



Departamento CEIBAL  
Tecnología Educativa

setiembre - 2014



# Quinto PUENTE





Director General del CEIP, Maestro Héctor Florit

Sra. Consejera, Magister Irupé Buzzetti

Sra. Consejera, Licenciada Mirta Frondoy

Insp. Técnica, Maestra M<sup>a</sup> Cristina González

Coordinadora Nacional de la Red Global de Aprendizaje, Insp. Maestra Sara Muñoz

Director del Departamento CEIBAL Tecnología, Insp. Jorge Delgado

Coordinadora Nacional de Formación y Contenidos Digitales , Insp. Elizabeth Mango

Coordinadora Nacional de los Centros CTE, Insp. Beatriz Rissotto

## Equipo editorial

Inspectores Jorge Delgado y Elizabeth Mango

Coordinadoras de Portales MD Mónica Parodi y Mtra. Patricia Pacheco

Maestros Contenedistas:

Beatriz Gonzalez

Jimena de Freitas

José Núñez

Magdalena Lallo

Marianela Orrego

Sandra Belando

Soledad Rodríguez

Tania Presa

Virginia Canabal

# Contenido :

<b>Estimados colegas</b> Jorge Delgado		4
<b>La comunicación en el escenario tecnológico</b> Jimena de Freitas y Tania Presa		5
<b>Herramientas digitales para la comunicación virtual. Una posibilidad para expandir el aula</b> Beatriz González, Magdalena Lallo y Tania Presa		20
<b>Las nuevas formas de relacionarse en la sociedad y en la escuela</b> José Núñez, Marianela Orrego, Soledad Rodríguez y Virginia Canabal		38
<b>BIBLIOGRAFÍA - WEBGRAFÍA</b>		50

## Quinto PUNTE



Fuente de las imágenes:

<https://www.flickr.com/photos/24509941@N00/448665548> y

<https://www.flickr.com/photos/82955120@N05/10683021643>

**"Una característica del conocimiento sobre aprender a enseñar en el siglo XXI es que no reside exclusivamente en una sola persona, sino que está distribuido entre individuos, grupos y ambientes simbólicos y físicos..."  
(Vaillant, D., 2011: 192)**

## ESTIMADOS COLEGAS

*“Nuestra invitación es a adicionar y no restar esfuerzos en un escenario complejo, cambiante pero a la vez prolífico y repleto de posibilidades”<sup>1</sup>*

El consenso general de los maestros es que para alcanzar los aprendizajes se requieren cambios en cuanto a la forma en que se establecen las relaciones entre los alumnos y los docentes. Las tecnologías y las innumerables posibilidades que esta brindan, indudablemente constituyen aliadas y habilitan oportunidades para lograr favorablemente esas nuevas formas de enseñar y de aprender que requiere una escuela del S. XXI.

Fullan y Langworthy<sup>2</sup> hacen referencia a la necesidad de generar una nueva pedagogía para el logro de un aprendizaje en profundidad y afirman que, para conseguirlo, se requiere desarrollar seis habilidades básicas: 1) educación del carácter, 2) ciudadanía, 3) comunicación, 4) pensamiento crítico y resolución de problemas, 5) colaboración, 6) creatividad e imaginación.

Adhiriendo al pensamiento de la Mtra. Insp. Cristina González, citado anteriormente, en las páginas siguientes de esta quinta edición de Puente, les acercamos propuestas que ponen el énfasis en algunas de esas posibilidades, y que apuntan a fortalecer la **comunicación**, una de las habilidades necesarias según los referidos autores para el logro de un aprendizaje en profundidad.

Mtro. Insp. Jorge Delgado Lasa  
Director del Departamento CEIBAL-Tecnología Educativa

<sup>1</sup>Mtra. Insp. Cristina González (Circular N° 5, 28/03/14, de Insp. Técnica).

<sup>2</sup>Fullan, Michael y Langworthy, Maria. (2013) Hacia un nuevo objetivo: Nuevas Pedagogías para el aprendizaje en profundidad”



# LA COMUNICACIÓN EN EL ESCENARIO TECNOLÓGICO

Mtra. Jimena de Freitas  
Mtra. Lic. Tania Presa



*No un cambio de viejos contenidos en nuevas formas o viceversa, sino un cambio en la naturaleza del proceso: la aparición de una "comunidad mundial" en la que hombres de tradiciones culturales muy diversas emigran en el tiempo, inmigrantes que llegan a una nueva era: algunos como refugiados y otros como proscritos, pero todos compartiendo las "mismas leyendas".*

(Barbero, M., 1996)

Desde siempre, los hombres han tenido la necesidad de comunicar sus sentimientos, sus ideas; en un principio imitando sonidos, luego a través de pictogramas, más adelante empleando códigos más complejos, hasta apropiarse de un lenguaje.

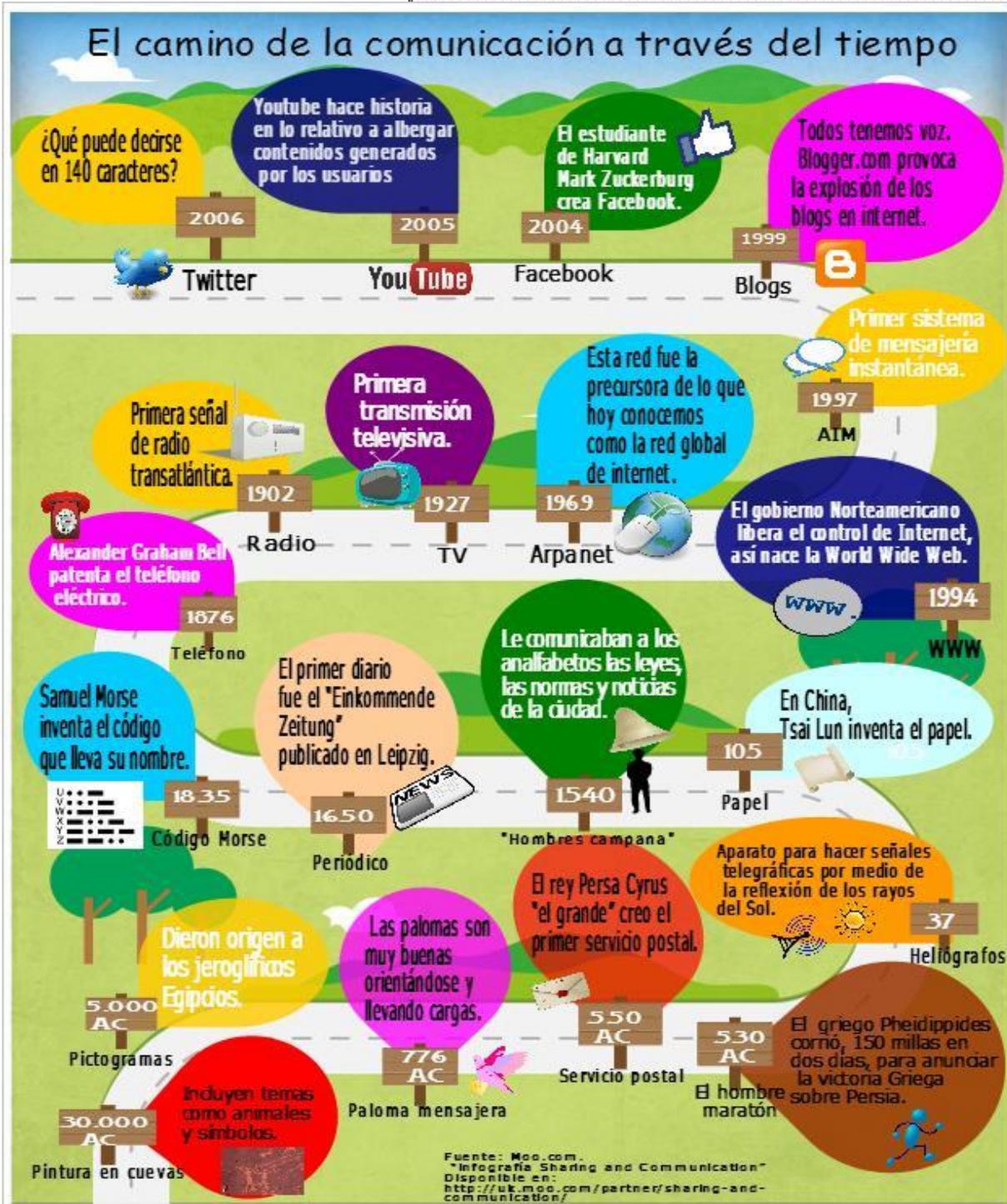
Hoy, utilizando nuevos entornos desde los cuales la comunicación adopta otras modalidades, otras lógicas a las que el proceso educativo no es inherente, los docentes debemos incorporarlas y reflexionar acerca del valor pedagógico que estas nuevas prácticas adoptan.



# Desde siempre, a toda hora y en todo lugar...



La infografía te ofrece un recorrido visual por diferentes hitos en la evolución de los medios de comunicación. Desde las pinturas rupestres de las cavernas, hasta la aparición de las actuales redes sociales como íconos revolucionarios de la comunicación digital.



## Modelos que comunican y evolucionan...

### Recursos educativos digitales para trabajar la comunicación en el aula

- [Nos comunicamos](#)



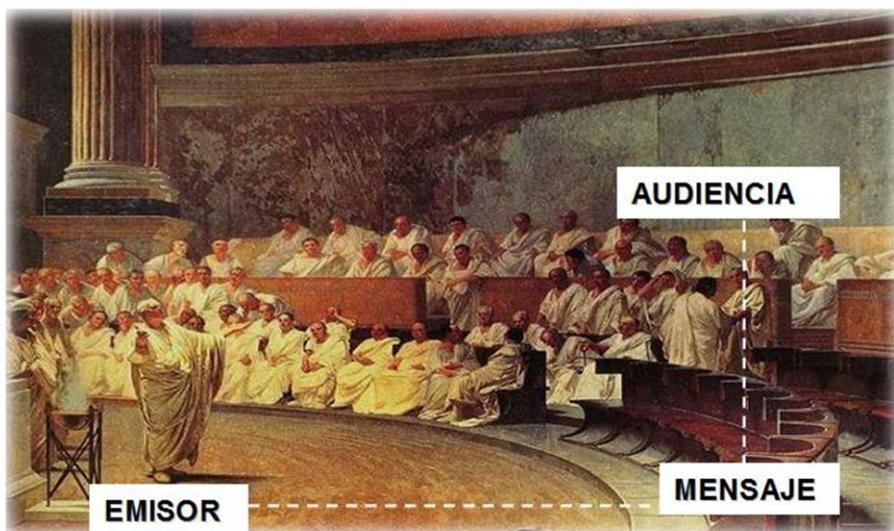
¿Cómo nos comunicamos?  
 ¿Cuáles son los elementos que hacen posible la comunicación?  
 Continúa este recorrido y conocerás las respuestas a las preguntas antes realizadas.

- [La tecnología en un medio masivo de comunicación: la televisión](#)



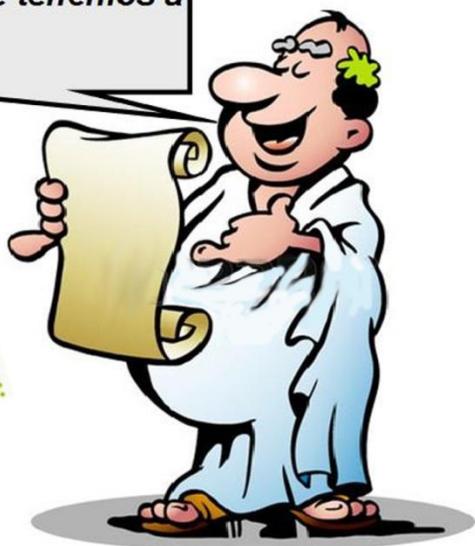
Propuesta didáctica que, a través de una secuencia de actividades, aborda la tecnología de uno de los medios de comunicación masivos con mayor receptividad en el alumnado y las familias: la televisión.

Desde la teoría de la comunicación se han realizado diferentes intentos por explicar, a través de una descripción gráfica, los diferentes elementos que intervienen en la comunicación. Estas esquematizaciones se conocen como modelos comunicativos, los que han evolucionado y acompañando las transformaciones de los medios de comunicación. Los elementos que forman parte de dichos modelos (emisor, receptor y mensaje) han adoptado a lo largo de la historia diferentes funciones que nos llevan a afirmar que han evolucionado.



Se reconoce a Aristóteles como el representante del primer modelo comunicativo. A través de su obra La Retórica es el primero en teorizar sobre las técnicas del orador, los sentimientos del oyente y las propiedades del discurso.

**Aristóteles definió a la comunicación como la búsqueda de "todos los medios de persuasión que tenemos a nuestro alcance".**

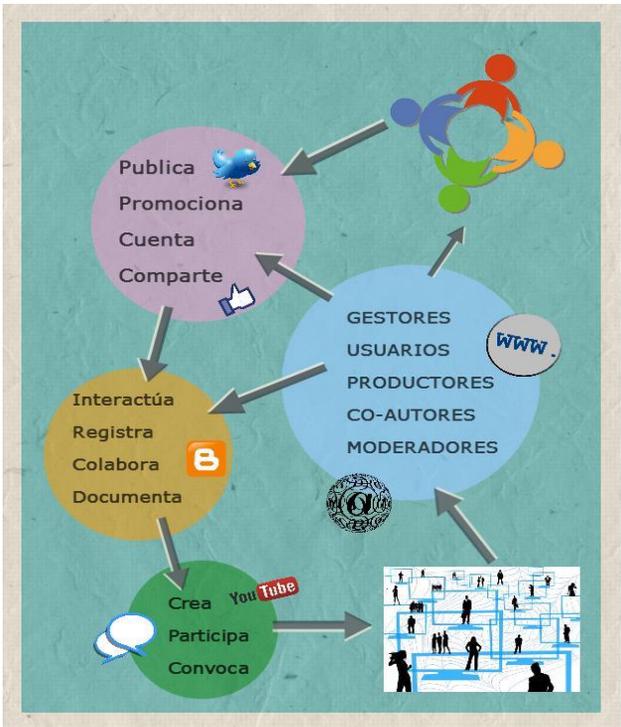


¿Desde qué modelo de comunicación será posible hoy representar las actuales formas de comunicarse en la era de Internet? ¿Qué pasa con estas formas de comunicación en el contexto tecnológico?

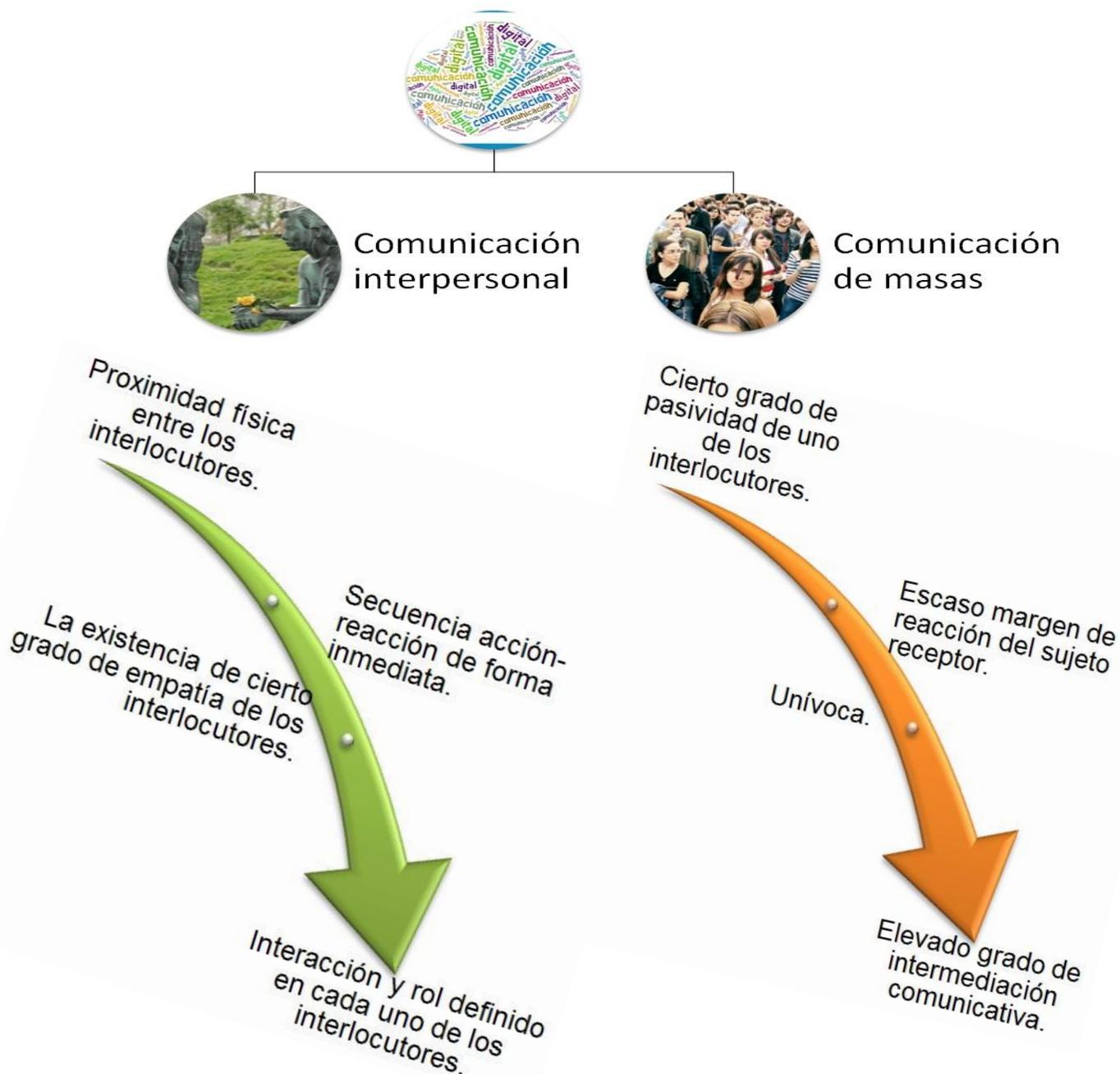
Emisor y receptor adquieren características que le serán propias del entorno virtual, donde la comunicación tiende a ser unidireccional y dispersa. En este sentido, el pasaje de emisor y receptor al escenario tecnológico puede entenderse como un desplazamiento de la situación educativa, la cual transita por un entorno diferente, revolucionario, posible de imaginarse de la siguiente manera:



**"necesitamos imaginar una combinación de biblioteca, galería, estudio de grabación, cine, cartelera, sistema de correo, galería de compras, tabla horaria, banco, aula, boletín de club y periódico".**  
(Graham, 1999: 33-34).



Desde los diferentes modelos de comunicación elaborados a lo largo de la historia, es posible explicar las formas de comunicación interpersonal y de masas. Veamos cuáles son las características de cada una de ellas, de acuerdo al planteo de Germán Llorca (2005):



Guillermo López García (2005), en referencia a la evolución de los paradigmas de la comunicación, da cuenta de una transformación del paradigma tradicional. Esto sucede en la medida en que el acceso a la información ha cobrado un giro revolucionario a partir del cual la relación que se establece entre usuario y saber se manifiesta desde una lógica empoderada por la **interacción**, la **co- autoría** y la **colaboración**.

## Un gesto vale más que mil palabras...



Como seres humanos nos caracterizamos por el empleo de la palabra hablada, la cual suele estar apoyada en gestos a través de los cuales podemos expresar nuestros sentimientos...

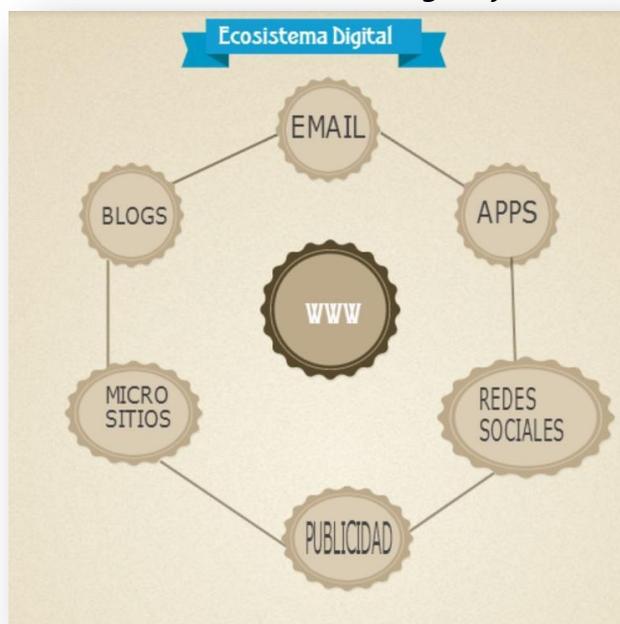
¿Qué pasa con la comunicación no verbal en el espacio virtual?

Las tecnologías producen un nuevo lenguaje propio de la comunicación a través de la red, donde emisor y receptor adquieren características peculiares.

## ¿Cuándo nos comunicamos en el ecosistema digital?

*"Dime qué sabes hacer con la letra digital y te diré qué superpoderes tienes."*

(Cassany, D., 2013)



Cassany nos propone diferenciar los géneros discursivos que enmarcan las prácticas de lectura y de escritura. Por un lado, cuando el autor y el lector coinciden en línea en el mismo momento (comunicación sincrónica) y, por otro, cuando no existe coincidencia temporal (comunicación asincrónica).



En este sentido, el autor explicita que no es relevante poseer tal o cual aparato, pues estos evolucionan dramáticamente; lo imprescindible es apropiarse, incorporar las prácticas comunicativas necesarias para usar un teléfono, una tablet, una computadora. El proceso de adquisición de habilidades comunicativas y tecnológicas puede ser lento, pero el ensayo, la práctica, la experiencia, posibilitarán una modificación de hábitos y, de este modo, expresar nuevas formas de comunicación.

Por lo tanto, es relevante comprender el ecosistema digital, al decir de López (2005), como un proceso de comunicación colectiva que pretende roles diferenciados:

Gestores	Usuarios	Productores	Activo: Co-autores	Moderadores
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crean sitios web, dictan sus normas de funcionamiento, códigos de pertenencia, objetivos, etc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pasivos, se limitan a consumir la información.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuando en él se centraliza la forma de comunicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinante, cuando su participación es crucial para el desarrollo del nuevo medio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Están en permanente contacto con los participantes.</li> <li>• Orientan la participación en la red.</li> </ul>

## Todo se vuelve transmedia...

*"La verdadera comunicación no está dada por un emisor que habla y un receptor que escucha, sino por dos o más seres o comunidades humanas que intercambian y comparten experiencias, conocimientos, sentimientos (aunque sea a distancia a través de medios [o canales] artificiales. Definir qué entendemos por comunicación equivale a decir en qué clase de sociedad queremos vivir."*

(Kaplún, M. 1998)

**Inmediatez**

**Hipertextual**

**Colaborativa**



**Interactiva**

**Multimedia**

**De muchos a muchos**

En algo más de dos minutos, subtítulos, se realiza una breve descripción de las implicancias de la narrativa transmedia, realizado por MSL Group.



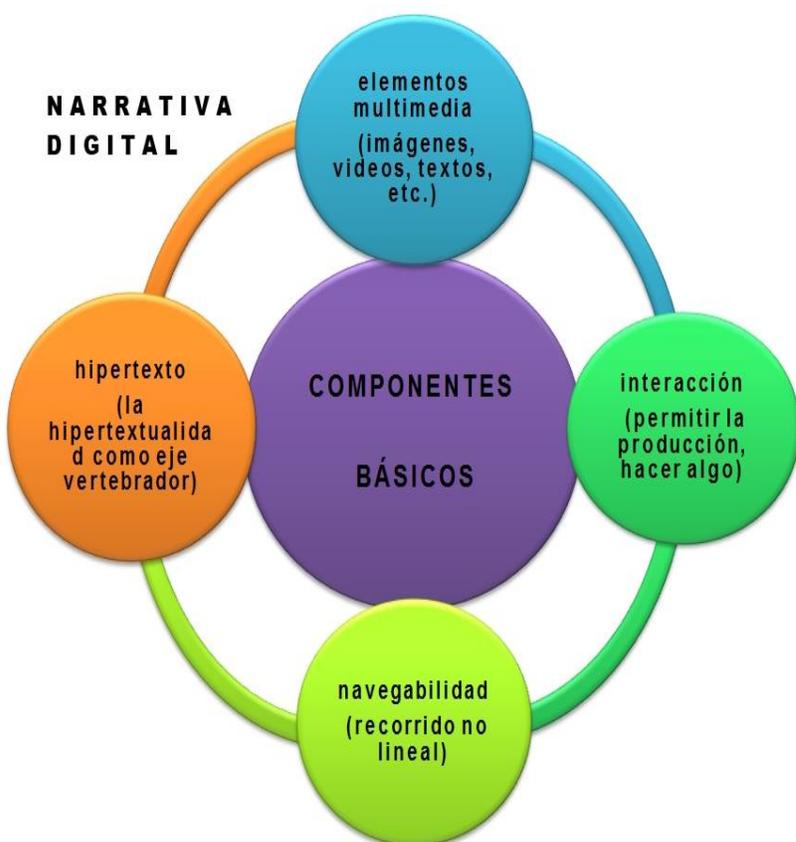
Transmedia storytelling

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

## ¿Qué se entiende por transmedia?

Henry Jenkins define la transmedia como *"el arte de crear mundos"*. Este autor entiende que:

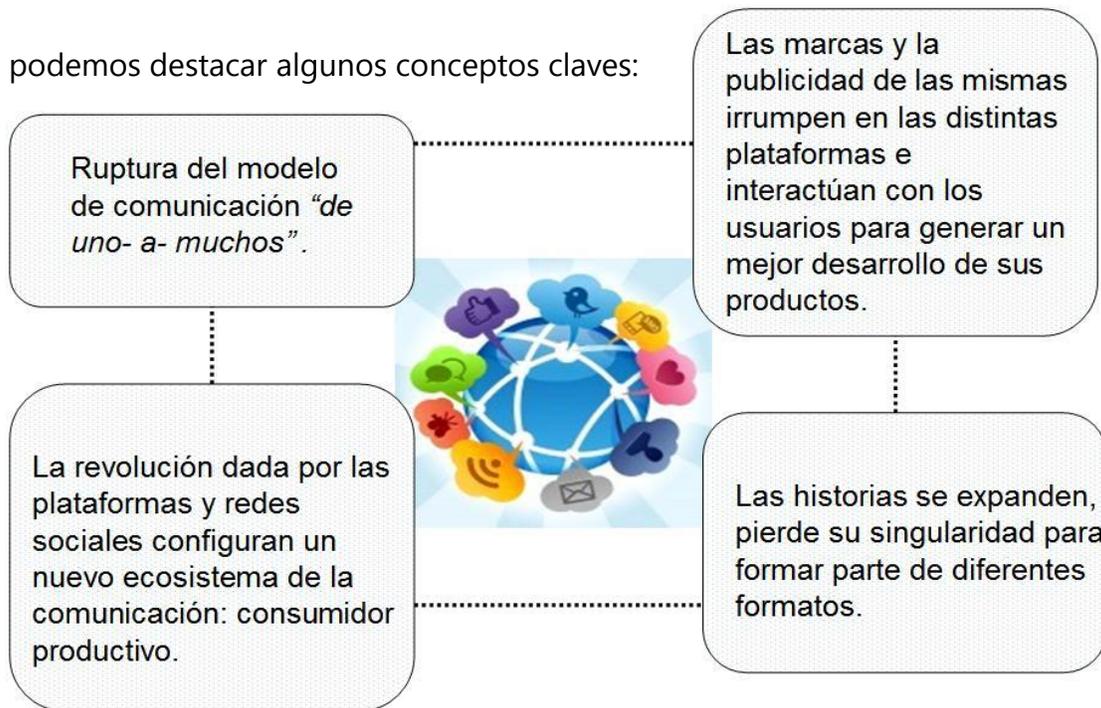
*"Para experimentar plenamente cualquier mundo de ficción, los consumidores deben asumir el papel de cazadores y recolectores, persiguiendo fragmentos de la historia a través de los canales mediáticos, intercambiando impresiones con los demás mediante grupos de discusión virtual, y colaborando para garantizar que todo aquel que invierta tiempo y esfuerzo logre una experiencia de entretenimiento más rica."*  
(Jenkins, 2008:31)



El término "transmedia", introducido por Henry Jenkins como categoría de análisis para el impacto de las nuevas tecnologías, hoy se ha vuelto de gran interés no sólo en el ámbito de las Ciencias de la Comunicación, el *marketing* y la publicidad, sino también como punto de interés en investigaciones educativas.

Carlos Scolari, investigador y profesor en el área de la comunicación digital, referente de dicha temática, ha abierto el paso en referencia a las narrativas transmediáticas y los nuevos modelos adoptados en la actualidad para contar historias.

Al respecto, podemos destacar algunos conceptos claves:



Fuente: <http://iedmadrid.com/la-nueva-generacion-transmedia/>

Como educadores hemos de asumir el desafío de pensar el abordaje de la narrativa transmediática en el aula y en torno a ello podrán surgir algunas interrogantes desde las cuales promover el desarrollo de la competencia digital en el aula.

*¿Qué ofrece la narración digital a la educación?" Y la respuesta es "mucho", siempre y cuando se hagan dos cosas: Enfocarse primero en la historia y luego en el medio digital y, que se utilice la narración digital para promover en los estudiantes habilidades de pensamiento crítico, la composición escrita y el alfabetismo en medios.*

(Olher, J., 2006):



Para saber más y asumir el desafío: "Confesiones de un docente de narración digital", por Jason Olher. Disponible en:

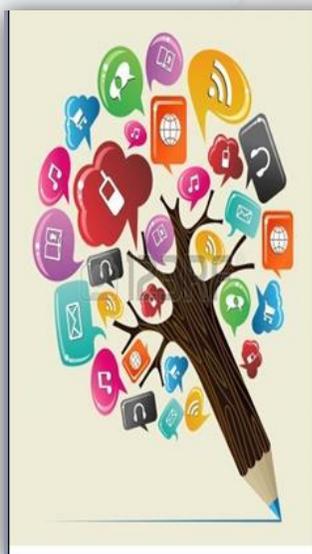
<http://www.eduteka.org/NarracionesDigitales2.php>

## Hacia una competencia digital

Enseñar en el escenario tecnológico también ha implicado una transformación en la forma de comunicarse estudiantes y docentes.



En el siglo XXI debería parecerse natural la inclusión de la competencia digital dentro de las propuestas de aula. Pese a ello no solemos aún familiarizarnos con tal iniciativa y muchas de nuestras propuestas pedagógicas aún hoy continúan sin integrar las tecnologías desde la planificación docente, sin ponderar la importancia de brindar una alfabetización mediática que trascienda el carácter instrumental de las tecnologías.)



**La alfabetización mediática puede ser definida como la capacidad para acceder, analizar y evaluar el poder de las imágenes, los sonidos y los mensajes a los que nos enfrentamos cada día y que son una parte importante de nuestra cultura contemporánea, así como la capacidad para comunicarnos de una manera competente a través de los medios disponibles a nuestro alcance. La alfabetización mediática se refiere a todos los medios, incluidos la televisión y el cine, la radio y la música grabada, los medios impresos, Internet y las nuevas tecnologías de la comunicación.**

Fuente:

*What is media literacy?* <[http://ec.europa.eu/avpolicy/media\\_literacy/index\\_en.htm#what](http://ec.europa.eu/avpolicy/media_literacy/index_en.htm#what)>



Así la alfabetización mediática (Lara, 2012) comprendería para el desarrollo de la competencia digital la integración de tres aspectos relevantes: el saber, saber hacer y saber ser.

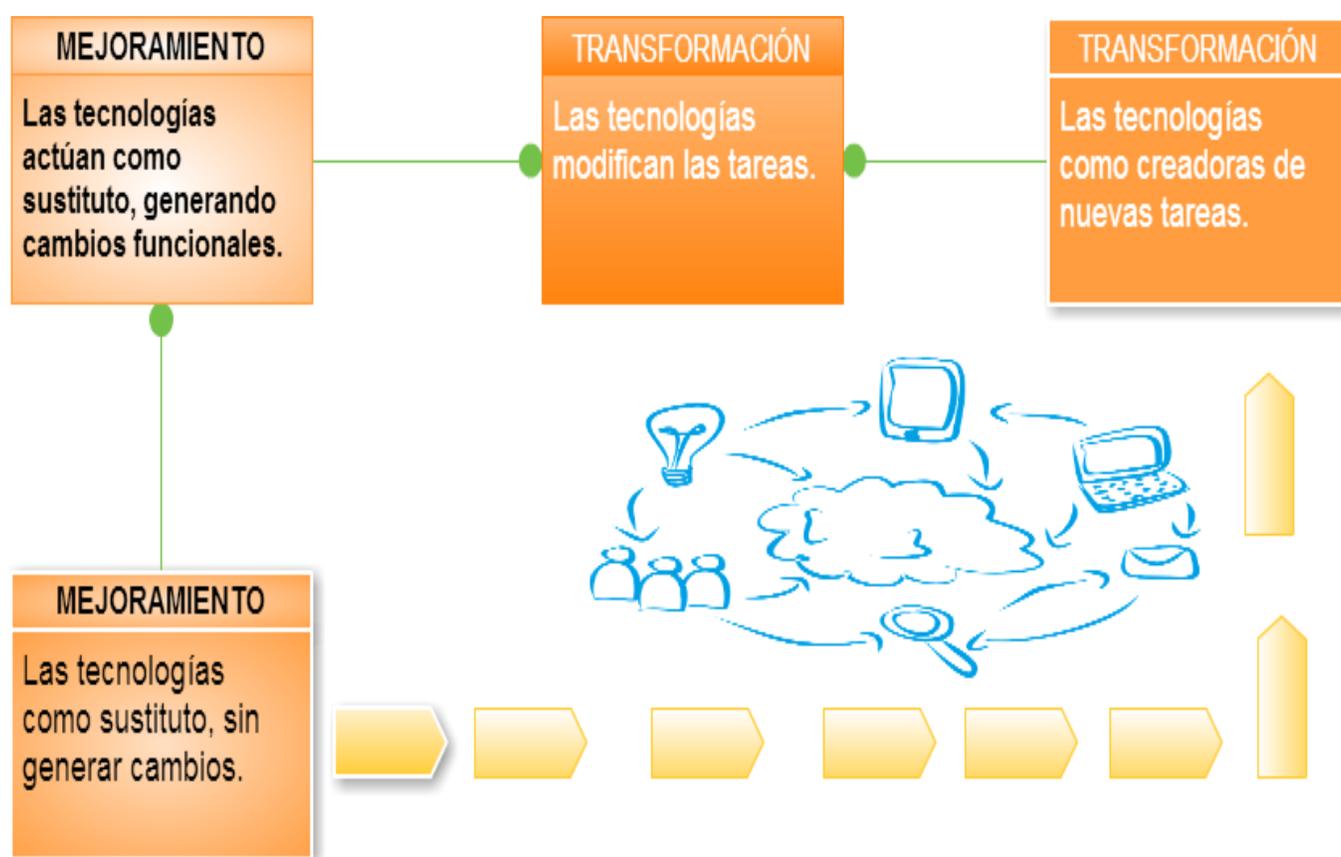
Cada saber conforma una dimensión que deriva en el desarrollo de un tipo de competencia digital; así el “saber” corresponde a la dimensión lingüística que tiene como competencia el desarrollo del conocimiento de los lenguajes mediáticos y sus técnicas de producción; el “saber hacer” se concentra dentro de la dimensión sociopragmática que deriva en el desarrollo de la competencia referida a la interpretación crítica; y el “saber ser” que podemos ubicar en la dimensión cívica dando lugar a la competencia sobre participación y ciudadanía digital.

Respecto a la alfabetización mediática y el desarrollo de la competencia digital, nos parecen oportunos los aportes brindados por M. Fullan, quien afirma que: “Tenemos que pasar del tributo superficial a las competencias del siglo XXI a la implementación de los objetivos de aprendizaje relevantes para la nueva era”. (Fullan, M. 2014).

En el informe realizado por Fullan y su equipo sobre el Plan Ceibal (2013) se pone de manifiesto que la importancia de enfocar los procesos de enseñanza y aprendizaje mediados por las nuevas tecnologías, focalizándose en la creación de capacidades, en tanto “la creación de capacidades concierne a los conocimientos, las habilidades y la disposición de las personas individualmente, pero especialmente colectivamente”. Es el grupo con un propósito compartido y habilidades el que logra que se hagan las cosas “. (Fullan, 2013:29).



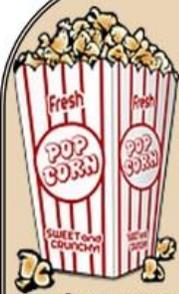
Se destaca de su informe la propuesta que realiza con respecto al modelo a seguir, proponiendo como ejemplo el modelo SAMR de Puentedura (2012) desde el cual se puede visualizar el desplazamiento de la situación de "mejoramiento" a la de "transformación". Este pasaje se vuelve interesante como horizonte de análisis desde donde mirar la inclusión de las tecnologías en el aula y pensar su uso pedagógico, el cual ha de trascender como tecnología de sustituto para convertirse en tecnología capaz de generar tareas nuevas impensadas con tecnologías anteriores. Lo podemos sintetizar de la siguiente manera:



Las investigaciones de Fullan y su equipo, fundamentan los nuevos roles que se plantean en el nuevo paradigma pedagógico. Los estudiantes dejan de ser receptores de contenidos para convertirse en activadores, co-creadores y agentes de cambio. Y los docentes, diseñadores de experiencias de aprendizaje poderosas, como fuente de capital humano, social y decisorio en la experiencia de aprendizaje y como aliados de los estudiantes en el aprendizaje, impulsados por la tecnología.



- ✓ Una propuesta audiovisual para reflexionar en el aula sobre el lugar de la comunicación, su evolución y las transformaciones ocurridas en la actualidad a partir del trailer de la película "La casa del lago"



**Sinopsis:**

**La película "la Casa del Lago" nos muestra una historia ficcional de**

**dos personas ubicadas en diferentes momentos en el tiempo. Una de ellas es la doctora Kate Forrest (interpretada por la actriz Sandra Bullock), quien esta viviendo en el año 2006 mientras el otro protagonista, Alex Wyler (Keanu Reeves), quien vive en el año 2004. Los dos se conocen a partir de un correo que ella deja en el buzón de la casa del Lago que, en ese momento, es ocupada por Keanu Reeves. Así, comienzan a escribirse cuando, de repente, se dan cuenta que están viviendo en tiempos diferentes.**

**El buzón de correo actúa como portal del tiempo y logra comunicarlos, así estén a casi dos años de diferencia.**

**Fuente:** [http://www.icesi.edu.co/e\\_portafolio/artefact/file/download.php?file=3565&view=542](http://www.icesi.edu.co/e_portafolio/artefact/file/download.php?file=3565&view=542)



- ✓ Algunas preguntas que resultan interesantes como punto de partida para el debate y la apertura a la temática a desarrollar:



- ✓ **¿Cómo se construye el tiempo y el espacio desde la película?**
- ✓ **¿Qué pasa hoy con el tiempo y el espacio en el contexto tecnológico?**

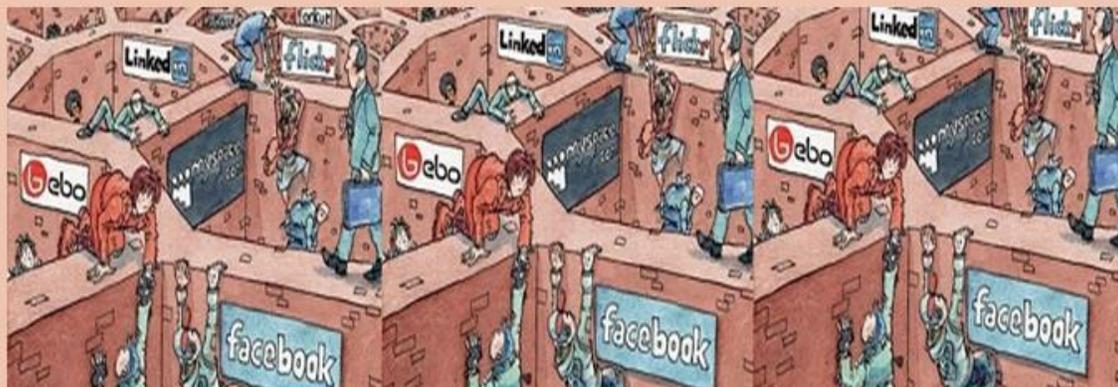
**En la película, la comunicación por correspondencia adquiere un protagonismo de relevancia como medio de comunicación, piensa:**

- ✓ **¿en la actualidad qué medio o medios ocupan un lugar de relevancia en la comunicación virtual?**
- ✓ **¿cuál es la brecha entre presente y pasado en los entornos virtuales?**



## HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA COMUNICACIÓN VIRTUAL - UNA POSIBILIDAD PARA EXPANDIR EL AULA

Prof. Beatriz González  
Mtra. Magdalena Lallo  
Mtra. Lic. Tania Presa



Transitar a través de los nuevos entornos de comunicación, para muchos puede asemejarse a entrar en un laberinto que nos implica adoptar nuevas lógicas, diferentes lenguajes, desplazarse por canales no usuales, sumergirse en el mundo de la virtualidad y hasta adoptar otras identidades.

Este contexto de transformación y revolución propiciado por las nuevas tecnologías ha sido concebido en muchas instancias como una metáfora del laberinto, en alusión al mito, donde Teseo debía atravesarlo en busca del Minotauro, guiado por el hiló de Ariadna.

Hoy estamos asumiendo el desafío de recorrer el laberinto de las nuevas tecnologías sin la guía del hilo, pero encontraremos otros medios que nos permitirán transitarlo, pues cada vez son más las nuevas aplicaciones, dispositivos, artefactos, páginas webs desde las cuales el recorrido puede hacerse más fácil.

En la actualidad la web 2.0 se presenta como un entorno desafiante para los usuarios, a la vez que más colaborativo, abierto y democrático, donde es posible transitar por diferentes entornos, adoptando nuevas modalidades de comunicación, apoyadas en sorprendentes herramientas digitales, las cuales brindan una nueva y dinámica manera de relacionarnos desde la virtualidad.



**“A diferencia del relato, cuya lógica discursiva es lineal, la red de comunicación circular posee una lógica laberíntica, donde todos los puntos están interconectados sin que existan líneas privilegiadas que permitan jerarquizar sus relaciones.”**

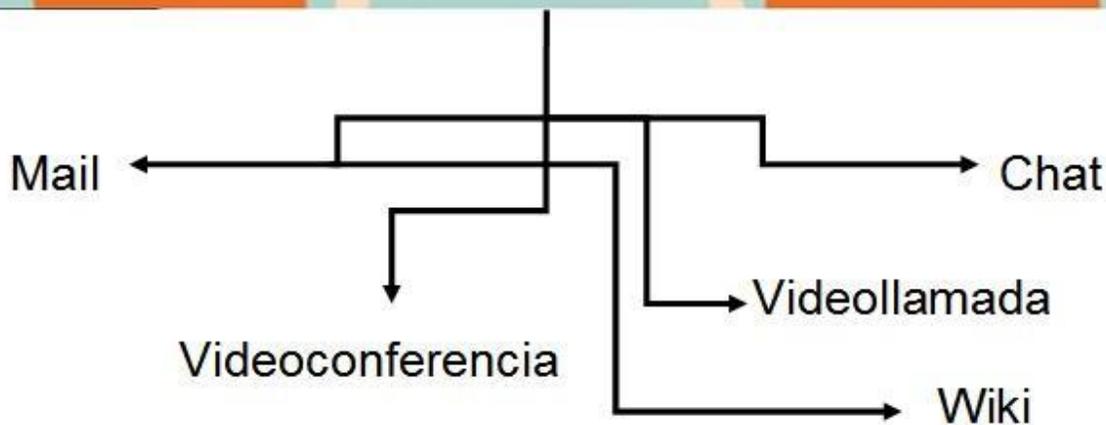


(Gil Calvo, 1996: 7)



Las TIC forman parte de los mecanismos de producción de cultura, de comunicación, de difusión y de educación, llegando a modificar los comportamientos sociales y ocasionando cambios profundos. La inmediatez y la funcionalidad máxima influyen notoriamente en las posibilidades de mediación de las tecnologías aplicadas a la educación. Han provocado una multiplicidad de canales y medios, a partir de los cuales se ha producido así, un pasaje de lo que Castells (1997), llama ecología mediática homogénea liderada por la televisión y la radio a un sistema en el que priman la diversidad de medios y de herramientas digitales, a través de las cuales se hace posible una e-comunicación.

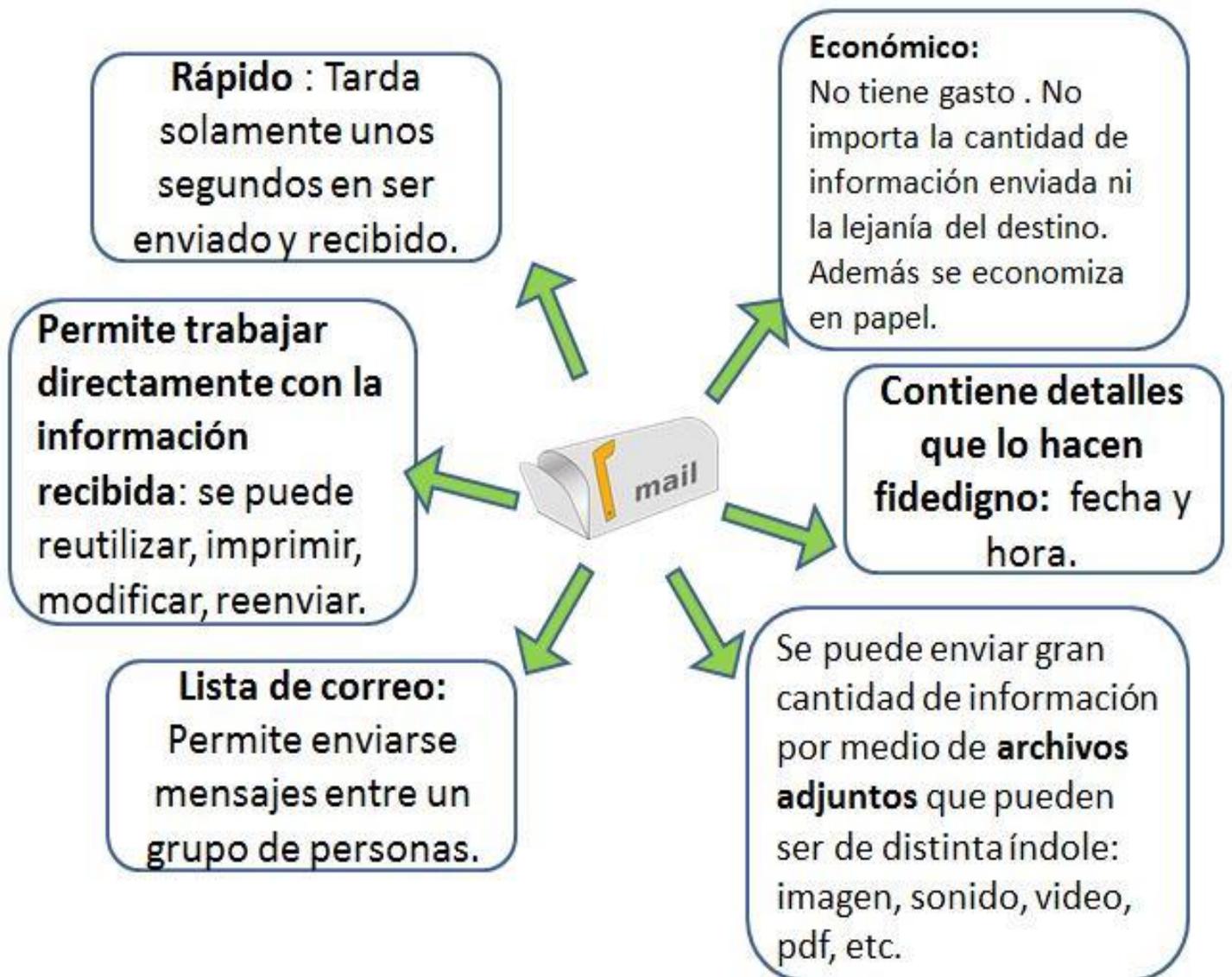
**Proponemos explorar el lugar que asumen emisor y receptor en el escenario tecnológico, poniendo el énfasis en algunas de las herramientas digitales de las que podemos disponer, conociendo sus características, funciones y el uso pedagógico que podemos hacer de ellas.**



## ¡ADIÓS CARTERO! EL MAIL



El correo electrónico, también llamado email es un mensaje que se envía desde un dispositivo a una dirección de correo específica. Luego de su aparición, el correo como documento físico, tangible, pasa a un segundo plano. Veamos cuales son sus características:

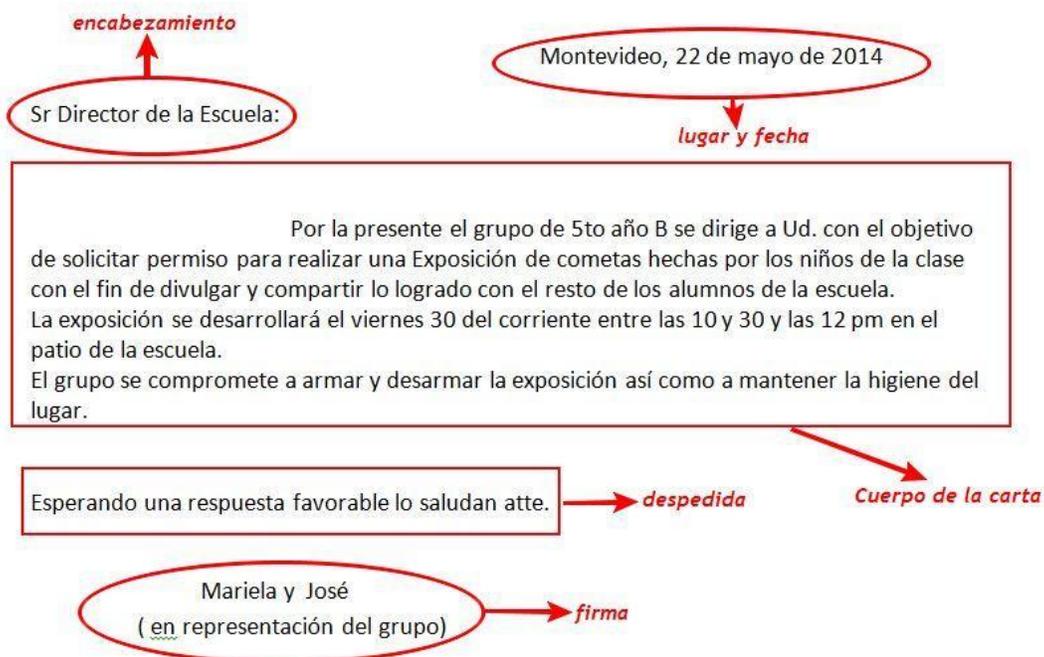


# ¿Y QUÉ PASÓ CON LAS CARTAS?

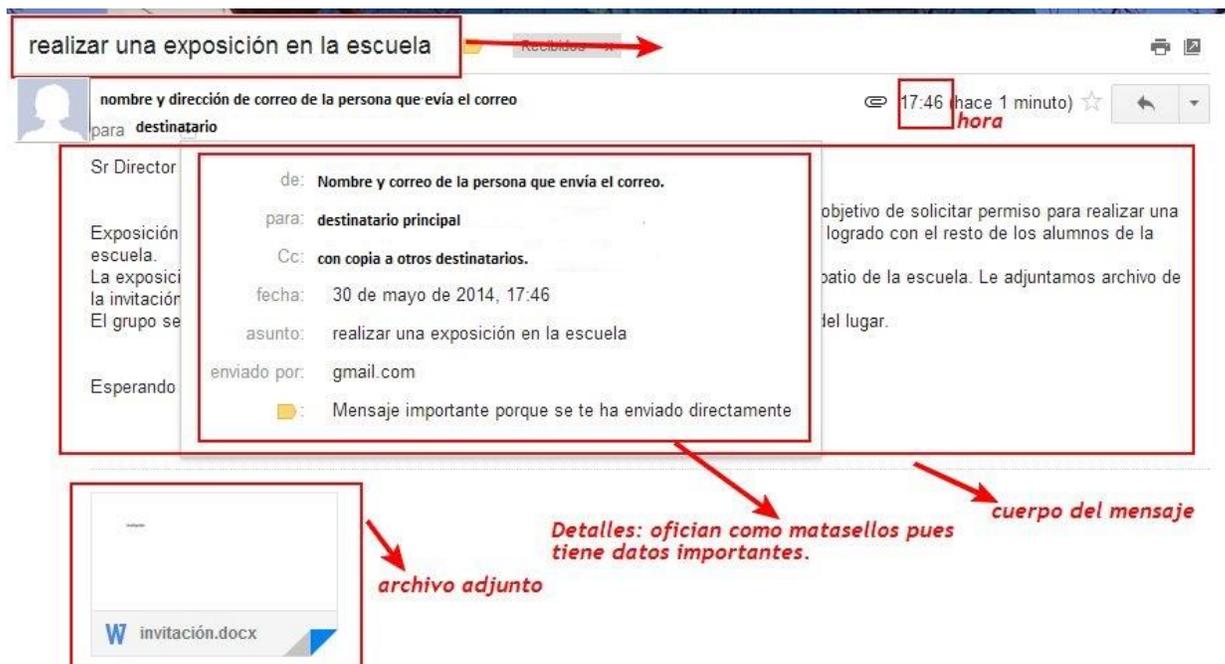


Recordemos su estructura:

- **Estructura de una carta formal:**



- **Estructura de un email:**



## UN DIÁLOGO VIRTUAL: EL CHAT

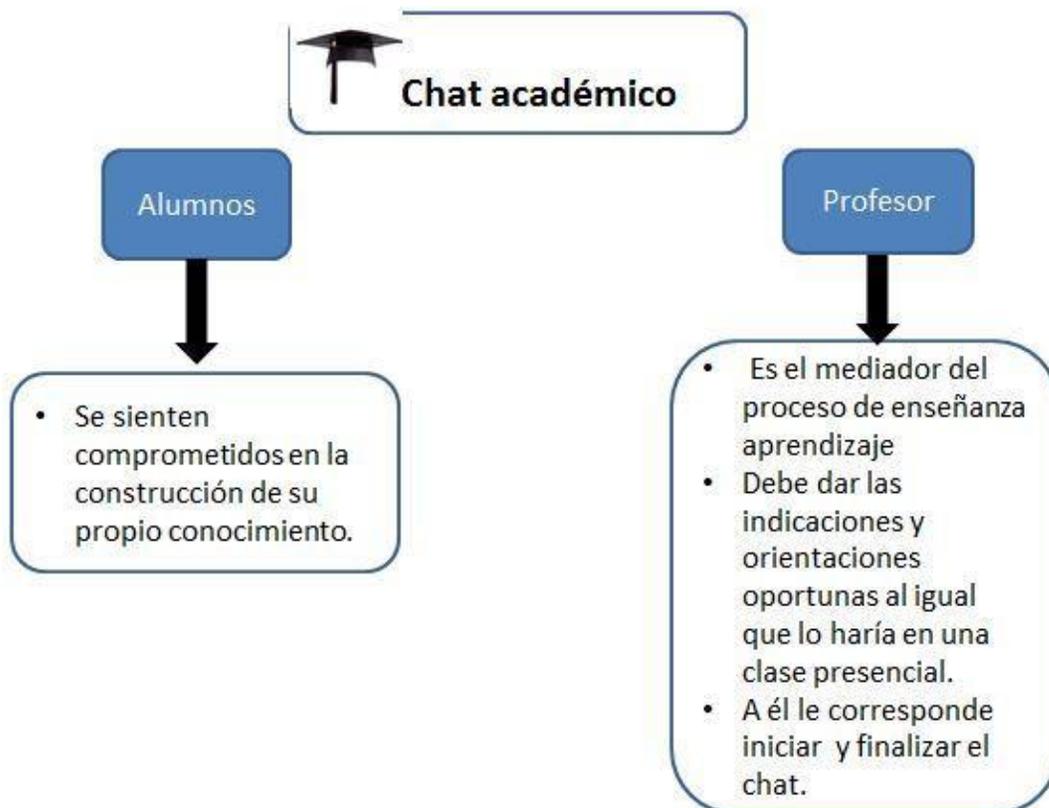


El chat es un sistema de comunicación sincrónico, entre dos o más personas, basado en el intercambio de mensajes breves que aparecen en orden cronológico y encabezados por la identidad de quien escribe cada intervención.

Hoy el chat , se ha vuelto un accesorio más dentro de algunas plataformas o redes sociales. También ha sido sustituido en otros dispositivos por nuevas aplicaciones como Viber o Whatsapp.

### ¿Chateamos en el aula?

Si bien el furor del chat en sí mismo ya pasó, en muchas oportunidades es interesante brindar una instancia de chat a nuestro grupo de alumnos.

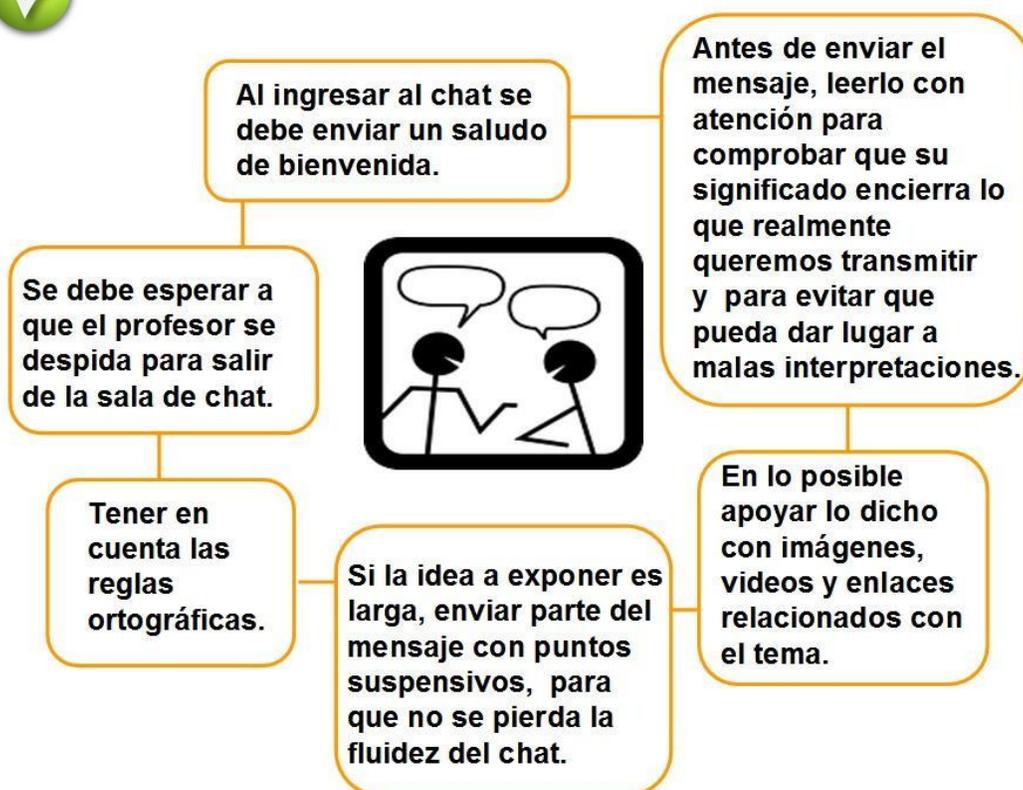


Debemos tener en cuenta que:

- ✓ Quienes chatean asiduamente muchas veces transgreden y hacen caso omiso a reglas ortográficas, no por desconocimiento ni por ahorrar caracteres sino porque este lenguaje provoca un acercamiento entre los propios cibernautas.
- ✓ El lenguaje utilizado para un chat de ocio no es pertinente para un chat académico.
- ✓ El chat académico puede ser un buen complemento para un curso online ya que a través de él se pueden promover aprendizajes activos.
- ✓ Dentro de algunos cursos se tiene la posibilidad de acceder a una sala de chat y desde allí programar un chat académico con una temática específica, determinar sus características y calendarizarlo.
- ✓ Usar la sala de chat es distinto a usar el foro ya que el chat tiene la particularidad de ser sincrónico.



### Algunas normas de Netiqueta específicas para el chat académico:





Sugerimos algunos usos del chat que seguramente potenciarán los aprendizajes de los alumnos formando parte de una propuesta educativa:

- Agilizar el uso de una segunda lengua: el chat puede transformarse en una herramienta potente, creando una situación educativa real, donde se mantengan diálogos entre alumnos que estén aprendiendo un idioma, con otros que tengan por lengua materna la lengua que se está enseñando.
- Leer un libro y luego organizar un chat manteniendo un diálogo con el autor del libro.
- Luego de tratar una temática en Ciencias Naturales o Ciencias Sociales, organizar un chat con un especialista en el tema.
- Utilizar el chat como herramienta para debatir previo a una decisión, argumentando en él los puntos a favor y en contra.



### **Algunas normas de Netiqueta específicas para el chat académico:**

A través del chat y de aplicaciones similares a él, se apunta a una forma de comunicación donde la idea es lograr comunicar lo máximo usando la mínima cantidad de caracteres.

Frente a la necesidad de comunicarse de manera eficiente y rápida surgen nuevos códigos, abreviaturas, etc. que conforman el llamado Lenguaje Chat.

Se debe tener en cuenta que el lenguaje chat es una codificación adicional al propio idioma y que no es universal, sino que cada idioma cuenta con su conjunto de reglas en función de la fonética de su lengua.

- Para saber más:



## ¿Y QUÉ PASA CON LO QUE SENTIMOS EN LA RED?

**Hay una nueva forma de expresar nuestros sentimientos a distancia: los emoticones.**

Diariamente nos comunicamos más allá de las palabras, los gestos han sido a lo largo de la humanidad sumamente importantes para la transmisión de nuestros sentimientos. Las personas que diariamente utilizan los medios electrónicos, han originado la posibilidad de expresar sus emociones a través de un lenguaje propio: llamado el lenguaje SMS (Short Messages Standard), es decir un sistema de mensajes cortos sin cables. Este tipo de lenguaje propio del ciberespacio se caracteriza por la utilización de abreviaciones, repeticiones, paréntesis, adoptado por muchos jóvenes para comunicarse de forma escrita a través de los diferentes soportes electrónicos.



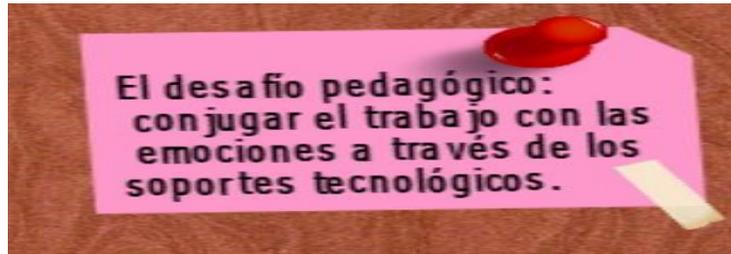
### ¿Qué es un emoticón?

La palabra emoticón es una contracción de las palabras ícono y emoción. En un principio consistieron en una secuencia de caracteres a través de los cuales se intentaba representar un rostro humano expresando una emoción: felicidad, alegría. Posteriormente fueron apareciendo otros con diferentes significaciones, así como también representando profesiones o acciones.



El 19 de septiembre de 1982, el científico Scott E. Fahlman, creó una forma de expresar los estados de ánimo en la red, tipeando las teclas de dos puntos, la del guión y la del paréntesis, de manera que si inclinamos la cabeza podemos percatarnos de estar viendo una carita feliz.

Así fue como surgió el primer emoticon de la historia. A partir del cual miles de usuarios en la red comenzarían a expresar sus emociones, sus estados de ánimo utilizando “emoticones”, “smilies” o “caritas”.



Basta con explorar un poco algunos ejemplos en las redes sociales, foros o chat para darse cuenta que la emotividad virtual está puesta en juego. En este sentido, muchos autores coinciden al hablar de una red más humanizada que ***“ha facilitado el acceso rápido de difusión y de contagio emocional, de manera viral, de manera horizontal, sin esperar que otros nos digan, solo por el hecho de hacer reflexionar, de compartir aquello que nos gustó. Por ejemplo, encontramos blogs, o entradas en Facebook, llenas de recursos, de propuestas emocionantes”***. (Forés, 61:2012).



**He aquí algunos ejemplos que pueden servir como inspiración:**

- ✓ Identificación, expresión y regulación de emociones con SCRATCH:  
<http://www.eduteka.org/modulos/9/378/>



Se trata de una experiencia real donde se utiliza el entorno de programación de Scratch para la identificación y regulación de las emociones. Autor: Juan Carlos López García. Publicado: 01-03-2013.

- ✓ La red social de las emociones: Wiffeel:



Se trata de una red social de origen francés.

La finalidad es que los usuarios compartan sus emociones.

Cuenta con un muro donde es posible publicar cómo te sientes utilizando algunas de las cincuenta emociones disponibles (emoticones).

- ✓ Un video en Youtube que nos permite abordar el tema de las emociones en el aula a través de un cuento:

Cuento: ¿Mamá de qué color son los besos? De Elisenda Queralt.

En la historia se le asignan diferentes colores a los besos, cada uno de los cuales corresponde a una emoción.

- ✓ Un recurso educativo digital para el abordaje de las emociones mediado por TIC:



¿Te asustan los monstruos?, ¿imaginas que hay uno debajo de tu cama?, ¿tienes pesadillas con ellos?, ¿te haz preguntado cómo es un monstruo? Plan Ceibal te propone explorar el tema de las emociones a través del personaje de un cuento: el monstruo de colores.

## YO TE VEO, TU ME VES: LA VIDEOLLAMADA



### Y por si fuera poco una comunicación casi real:

- Skype es una aplicación que permite la comunicación en forma gratuita por medio de una llamada a cualquier persona en cualquier parte del mundo. El único requisito es que tanto el emisor como el receptor estén conectados a Internet y tengan instalado el programa. Tiene la particularidad de conectar a los usuarios vía texto (mensajería instantánea), voz o video.
- Es necesario descargar la aplicación y tenerla instalada en el ordenador.
- Se puede descargar desde este enlace: <http://www.skype.com/intl/en-gb/download/skype/windows/>
- Tutorial de Skype: <http://www.aulaclie.es/articulos/skype.html>

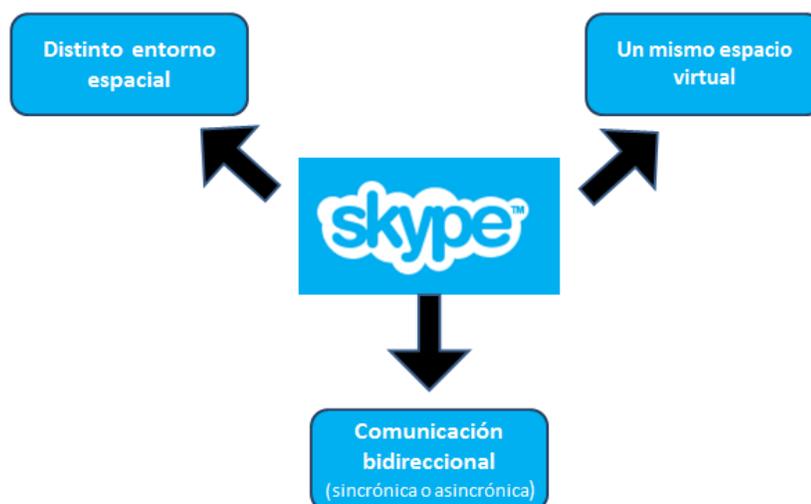


### Algunas de las características de esta aplicación:

- Tiene todas las funciones de un teléfono tradicional.
- Es posible realizar llamadas especiales, de bajo costo, entre computadoras y la red de telefonía ya sea fija o móvil.
- Permite realizar una conversación en grupo de hasta 100 personas a la vez (videoconferencias).
- Si se dispone de una cámara web se pueden hacer videollamadas.
- Permite el desvío de llamadas, lo cual significa que el usuario puede recibir la llamada ya sea directamente en su computadora, en su teléfono móvil o en otro dispositivo.
- Permite enviar mensajes inmediatos.
- Permite también compartir archivos con otros usuarios.



### Skype en la escuela:



Teniendo en cuenta que Skype es una herramienta que permite tanto la comunicación oral como escrita con usuarios de todo el mundo, su uso puede ser interesante para mejorar tanto la competencia digital como la competencia comunicativa.



### ¿De qué manera?

Skype tiene la fortaleza de poder compartir el mismo espacio virtual estando en un distinto entorno espacial. Esa ventaja permite que Skype pueda ser usado con fines didácticos.



### Algunas sugerencias:

- ✓ A través del relacionamiento con alumnos que hablan el mismo o distinto idioma, mantener un diálogo para practicar la lengua oral, y mejorar las competencias comunicativas.
- ✓ Ser utilizado en clase de Ciencias para realizar experimentos, validar hipótesis, y luego reflexionar o sacar conclusiones.
- ✓ Crear un grupo de discusión con otros alumnos que les permite aprender sobre otras culturas, tradiciones, países.
- ✓ En clase de música ejecutar una melodía en forma simultánea compartiendo el mismo espacio virtual pero en diferentes espacios geográficos.
- ✓ Trabajar en colaboración con otros institutos, otros profesores, padres.



Otra poderosa herramienta: **Hangouts:**

**Durante las conversaciones es posible compartir fotos, audios, etc.**

**Conversaciones entre varios usuarios.**



**Aplicación de mensajería instantánea desarrollada por Google.**

**Aplicación multiplataforma: podemos visualizarlo desde diferentes dispositivos.**



**Permite trabajar en forma simultánea con google drive, compartiendo y trabajando en forma colaborativa en documentos, presentaciones, hojas de cálculo.**



**Clase abierta al mundo:**

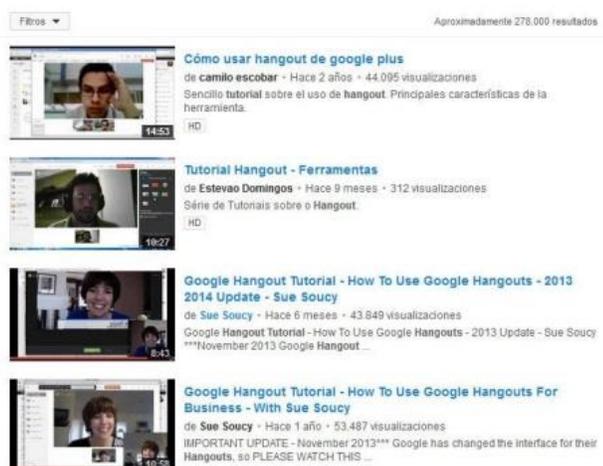
En la era de Internet, la integración de diferentes aplicaciones y herramientas digitales ofrece un formidable escenario para el trabajo colaborativo.

En los últimos años el trabajo con Google Drive es cada vez más exitoso. Haciendo uso de esta nueva prestación de Google, es posible trabajar en forma colaborativa compartiendo un documento, una presentación de diapositivas o planillas de cálculo.

Hoy la videoconferencia nos abre la posibilidad de compartir un documento no solo entre los estudiantes de un grupo, sino abrir las puertas del aula al mundo utilizando Hangouts, realizando intercambios con otras personas de otras partes del mundo, mostrando lo que hacemos, creando redes entre instituciones educativas de otras regiones.

El primer paso sería crear una cuenta en Google, abrir un grupo con las personas que van a formar parte de la videoconferencia (estudiantes) y ¡a empezar!

### Tutoriales para usar Hangouts:



### ¿Y la videoconferencia?

La videoconferencia es un sistema de comunicación interactivo, en el cual pueden participar muchas personas aunque se encuentren en diferentes lugares del mundo.

La tecnología posibilita transmitir en tiempo real videos, textos, audios a través de Internet.

El principal objetivo está puesto en su uso para la educación a distancia.

Actualmente Plan Ceibal provee a los centros educativos del país de equipamientos tecnológicos que posibilitan la realización de actividades por videoconferencia.



En el siguiente enlace podrás encontrar información sobre: tipos de videoconferencia, manuales de usuario, artículos e información sobre la temática:



## MUCHAS MANOS EN UN PLATO: WIKI



Desde siempre ha existido la aspiración por reunir los conocimientos de los hombres y la historia a través de grandes enciclopedias. En la actualidad la web 2.0 ha revolucionado el concepto mismo del conocimiento enciclopédico, proponiendo que sean los propios usuarios quienes en forma voluntaria contribuyan a la redacción de artículos en la web, editando para actualizar o perfeccionar lo que otros usuarios ya han escrito.

Una wiki es un sitio web cuyas páginas pueden ser editadas por múltiples autores, quienes tienen la posibilidad de crear, editar o modificar un mismo texto, el cual es compartido de forma abierta o restringida entre los usuarios.

Un ejemplo muy conocido es Wikipedia ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)), se trata de una enciclopedia libre plurilingüe, allí cada voluntario puede crear en forma colaborativa un documento sobre un determinado tema.

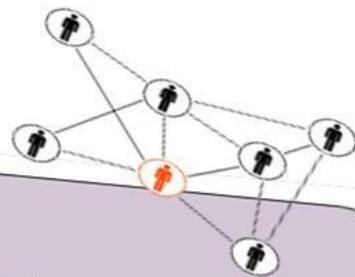


✓ Escribir en grupos historias, cuentos, o documentos relacionados a la temática de estudio que estemos abordando.

✓ La posibilidad de realizar correcciones colectivas.

✓ Crear en forma conjunta un resumen o esquema sobre un determinado tema.

✓ Usar la wiki entre diferentes grupos de una institución o diferentes instituciones.



### Ventajas:

- ✓ Crear y actualizar una página de forma inmediata.
- ✓ Fomenta la participación y el trabajo colaborativo.
- ✓ Fácil recuperación de una edición anterior, así como el seguimiento de los cambios generados en la página.
- ✓ Es posible controlar las participaciones de los usuarios.

### Desventajas:

- > Pueden aparecer datos introducidos que sean erróneos.
- > Pueden aparecer conflictos, al no haber un autor responsable.
- > La no supervisión de los contenidos.



### ✓ **Aplicación online para la creación de una wiki:**

Son muchas las herramientas que podemos encontrar en la web con la posibilidad de gestionar a partir de ellas una wiki. Una de las más utilizadas es Wikispaces (www.wikispaces.com). El primer paso será ingresar al sitio y crear una cuenta.

Allí deberemos completar el proceso de registro y luego configurar nuestra wiki y editar los permisos:

- Público: Cualquier usuario podrá editar el sitio, incluso los anónimos.
- Protegido: Cualquiera podrá ver la página, pero solo sus usuarios podrán editarla.
- Privado: La página será vista y editada solo por los miembros de la wiki.

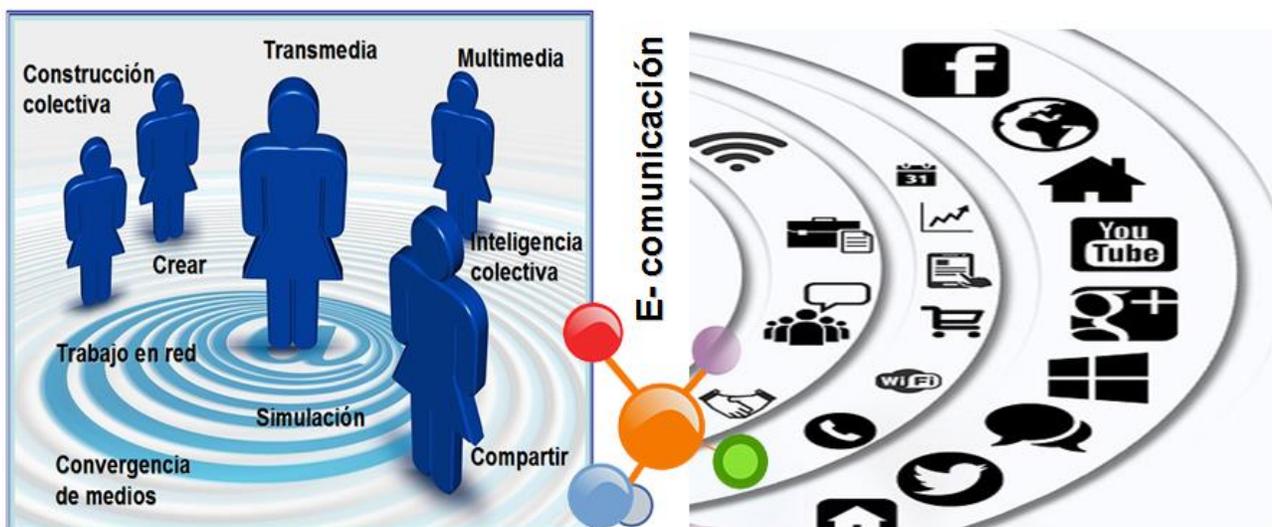
### ✓ **Para saber más sobre Wikis:** [¿Creamos una wiki?](#)



En la revista Puentes N°4 encontrarás un artículo escrito por Mtro. Insp. Jorge Delgado Lasa sobre la creación de una wiki en la plataforma Crea.

Sin duda que las herramientas digitales para la comunicación virtual y su incorporación al aula implican todo un desafío para los docentes, quienes deben de asumir que en las nuevas formas comunicativas el alumno se transforma en un usuario activo desarrollando estrategias, pluralidad de puntos de vista, diversas formas de expresión y nuevas narrativas junto a la sinergia entre los diversos medios. No existe un modelo único de comunicación. La comunicación digital se vuelve interactiva, se intercambian continuamente los papeles de productores y consumidores.

El "qué enseñar", "cómo enseñarlo", "dónde enseñarlo" y "quién enseña" así como los distintos contextos de aprendizaje y de construcción del conocimiento se han modificado debido a la variedad de herramientas comunicativas que ofrecen las TIC. Tal es el caso del e-learning, el b-learning, el aprendizaje cooperativo, los materiales interactivos, las redes telemáticas, el uso de Internet, el correo electrónico, el chat, los foros, las videoconferencias con fines educativos, que proponen otras formas de acceso al conocimiento, otros enfoques pedagógico-didácticos y otras formas de comunicación entre sus participantes.



En este contexto marcado por el auge de la tecnología, la comunicación se caracteriza por ser multicanal y multimodal.

En el segundo caso, refiere a la posibilidad de poder utilizar diferentes tecnologías de distribución de la información, como por ejemplo, celulares, blogs, TV por cable, videos on line, etc.

Al decir que es multicanal, hacemos referencia a la forma en que se organiza y distribuye la información a través de múltiples vías: distintos canales de televisión, periódicos o emisoras radiales, sitios web y espacios sociales que organizan la web en millones de emisores y receptores, donde cada uno introduce su propio código y resignifica el mensaje. La disposición que adquiere la información le permite al receptor-usuario interactuar con la información; puede por ejemplo comentar un video, puntuarlo integrarlo a una presentación o publicarlo en otro sitio web.

Nuestro desafío, como educadores, es encaminar el conocimiento bajo un marco pedagógico – didáctico que enriquezca la visión sobre este mundo hipermedial. Diseñar y coordinar estrategias de trabajo para introducir en la Escuela la utilización adecuada de las TIC.



## LAS NUEVAS FORMAS DE RELACIONARSE EN LA SOCIEDAD Y EN LA ESCUELA

Las tecnologías actuales no son sólo meros aparatos, sino que son objetos culturales al servicio de la comunicación, la expresión, la exploración y la coexistencia en mundos paralelos. Son tecnologías de comunicación e interactividad que permiten ampliar en forma considerable las capacidades humanas de procesamiento de la información y de multipresencia (Balaguer, s.f.).

Mtra. Prof. Virginia Canabal  
Mtro. Prof. José Núñez  
Mtra. Esp. Marianela Orrego  
Mtra. Lic. Soledad Rodríguez

### LA TECNOLOGÍA... ¿LO CAMBIÓ TODO?

En una sociedad de la información y la comunicación, en la que se han incorporado las nuevas tecnologías a los diversos ámbitos de la vida diaria y profesional, surgen nuevas formas de interacción entre las personas.



Enviar un *curriculum vitae*, inscribirse a un llamado a aspiraciones, firmar, pedir la historia clínica, cobrar salarios, comprar y vender productos y servicios, pagar facturas, examinar el estado de cuentas bancarias, hacer amigos, entre otros, son ejemplos de actividades que podemos realizar a través de Internet.

En el curso de pocos años, debido al uso creciente de las TIC, parte de las tareas de cualquier trabajador ha adquirido una dimensión digital. ¿Somos conscientes de esta realidad?

## ¿UNA NUEVA FORMA DE TRABAJAR?



El uso intensivo de las TIC posibilitó nuevas formas de trabajo. Una de ellas es el teletrabajo. Utilizando las TIC, los empleados o teletrabajadores, pueden trabajar fuera de las oficinas o centros de producción. ¿Conoces algún teletrabajador en tu comunidad?

Paulatinamente esta modalidad está dejando atrás su fase experimental para convertirse en un instrumento de inclusión sociolaboral instalado en la cultura del trabajo. Según datos de la Comisión de las Naciones Unidas para América Latina ([CEPAL](#)), la cantidad de personas dedicadas al teletrabajo aumenta sostenidamente.

En nuestro país se ha comenzado a desarrollar un marco legislativo especial para esta modalidad de trabajo. El [Proyecto de Ley](#) para la creación de una Comisión de Teletrabajo establece en su primer artículo que "El Estado promoverá el teletrabajo, en sus distintas modalidades, como un instrumento de generación de empleo y autoempleo mediante la utilización de tecnologías de la información y la comunicación (TIC)".

Incluso en ámbitos como la enseñanza, se han especializado las funciones docentes vinculadas a la tecnología, creándose cargos de maestros dinamizadores, maestros tutores y maestros contenidistas; estos últimos desarrollan sus tareas bajo la modalidad de teletrabajo.

## LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN EL NUEVO CONTEXTO TECNOLÓGICO

### ¿Cómo impactaron las tecnologías en las relaciones sociales?

- ✓ Aumentaron la cantidad y variedad de las relaciones que entablamos.
- ✓ Se incrementó la frecuencia de nuestras comunicaciones.
- ✓ Algunas relaciones se tornaron más intensas y breves.
- ✓ Aparecieron nuevas formas de relación.
- ✓ Se modificaron las formas de relación existentes, incluso con la ruptura de las jerarquías sociales.



Chateamos y tenemos compinches con quienes chatear. Los compinches, como bien lo sabe cualquier adicto, van y vienen, aparecen y desaparecen, pero siempre hay alguno en línea para ahogar el silencio con mensajes. En la relación de compinches, el ir y venir de los mensajes, la circulación de mensajes, es el mensaje, sin que importe el contenido. (...) El que deja de hablar queda fuera. El silencio es igual a la exclusión. (Bauman, 2008, pp. 54-55).

Como sostienen Vezub y Alliaud, los nuevos escenarios se caracterizan por el cambio en las maneras de percibir el tiempo, la incertidumbre, la fluidez, fugacidad y mutabilidad de los lazos sociales y familiares (Vezub y Alliaud, 2012).

## ¿HIJOS QUE LES ENSEÑAN A SUS PADRES?

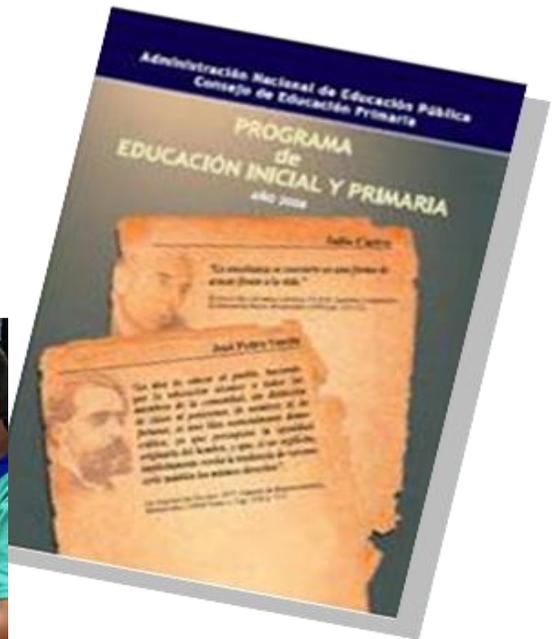
Publicidad de Personal donde un hijo enseña a su padre qué es y cómo funciona un nuevo dispositivo tecnológico.

Autores como Bauman (2002) han descrito la sociedad actual en términos de "liquidez". En la denominada "modernidad líquida": "(...) las pautas de dependencia e interacción son maleables ya que los fluidos no conservan mucho tiempo su forma." (Vezub y Alliaud, 2012, p. 15).

## ¿NIETOS QUE LES ENSEÑAN A SUS ABUELOS?

Publicidad de Motociclo donde los niños enseñan a los abuelos cómo usar las nuevas tecnologías.

## EN ESTE ESCENARIO, ¿QUÉ PUEDE HACER LA ESCUELA?...



Ya no podemos negar que los niños y adolescentes utilizan habitualmente las tecnologías digitales (videojuegos, Internet, celulares, cámaras, etc.) como parte de su vida diaria. La escuela no puede permanecer ajena a esta realidad, a la cultura tecnológica en la que estamos inmersos.

Desde los centros educativos es prioritario abordar la alfabetización digital y, para ello, es necesario concebir a la tecnología no solo como recurso, sino como objeto de conocimiento. De otra forma, ¿estaríamos preparando a los niños y a los jóvenes para su presente y futuro?

Como recursos, las tecnologías digitales pueden ayudar a innovar y a mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje que desarrollamos en las aulas, dado que estas, como plantean Adell y Castañeda (2012), tienen un gran potencial comunicativo, informacional, colaborativo, interactivo, creativo e innovador.

De acuerdo con los lineamientos de la Universidad de Cambridge (2011), se pueden diferenciar cuatro fases en el uso educativo de las TIC relativos a la planificación, gestión, evaluación y valoración.

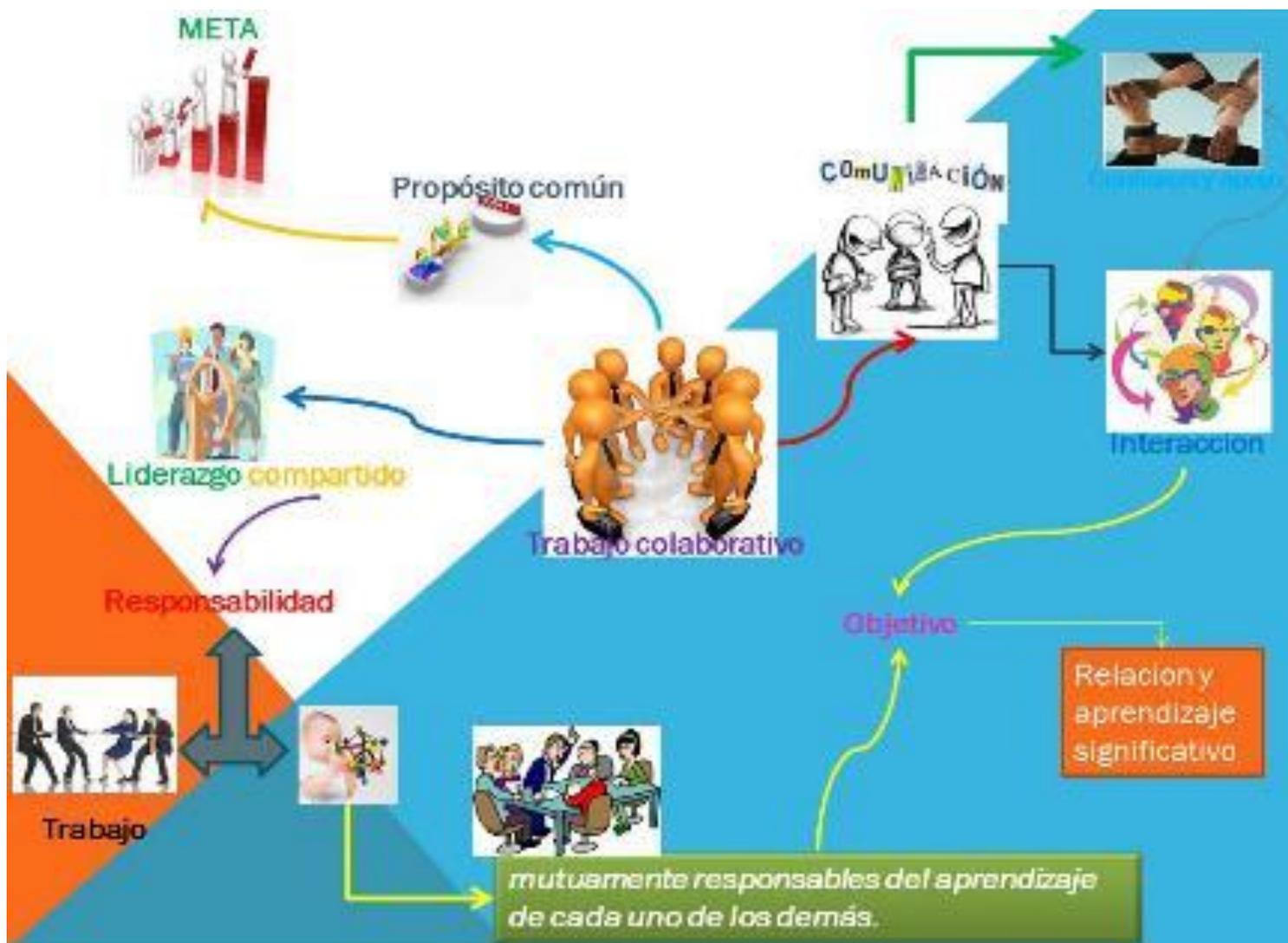


Estas fases se orientan, de forma sistemática, a:



En Uruguay se han implementado políticas que buscan el desarrollo de las instituciones educativas, en los ejes pedagógico-didáctico, administrativo-organizativo y socio-comunitario, a través de la tecnología. Por ejemplo, la plataforma CREA, el Proyecto GURÍ, el Sistema de Evaluación en Línea, entre otros.

A partir del Plan CEIBAL se extienden y propagan las oportunidades de enseñanza y de aprendizaje, surgen nuevas formas de comunicación más horizontales. Estas permiten el intercambio y la construcción colectiva del conocimiento, en un ambiente dialógico.





El Aprendizaje colaborativo virtual se entiende como un proceso social de construcción de conocimiento, en el que, a partir del trabajo conjunto y el establecimiento de metas comunes, se da una "reciprocidad entre un conjunto de individuos que saben diferenciar y contrastar sus puntos de vista de tal manera que llegan a generar un proceso de construcción de conocimiento. Es un proceso en el que cada individuo aprende más de lo que aprendería por sí solo, fruto de la interacción de los integrantes del equipo (Guitert y Giménez, 2000, p. 114).



## ¿CÓMO SE PODRÍAN POTENCIAR LAS INTERACCIONES MEDIADAS POR TIC?



Utilizando las posibilidades que nos brindan las aulas virtuales como Edmodo, Moodle o CREA.

Creando foros de debate, moderados por el docente, para niños y padres.

Construyendo colectivamente wikis para proyectos de investigación o de escritura

Integrando las videoconferencias para trabajar colaborativamente con escuelas de otros departamentos.

Explorando los Portales educativos, como Ceibal y Uruguay Educa.



**Algunas propuestas didácticas para explorar:**

Propuesta virtual: Vida del gaucho.

[http://www.uruguayeduca.edu.uy/Portal.Base/Web/verContenido.aspx?ID=215976#\\_U4jg6nJ5MYE](http://www.uruguayeduca.edu.uy/Portal.Base/Web/verContenido.aspx?ID=215976#_U4jg6nJ5MYE)

Propuesta virtual: La Revolución Oriental

<http://www.uruguayeduca.edu.uy/Portal.Base/Web/verContenido.aspx?ID=213859>

Propuesta virtual: Descubriendo Caperucitas en la literatura infantil

<http://www.uruguayeduca.edu.uy/Portal.Base/Web/verContenido.aspx?ID=215887>

## NUEVAS TECNOLOGÍAS, NUEVOS RETOS PARA EL DOCENTE

Como consecuencia de la integración de las TIC en el ámbito educativo aparecen nuevos desafíos para el desempeño profesional docente. Teniendo en cuenta las características y exigencias del escenario actual, ya descrito, es necesario repensar el perfil docente.

De acuerdo con Fullan (2013) se distinguen tres facetas en el rol docente:

1. El docente como diseñador de experiencias de aprendizaje poderosas
2. El docente como fuente de capital humano, social y decisorio en la experiencia de aprendizaje
3. El docente como aliado de los estudiantes en el aprendizaje, impulsados por la tecnología.



**“La clave del éxito en todo el sistema está en situar la energía de los educadores y estudiantes como el motor central”**

**(Fullan, 2011, citado por Fullan y Langworthy, 2013, p. 7).**



**TE ESPERAMOS...**

Esperamos tu colaboración al correo:

[ceibaltecedu@gmail.com](mailto:ceibaltecedu@gmail.com)



Síguenos por



Sexto PUENTE:

**ESCENARIOS VIRTUALES Y COMUNICACIÓN**



Fuente de la imagen:

<https://www.flickr.com/photos/43753548@N04/4331517563>

# BIBLIOGRAFÍA - WEBGRAFÍA

## La comunicación en el escenario tecnológico

ANEP. CEP (2008). Programa de Educación Inicial y Primaria. Montevideo, Rosgal S.A.

ANEP - PLAN CEIBAL (2011): El modelo CEIBAL. Nuevas tendencias para el aprendizaje. Montevideo, Uruguay, Tradinco S. A.

CASSANY, D. (2012). En\_línea - Leer y escribir en la red-. Barcelona, Anagrama.

FULLAN, M. et al, (2013). Hacia un Nuevo Objetivo: Nuevas Pedagogías para el Aprendizaje en Profundidad.

Recuperado de: [www.newpedagogies.org](http://www.newpedagogies.org)

----- (2013) CEIBAL. Los próximos pasos. Informe final. Canadá. Recuperado de: <http://www.ceibal.org.uy/docs/FULLAN-Version-final-traduccion-Informe-Ceibal.pdf>

JENKINS, H. (2008) Convergence Culture - La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona, Paidós.

KAPLÚN, M. (1998): Una pedagogía de la comunicación. Recuperado de: <http://dspace.universia.net/bitstream/2024/996/1/Kaplun.pdf>

LARA, T. (2012). La competencia digital en el área de Lengua. Barcelona, Octaedro.

LÓPEZ GARCÍA, G. et al, (2005): El ecosistema digital: Modelos de comunicación, nuevos medios y público en Internet. Recuperado de: <http://www.uv.es/demopode/libro1/EcosistemaDigital.pdf>

OLHER, J. (2006). El Mundo de las Narraciones Digitales. Recuperado de: <http://www.eduteka.org/NarracionesDigitales.php>

PÉREZ TORNERO, J. (2000). Comunicación en la Sociedad de la Información. Buenos Aires. Paidós



# BIBLIOGRAFÍA - WEBGRAFÍA

## La comunicación en el escenario tecnológico

### Fuentes de las imágenes:

CEIP, "Una visita guiada para seguir estrechando vínculos con Panamá" [imagen], Recuperado de: <http://cep.edu.uy/prensa/589#>

CIENPIES DESIGN, "árbol de lápiz" [ilustración vectorial], En [www.123rf.com](http://www.123rf.com) Recuperado de: [http://es.123rf.com/photo\\_20602841\\_localizacion-geo-puntero-pin--concepto-de-arbol-de-lapiz-ilustracion-vectorial-en-capas-para-la-mani.html](http://es.123rf.com/photo_20602841_localizacion-geo-puntero-pin--concepto-de-arbol-de-lapiz-ilustracion-vectorial-en-capas-para-la-mani.html)

Moo.com. "infografía Sharing and Communication" [imagen], Recuperado de: <http://uk.moo.com/partner/sharing-and-communication/>

Openclipart, "bubbles normal" [imagen], Recuperado de: [http://openclipart.org/image/800px/svg\\_to\\_png/129049/bubbles\\_normal.png](http://openclipart.org/image/800px/svg_to_png/129049/bubbles_normal.png)

S.A., "audiencia filósofos" [imagen], Recuperado de: <http://www.afilosofia.com.br/post/sofismo-e-sofistas/459>

S.A., "estructura redes cara" [imagen], En [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com). Recuperado de: <http://pixabay.com/es/hombre-la-cara-la-cabeza-c%C3%ADrculo-335401/>

S.A., "madre niño" [imagen], En [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com). Recuperado de: <http://pixabay.com/es/mamita-cabrito-beb%C3%A9-ni%C3%B1o-newbie-331712/>

S.A., "medios de comunicación" [imagen], En [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com). Recuperado de: <http://pixabay.com/es/medios-de-comunicaci%C3%B3n-social-red-54536/>

S.A., "personajes comunicación" [imagen], En [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com). Recuperado de: <http://pixabay.com/es/persona-auricular-operater-305262/>

S.A., "tablet" [imagen], En [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com) Disponible en: <http://pixabay.com/es/equipo-pluma-mano-m%C3%B3viles-30461/>

S.A., "transmedia\_storytelling" [imagen] Recuperado de: <http://netpunto.com.wordpress.com/2013/06/04/la-narrativa-transmedia-en-la-difusion-de-la-cultura-y-la-educacion/>

Sachmann, Jesper, "What do you think they are talking about?" [imagen] Recuperado de: [https://farm1.staticflickr.com/121/304149798\\_519244eca8.jpg](https://farm1.staticflickr.com/121/304149798_519244eca8.jpg) CC BY-NC-SA 2.0

tavopp, "Dic 23 / IMG\_2693\_83" [imagen] Recuperado de: [https://farm1.staticflickr.com/152/330737228\\_ce28c0ce0b.jpg](https://farm1.staticflickr.com/152/330737228_ce28c0ce0b.jpg) CC BY-NC 2.0

Wikimedia, "Las redes sociales" [imagen] Recuperado de: [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Las\\_redes\\_sociales.png](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Las_redes_sociales.png)

# BIBLIOGRAFÍA - WEBGRAFÍA

## Herramientas digitales para la comunicación virtual. Una posibilidad para expandir el aula

CASTELLS, M. (1997). La era de la información. Economía, Sociedad y Cultura. La sociedad Red (Vol. 1). Alianza Editorial. Madrid.

GIL CALVO, E. (1996). Ariadna enmarañada (Del relato a la red). El País. Madrid.

LÓPEZ GARCÍA, G. et al, (2005): El ecosistema digital: Modelos de comunicación, nuevos medios y público en Internet. Recuperado de: <http://www.uv.es/demopode/libro1/EcosistemaDigital.pdf>

S.A. S.f. El chat, Universidad de Salamanca. Recuperado de: <http://grial.usal.es/studium/chat/definicion.html>

MENA MUÑOZ Sergio, 2014, Herramientas contra la Infoxicación en los Social medias, Recuperado de: <http://ambitoscomunicacion.com/2014/herramientas-contra-la-infoxicacion-en-los-social-media-los-content-curators/>

OSUNA, Sara. La comunicación didáctica en los chats académicos. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/karlalopezbello/didactica-del-chat>



# BIBLIOGRAFÍA - WEBGRAFÍA

## Herramientas digitales para la comunicación virtual. Una posibilidad para expandir el aula

### Fuentes de las imágenes:

BERTI, F. S.F. "mundo manos plato" [foto de archivo] En [www.123rf.com](http://www.123rf.com) Recuperado en: [http://es.123rf.com/photo\\_28570686\\_.html](http://es.123rf.com/photo_28570686_.html)

CEIBAL, S.F. "videoconferencia" [imagen] En [www.ceibal.edu.uy](http://www.ceibal.edu.uy) Recuperado en:

<http://www.ceibal.edu.uy/art%C3%ADculo/noticias/docentes/videoconferenciaredceibal>

LUCADP, S.F., "videoconferencia" [imagen] En [www.123rf.com](http://www.123rf.com) Recuperado en: [http://es.123rf.com/photo\\_14936374\\_globo-del-mundo-con-un-poco-de-webcam-y-estilizados-personas-alrededor-de-el-3d-render.html](http://es.123rf.com/photo_14936374_globo-del-mundo-con-un-poco-de-webcam-y-estilizados-personas-alrededor-de-el-3d-render.html)

MUURA, S.F. "palabra wiki" [ilustración] En [www.123rf.com](http://www.123rf.com) Recuperado en: [http://es.123rf.com/photo\\_25406348\\_palabra-wiki-con-la-sombra-y-brillante-en-el-fondo-blanco.html](http://es.123rf.com/photo_25406348_palabra-wiki-con-la-sombra-y-brillante-en-el-fondo-blanco.html)

NEYRO2008, S.F., "videollamada" [ilustración] En [www.123rf.com](http://www.123rf.com) Recuperado en: [http://es.123rf.com/photo\\_28035755\\_iconos-de-negocios-en-linea-comunicacion-y-conferencias-web-en-estilo-plano.html](http://es.123rf.com/photo_28035755_iconos-de-negocios-en-linea-comunicacion-y-conferencias-web-en-estilo-plano.html)

S.A., S.F., "laberinto redes sociales" [imagen] Recuperado en: <http://llueveconmigo.blogspot.com/2012/06/sobre-correos-y-redes.html>

S.A., Subido el 10 de enero de 2014 por Geralt. "círculos íconos social media" [imagen] En [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com) Recuperado en: <http://pixabay.com/es/mujer-la-cara-la-cabeza-241327/>

S.A., Subido el 11 de abril de 2011 por Nemo. "buzón" [imagen] En [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com) Recuperado en: <http://pixabay.com/es/electr%C3%B3nico-cuadro-oficina-28939/>

S.A., Subido el 2 de noviembre de 2012 por Geralt. "círculo concéntrico con personas" [imagen] En [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com) Recuperado en: <http://pixabay.com/es/distrito-conc%C3%A9ntricos-c%C3%ADculo-en-63773/>

S.A., Subido el 5 de abril de 2012 por Nemo. "emoticones feliz y guiño" [imagen] En [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com) Recuperado en: <http://pixabay.com/es/ojos-ojo-personas-feliz-chat-25530/>

S.A., Subido el 5 de abril de 2012 por Nemo. "emoticones feliz y corazón" [imagen] En [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com) Recuperado en: <http://pixabay.com/es/smiley-el-amor-coraz%C3%B3n-rojo-25526/>

SAMURAITOP, S.F. "niños hablando con teléfono de taza" [ilustración] En [www.123rf.com](http://www.123rf.com) Recuperado en: [http://es.123rf.com/photo\\_25956497\\_.html](http://es.123rf.com/photo_25956497_.html)

## BIBLIOGRAFÍA - WEBGRAFÍA

### Las nuevas formas de relacionarse en la sociedad y en la escuela

OSUNA, Sara. La comunicación didáctica en los chats académicos. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/karlalopezbello/didactica-del-chat>

Adell, J. y Castañeda, L. (2012). "Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes?" en Hernández, J., Pannesi, M., Sobrino, D. y Vázquez, A. (coord.). Tendencias emergentes en educación con TIC. Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología, pp. 13-32.

Balaguer, R. (s.f.). "Pensando la nueva cultura digital". Recuperado de <http://www.robertobalaguer.com/>

Bauman, Z. (2008): Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos. Madrid, Fondo de Cultura Económica.

Fullan, M. y Langworthy, M. (2013). Hacia un nuevo objetivo: Nuevas pedagogías para el avance en profundidad. Seattle, Washington, USA: Collaborative Impact. Recuperado de <http://www.calameo.com/books/00174610584fbc1ad870b>

Guitert, M. y Giménez, F. (2000). "El trabajo cooperativo en entornos virtuales de aprendizaje". En: Duart, J.M. y Sangra, A. (Ed). Aprender en la virtualidad. (pp 113 -134). Barcelona, Gedisa.

Proyecto de Ley. Comité Nacional para el Teletrabajo. Repartido N° 1641. Carpeta N° 3469 (2009). Recuperado de <http://www.teletrabajo.com.uy/noticias/proyecto-de-ley-de-teletrabajo-a-discutir-en-esta-legislatura/569/>

Universidad de Cambridge (2011). Diploma Internacional de Cambridge para la Enseñanza con las TIC.

Vezub, L. y Alliaud, A. (2012). El acompañamiento pedagógico como estrategia de apoyo y desarrollo profesional de los docentes noveles. Uruguay, ANEP – CFE – OEI.



## BIBLIOGRAFÍA - WEBGRAFÍA

### Las nuevas formas de relacionarse en la sociedad y en la escuela

#### Fuentes de las imágenes:

Ansesgob. Niños con computadoras en la calle [fotografía]. Recuperado de [www.flickr.com](http://www.flickr.com)

Fotografía de portada del Programa de Educación Inicial y Primaria. Recuperado de <http://inspecciondepartamental.blogspot.com>

Fotografía de niño con XO, Recuperado de [www.ceibal.edu.uy](http://www.ceibal.edu.uy)

Núñez, J. (2012). Feria Ceibal Tacuarembó 2012 [fotografía]



Departamento CEIBAL— Tecnología Educativa

**PUENTE Año 2 N° 1**

**DOCENTES  
3.0**

