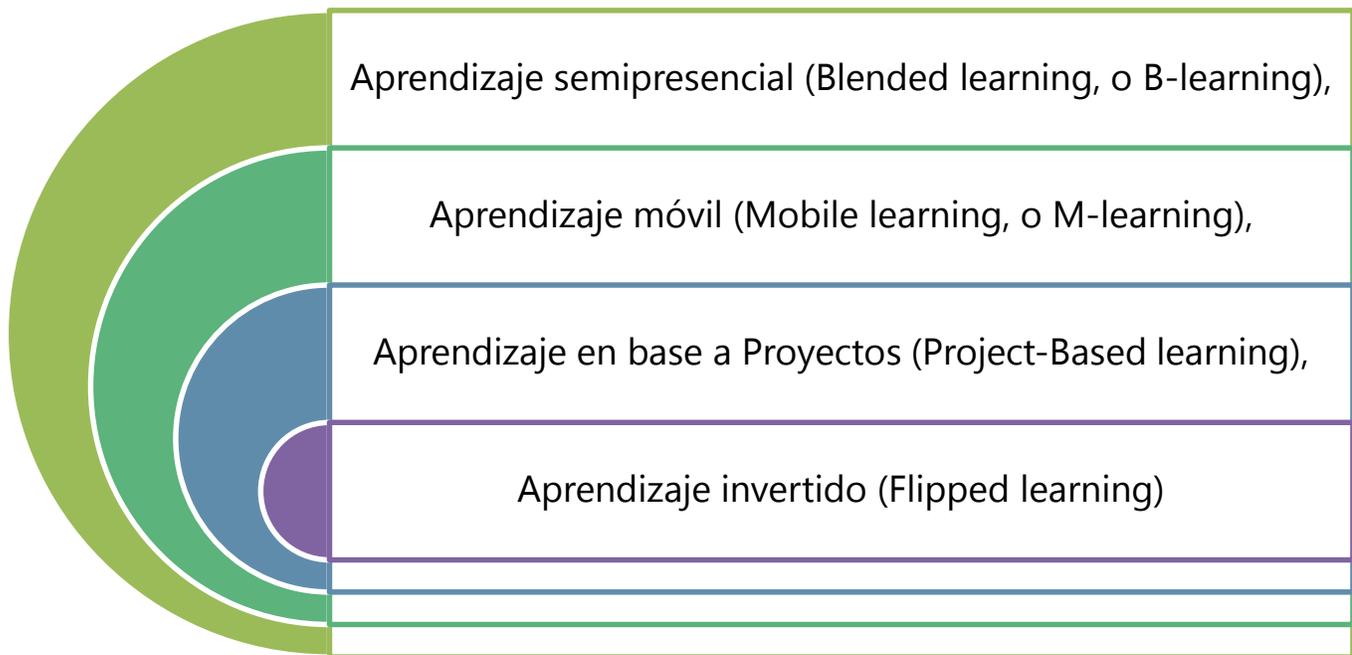
Sala de VideoConferencias del Plan Ceibal

- para continuar el intercambio con los niños de todas las escuelas del país que asumieron el desafío de trabajar junto a nosotros coeditando la Guía Turística de Uruguay.

Programas de edición de videos

- para ir guardando registro y memoria del proceso, paso a paso, del trabajo colaborativo y cooperativo realizado.
 - - Programa de edición de imágenes para el mismo cometido indicado en el punto anterior.
 - - Editores de textos para la confección de notas, solicitudes, invitaciones, etc.
 - - Infografías para presentar diferentes etapas del proyecto en forma gráfica, atractiva y sintética.

Tipos de aprendizajes que se promueven en este proyecto:



*“El desarrollo de procesos de aprendizaje personalizado, la extensión de las experiencias educativas más allá de las aulas, la creación de comunidades educativas diversas, la posibilidad del aprendizaje continuo, el fortalecimiento de las modalidades colaborativas y horizontales para la construcción del conocimiento en redes, la utilización más eficaz del tiempo de clase, el acceso a materiales didácticos de calidad son algunos de los elementos, entre otros, que el **aprendizaje móvil** aporta al diseño de nuevos modelos educativos.”*

Extracto de fuente disponible en:

<http://www.buenosaires.iipe.unesco.org/publicaciones/revisi-n-comparativa-de-iniciativas-nacionales-de-aprendizaje-m-vil-en-am-rica-latina>

DISPOSITIVOS, APLICACIONES Y PLANIFICACIÓN. DESAFÍOS PARA UNA REAL INTEGRACIÓN DE TECNOLOGÍA

En los artículos publicados en la revista "Puente" n° 9, se tratan temas que, creemos, están en la agenda del maestro de aula y preocupan a toda la comunidad educativa. Contenidos como la navegación segura en Internet, los dispositivos móviles, algunas aplicaciones de actualidad y su inclusión en propuestas didácticas, son abordados por integrantes de los equipos del Departamento de Tecnología Educativa y Ceibal desde sus diferentes visiones, como actores claves para la apropiación de tecnología con sentido didáctico. En este breve recorrido por los diferentes abordajes, pretendemos compartir experiencias, reflexiones y reconocer el trabajo de todos y cada uno de los que nos acompañan en la búsqueda de caminos de oportunidades.

Consideramos oportuno realizar algunas puntualizaciones que permitan visualizar cuál es el enfoque que subyace en estas prácticas, entre ellas, que la tecnología es entendida, no como una herramienta más, sino como un medio para potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje, pensando siempre en coadyuvar a superar las prácticas de un paradigma pedagógico tradicional hacia

nuevas maneras de enseñar y aprender.

Asimismo, es importante mencionar que la Novena Conferencia Latinoamericana de Objetos y Tecnologías de Aprendizaje (2014, Colombia)¹ propuso en lo concerniente a la articulación con las políticas de diseño y desarrollo curricular:

- atender a la distribución equitativa del conocimiento.
- considerar a las políticas de alfabetización como prioridad en la agenda.
- poner en valor el potencial de los portales educativos de la región.
- integrar las propuestas pedagógicas TIC en las políticas de desarrollo curricular.

Es relevante destacar además que el diseño de actividades con tecnología, debe formar parte de una planificación estratégica, situada y que responda a las necesidades e intereses de estudiantes y colectivos docentes para que adquiera real significado.

Es entonces, a partir de estas conceptualizaciones básicas, que reafirmamos la necesidad de una mirada crítica sobre la integración de tecnología, desde una intencionalidad pedagógica que clarifique para qué se desean integrar las TIC y de qué forma deberían incluirse, de manera que en los aprendizajes de los estudiantes se logren avances significativos.

Hoy, a 10 años de la entrega de la primera laptop XO, justo es, también, reconocer que se ha transitado un largo y sinuoso camino, sustentado en las aportaciones de todos los que de alguna u otra forma tenemos el convencimiento de que la tecnología puede ayudar a que los niños de nuestras escuelas aprendan más y mejor.

Diferentes dispositivos, aplicaciones, portales y plataformas educativas conviven actualmente en los centros educativos. Esta realidad, obstáculo-oportunidad, impacta de una u otra forma, siendo responsabilidad de cada

uno de los diferentes actores, habilitar o no esas posibilidades.

Es así que, reafirmamos nuestro compromiso de seguir sumando esfuerzos en procura de la calidad educativa, considerando que es esta un pilar decisivo en la construcción de una sociedad más justa y equitativa, y con el convencimiento que en ello la tecnología cumple un rol trascendental.

¹Fuente: ANEP (2014) Planificación educativa: Perfiles y configuraciones. Disponible en: <http://www.anep.edu.uy/anep/phocadownload/Publicaciones/LibrosDigitales/libro%20planificacin%20educativa.pdf> (Recuperado julio 2017)

Mtra. Insp. Elizabeth Mango

Coord.^a Nal. de Formación y Contenidos Digitales
Departamento Tecnología Educativa y CEIBAL

REFERENCIAS

EN LA AGENDA: PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES EN INTERNET

AA.VV, Revista PDP Protección de datos personales N°1 [PDF en línea], en: Datos Personales [www.datospersonales.gub.uy], Uruguay, Agosto 2016. Disponible en Internet: https://datospersonales.gub.uy/wps/wcm/connect/urcdp/b9ddc3d5-0b7b-49b9-91ea-eb1ee370c19a/Revista_PDP.pdf?MOD=AJPERES&CONVERT_TO=url&CACHEID=b9ddc3d5-0b7b-49b9-91ea-eb1ee370c19a [Fecha de última consulta: 31 de julio de 2017].

GERALT, "Seguridad- privacidad" [imagen en línea], en: Pixabay [www.pixabay.com/], s.l., 2016. Disponible en Internet: <https://pixabay.com/es/seguro-castillo-1435364/> [Fecha de última consulta: 31 de julio de 2017].

STUX, "Ojo- huella digital" [imagen en línea], en: Pixabay [www.pixabay.com/], s.l., 09 de abril del 2014. Disponible en Internet: <https://pixabay.com/es/ojo-huella-digital-319668/> [Fecha de última consulta: 31 de julio de 2017].

UNIDAD REGULADORA y de CONTROL de DATOS PERSONALES, Los datos personales y su protección, [PDF en línea], en: Datos personales [www.datospersonales.gub.uy], Uruguay, Disponible en Internet: https://www.datospersonales.gub.uy/wps/wcm/connect/urcdp/7337bf82-c7da-4f5f-ae5d-7152a8c1bcfe/guia-1-web.pdf?MOD=AJPERES&CONVERT_TO=url&CACHEID=7337bf82-c7da-4f5f-ae5d-7152a8c1bcfe [Fecha de última consulta: 31 de julio de 2017].

UNIDAD REGULADORA y de CONTROL de DATOS PERSONALES, Educación y datos personales, [PDF en línea], en: Datos personales [www.datospersonales.gub.uy], Uruguay, Disponible en Internet: https://www.datospersonales.gub.uy/wps/wcm/connect/urcdp/833e8059-f5d6-4103-b5f8-4ccde3a3ceec/guia-2-web.pdf?MOD=AJPERES&CONVERT_TO=url&CACHEID=833e8059-f5d6-4103-b5f8-4ccde3a3ceec [Fecha de última consulta: 31 de julio de 2017].

¡¡POKEMON GO EN LA ESCUELA!! “¿POR QUÉ NO?”

Gardner, H. y Davis, K. (2014) “La Generación APP” Barcelona.

Gros, B. (2004) “De cómo la tecnología no logra integrarse en la escuela a menos que...cambie la escuela” Jornadas espiral, Barcelona.

Gros, B. (2000) “El ordenador invisible. Hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza”. Barcelona. Gedisa.

Gómez, P. y Monge, C. (2013) Potencialidades del teléfono móvil como recurso innovador en el aula: una revisión teórica. Revista DIM / Año 9 - N° 26 - Octubre 2013 - ISSN: 1699-3748. Disponible en: <http://dim.pangea.org/revistaDIM26/revista26ARpotencialidadestelefono.htm>

BOOKTUBERS, UNA PROVOCACIÓN PARA LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA

Reseña: El niño con el pijama a rayas. Autor: Jimmy the Young Reader. Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=xwgzLDDgZgQ>

Gonzalo Palermo. Artículo "Booktubers: nuevos lectores 2.0. Literatura, jóvenes y videos: la lectura en tiempos de YouTube". 2016. Disponible en: <http://www.elpais.com.uy/divertite/literatura-jovenes-videos-lectura-tiempos.html>

José Rovira Collado: La lectura y la web 2.0. 2014. Disponible en:

<http://es.slideshare.net/joserovira/lectura-y-web20-rovira-uruguay2014-def>

Fátima Orozco. LasPalabrasDeFa: "Mi explicación (mal hecha) de "El Conde Lucanor" –Don Juan Manuel.2013. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=1sIiJvyunEs

Sebastián Mouret. El coleccionista de mundos. "Los libros que más me han marcado" 2016.

Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=lu_Xny_j0gU

Facebook de Booktubers Uruguay. Disponible en: www.facebook.com/booktubersuy

Ministerio de Educación y Cultura. Disponible en: <https://www.youtube.com/user/MFCUruguayTV>

ANEP-CEIP. (2010). *Orientaciones de políticas educativas del Consejo de Educación Inicial y Primaria. Quinquenio 2010-2014*. Montevideo, Uruguay: Rosgal S.A.

Braslavsky, B. (2008): *Enseñar a entender lo que se lee*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica de Argentina S. A.

Dubois, M. E. (1995): *El proceso de lectura. De la teoría a la práctica*. Buenos Aires, Argentina: Aique.

Reyzábal, M. V. (1993): *La comunicación oral y su didáctica*. Ed. La Muralla, Madrid.

DISPOSITIVOS DIGITALES EN EL AULA: OPORTUNIDAD Y DESAFÍO

de la Torre, S., Barrio, O. (2000) Estrategias didácticas innovadoras. Barcelona: Octaedro

Maggio, M. (2012) Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad. Ed. Paidós.

Pérez Gómez, A. (2012) *Educarse en la era digital*. Ed Morata

Trujillo, F. (2014) Artefactos digitales. Una escuela digital para la educación de hoy. Ed. Graó.

EL CELULAR COMO ALIADO DE UN PROYECTO EN DESARROLLO

Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación (IIPE) - UNESCO (Sede Regional Bs. As.); Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Presidencia de la Nación; Programa de Mejoramiento del Sistema Educativo (ProMSe): La integración de las Tecnologías de la información y la Comunicación en los Sistemas Educativos.

Observatorio de Innovación Educativa del Instituto Tecnológico de Monterrey (2015): Aprendizaje invertido. Disponible en: <http://uruguayeduca.edu.uy/recursos-educativos/1577>

DTEC (2014). González, Beatriz; Lallo, Magdalena y Presa, Tania: Herramientas digitales para la comunicación virtual - Una posibilidad para expandir el aula, en Revista Puente N° 5. Disponible en: http://media.wix.com/ugd/a2c3ca_1796ea73acc149df8f629a1067696eac.pdf

DCET (2014). Canabal, Virginia; Núñez, José; Orrego, Marianela y Rodríguez, Soledad: Las nuevas formas de relacionarse en la sociedad y en la escuela, en Revista Puente N° 5. Disponible en: http://media.wix.com/ugd/a2c3ca_1796ea73acc149df8f629a1067696eac.pdf

Conferencia del Dr. Antonio Rodríguez de las Heras en el VI Congreso Nacional: Siglo XXI, Educación y Ceibal, Piriápolis (10/11/2016). Una revisión de la función de la tecnología en la educación, con especial hincapié en la tecnología móvil. Disponible en : https://www.youtube.com/watch?v=xWX47b_9GR8

Conferencia del Magister Ricardo Balaguer en el VI Congreso Nacional: Siglo XXI: Educación y Ceibal, Piriápolis (10/11/2016). No se trata de cuándo darles a los niños la primer pantalla sino de para qué. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=OlHxJ4z4Skk>

Lugo, M. T. (comp.) (2016) Entornos Digitales y Políticas Educativas: Dilemas y Certezas. Argentina. UNESCO. ISBN: 978-987-1875-39-9. Disponible en: <http://www.buenosaires.iipe.unesco.org/publicaciones/entornos-digitales-y-pol-ticas-educativas-dilemas-y-certezas>

Lugo, M. T., Ruiz, V., Brito, A. y Brawerman, J. (2016) Revisión comparativa de iniciativas nacionales de aprendizaje móvil en América Latina. Francia. UNESCO. Disponible en: <http://www.buenosaires.iipe.unesco.org/publicaciones/revisi-n-comparativa-de-iniciativas-nacionales-de-aprendizaje-m-vil-en-am-rica-latina>

-



TE ESPERAMOS...

Esperamos tus sugerencias, aportes o comentarios al correo:

ceibaltecedu@gmail.com

Puedes seguirnos a través de:



¡Nos reencontraremos en el próximo número!



100 años del puente giratorio Carmelo
Colonia

Fuente: <https://www.flickr.com/photos/cmontesdeoca/6984072976>



Departamento Tecnología Educativa y CEIBAL

PUENTE Año 4 N° 1

**DISPOSITIVOS
MÓVILES**

