

2009

Primer congreso educativo Formando Formadores “Hay talento 2009”

Tecnología como medio de comunicación:
Capacitación y herramientas tecnológicas
para mejorar la práctica docente

Dr. Juan Enrique Huerta Wong
Centro de Investigación en Comunicación
Tecnológico de Monterrey
Centro de Estudios Espinosa Yglesias

Lic. Humberto Jonatan Villarreal Cobas
Lic. Adolfo Arredondo Cantisani
Ing. Abraham I. Rea Ponce
Dirección de Programas Sociales
Universidad Virtual del Tecnológico de Monterrey





Contenido

Introducción	3
La evolución de la Web	4
De la web 1.0 a la web 2.0	4
Web 1.0	4
Web 2.0	6
Los “nuevos” usos de los medios	8
YouTube	Error! Bookmark not defined.
Cómo crear una cuenta en YouTube	9
Flickr	9
Cómo abrir una cuenta en Flickr	10
Google	11
Cómo hacer búsquedas en Google.....	11
Cómo obtener una cuenta en iGoogle	11
Blogs	12
Cómo buscar un blog.....	13
Cómo hacer un blog	13
Actividad blogs	14
Wikis	15
Constructivismo y Wikipedia.....	15
Cómo publicar una entrada en Wikipedia.....	17
Cómo editar Wikis	18
Actividad 1: Creación de entradas para Wikipedia	18
Actividad 2. Creación de una wiki para trabajo colaborativo	19
Facebook	21
Actividad.....	21
Videojuegos.....	23
PBS Kids	23
Actividad de juegos	24

“Sólo hazlo o no lo hagas; pero no ‘intentas’”

Maestro Jedi Yoda

Introducción

Hola, sean bienvenidos a esta experiencia de aprendizaje. En las próximas tres horas vamos a incorporar los siguientes objetivos de aprendizaje:

- Familiarizarse con los conceptos de Web 2.0 y cómo obtener ventajas de estas herramientas para la práctica docente
- Familiarizarse con algunos blogs de la docencia y algunas herramientas para construir blogs para usar en clase
- Familiarizarse con la Wikipedia y cómo usarla para diseñar actividades para usar en clase
- Maestros de secundaria y bachillerato: familiarizarse con Facebook y cómo usar esta herramienta para fortalecer la relación con los estudiantes y diseñar actividades didácticas
- Maestros de niños menores: Familiarizarse con videojuegos útiles para la formación de valores y autoestima

La evolución de la Web

De la web 1.0 a la web 2.0

El 21 de noviembre de 1969 se inauguró una nueva era, la era de Internet. Ese día se enlazaron dos universidades, la Universidad de California en Los Ángeles (UCLA) y la Universidad Stanford. Toda la historia de las tecnologías de comunicación habla de aplicaciones para la educación, y de un esfuerzo serio de las principales instituciones educativas del mundo por mejorar la forma en cómo aprendemos. Esto incluye al Tecnológico de Monterrey, institución que trajo Internet a México.

Para un profesional menor de 40 años es realmente difícil imaginar cómo era la vida antes de Internet y las computadoras personales. Las computadoras personales se han hecho omnipresentes en la vida profesional e incluso, son retadas actualmente por una multitud de herramientas pequeñas tales como agendas de palma y teléfonos celulares de tercera generación, como el popular Ipod.

El resultado de aprendizaje de esta primera parte será distinguir entre web 1.0 y web 2.0. Ésos son los nombres comunes de estas tecnologías, pero en este texto se usa también 1 y 2 para designarlas, habida cuenta de que $1.0 = 1$ y $2.0 = 2$. Actualmente nos encontramos en una etapa de transición entre la web 1.0 y la web 2.0, y podemos señalar que la mayoría de las páginas de internet publicadas en todo el mundo son páginas “estáticas”, es decir, páginas de web 1.0.

Web 1.0

La primera etapa de Internet fue revolucionaria. Hoy asociamos Internet a las siglas www, pero de hecho no son lo mismo, y no nacieron juntas.

Internet es una red global de computadoras interconectadas, que permite a sus usuarios compartir información a través de múltiples canales. El internet es un sistema de telecomunicaciones, una infraestructura de hardware y software.

La red mundial o, en inglés, world wide web (WWW) es una colección de documentos interconectados, páginas de información a las cuales se puede acceder mediante ligas que descansan en servidores ubicados en todo el mundo. En otras palabras, la web es uno de muchos usos posibles de Internet. Este taller se trata de introducir al uso de la web para la práctica docente, por lo que de aquí en adelante no se volverá a usar el término Internet.

La historia de la tecnología muestra que los primeros usos de una herramienta tecnológica siguen el uso de la anterior. Por ejemplo, cuando los motores a combustión interna se desarrollaron, se adaptaron a las necesidades de los carruajes de caballos. En los carruajes de caballos, el conductor tenía que estar al exterior para poder usar las riendas libremente. El conductor y el compartimiento de pasajeros estaban en dos lugares separados, y el mayor confort lo tenían los pasajeros.

Cuando se desarrollaron los motores de combustión interna, el concepto fue el de “carruaje sin caballos” (*horseless carriages*). Durante una etapa de transición, los carruajes fueron muy similares, sólo que la brida y los caballos fueron sustituidos por un volante, una palanca de velocidades y un motor ubicado en la parte trasera del carruaje, o bien debajo del asiento del conductor. Pero el conductor siguió padeciendo la lluvia, el frío, el sol y el lodo por algún tiempo, hasta que una segunda generación de diseñadores juzgó innecesaria la incomodidad del conductor, pues de hecho no había ya una razón para mantenerlo a la intemperie. Entonces surgieron los primeros vehículos monolíticos, que unieron en un mismo lugar al conductor y los pasajeros.

¿Has pensado que la práctica docente ha tenido el mismo formato desde que la educación pública se fundó en México? Es decir, nada menos que 150 años de enseñar y aprender con la misma forma de aulas, de escuelas, de acomodo de estudiantes y maestros.

En el caso de la web, la primera generación, lo que algunos ahora llaman la Web 1.0, se basó en el cambio de una lectura lineal a una no lineal.

Cuando leemos un libro, frecuentemente necesitamos un diccionario para aclarar ciertas palabras. O probablemente nos interese consultar algún trabajo de un autor citado. O necesitamos un diccionario técnico, o de dudas. Incluso, en el mismo libro, tenemos la tentación de leerlo en un orden diferente al que propuso el autor, o regresar al índice, u hojear el pie de página.

Un libro sugiere una lectura lineal, la mayor parte de las veces. La idea de desglosar un libro por sus páginas, y entonces leer un índice que pueda abrir uno o varios libros, o incluso ir a uno o más diccionarios sin salirnos del mismo documento, constituyó un gran reto en la historia de la humanidad. En otras palabras, lo que se propuso fue una lectura no lineal. Y eso es lo que permitió la Web 1.0, al abrir las puertas de millones de páginas web en todo el mundo.

Como se ha dicho arriba, la web 1.0 fue revolucionaria. Por un lado, permitió publicar textos que conectaron a otros textos, y formar comunidades de lectores de cualquier interés posible. Por otro lado, estos lectores se empezaron a comunicar inmediatamente de forma asíncrona y sincrónica. Es decir, los lectores se empezaron a comunicar entre sí en [tiempo real](#) (sincrónica) o diferido (asíncrona). A la comunicación en tiempo real se le conoce

mejor como mensajería instantánea (el mejor de mensajería instantánea fue por mucho tiempo ICQ) y a la comunicación asíncrona se le conoce mejor como correo electrónico.

De ahí tenemos que la web ha contado siempre con dos plataformas, una pública y una privada. La plataforma pública se ha constituido, en términos de la web 1.0, como páginas de información, o páginas web. Esta información es estándar y es responsabilidad de la institución o persona productora de la información. La plataforma privada se ha constituido, típicamente, como un buzón de correo donde una persona puede recibir y enviar información, es decir, documentos, fotos, e incluso, material multimedia.

Desde el comienzo, la web utilizó el término de interactividad. La interactividad, en principio, asume que hay un “diálogo” entre una persona y algo más, lo cual puede ser una comunidad de usuarios pero en principio, es una computadora. Es decir, entre más interactividad exista, mayor comunicación existe entre un usuario y una computadora, o una comunidad de usuarios / computadoras.

De aquí resulta que, la mayor parte de las veces, la interactividad de web 1.0 es baja. Como se ha dicho antes, web 1.0 surgió como la posibilidad de conectar a un usuario o comunidad de usuarios a información disponible en computadoras ubicadas en todo el mundo. Es decir, la primera fuente de inspiración de la web fue una gran biblioteca. Y no es mucha la capacidad de interactividad con que cuenta una biblioteca.

De acuerdo con Wikipedia, la web 1.0 se caracteriza por:

- Páginas estáticas, es decir, de sólo texto
- El uso de marcos, es decir, diseño con base en el uso de tablas “dinámicas”
- Uso de [HTML](#) como lenguaje de programación.
- Libros de visitas y contadores online.
- Botones [GIF](#)

Web 2.0

Revolucionaria como ha sido, la primera etapa de Web ha enfrentado también algunas limitaciones. Por ejemplo, la personalización de un ambiente de trabajo, cuando ocurría, era mínima. Internet es una metáfora de la realidad. Así que en una computadora tenemos una metáfora del escritorio, y una página web es una metáfora de la casa de una persona, o del edificio de una empresa.

La web 1.0 apuesta a la comunicación de una persona u organización con sus usuarios. Sobre todo en el caso de organizaciones, éstas necesitan ser muy consistentes con su mensaje. Pero desde su origen, la web ha sobrevivido por su posibilidad de establecer

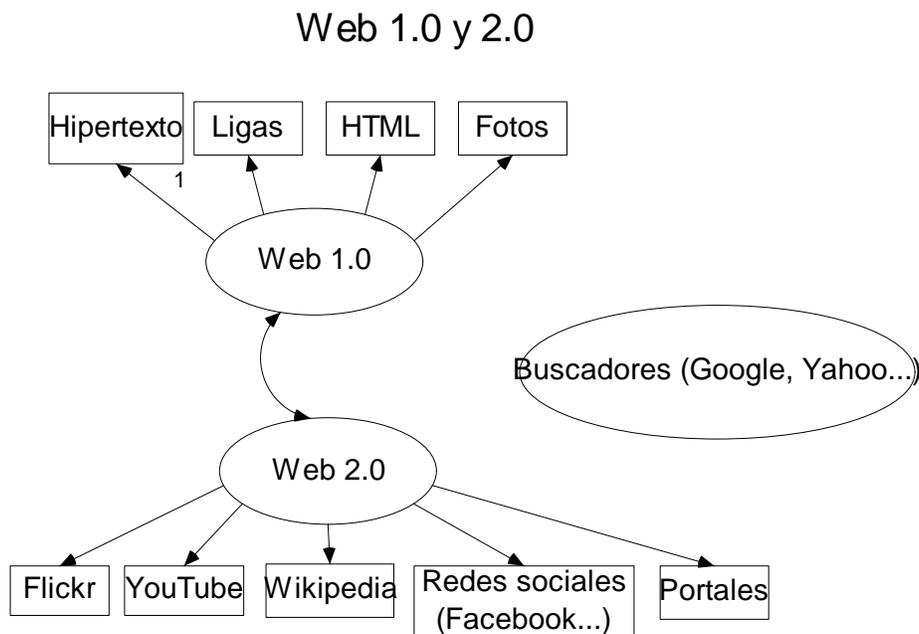
comunidades de usuarios con intereses comunes, pero que tienen la voluntad de adquirir una voz y una personalidad propias.

La web 2.0 representa la posibilidad de que los usuarios representen sus intereses y no solamente doten de poder a una organización. En web 2.0, el administrador de la información no es el único productor, ni sus gustos los únicos gustos e intereses, sino que las personas tienen el poder de generar información útil a toda la comunidad.

El concepto es simple y poderoso, y se traduce en sitios como Flickr, Wikipedia, YouTube y otros por el estilo. Estas aplicaciones son parte del concepto de Web 2.0, la cual es más que tecnología. La Web 2.0 permite construir herramientas desde los usuarios e instala a los antiguos diseñadores de sitios en el rol de facilitadores de la construcción de conocimiento compartido.

En otras palabras, en web 2.0 el maestro no es el único que genera información, sino que también los estudiantes pueden hacerlo, e implica que el maestro sea un facilitador del aprendizaje aunque su autoridad patriarcal tradicional sea aparentemente retada. El web 2.0 es, en esencia, una herramienta constructivista, y su uso supone un reto, particularmente para quienes gustan de mostrar una figura de poder frente a su grupo.

En síntesis, los usos de Web 1.0 y 2.0 pueden ser representados tal como se ilustra en la siguiente figura...



Los “nuevos” usos de los medios

Mucha gente usa los nuevos medios de maneras alternativas, razón por la que en algunas instituciones educativas se ha prohibido su uso, acusándoles de frivolidad.

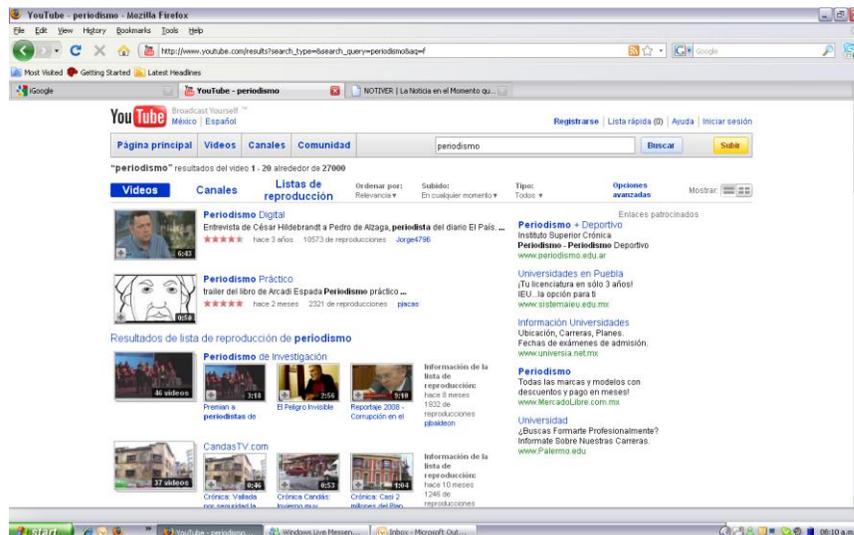
Es probable que la mayoría de los estudiantes entren a YouTube sólo para ver gente cayéndose, o cosas así. Pero eso también es cierto en algunos programas de televisión, por ejemplo, y la televisión educativa sigue siendo una gran herramienta.

Hay dos ejemplos de observar la riqueza de contenidos que los medios de web 2.0 pueden ofrecer.

YouTube

YouTube (<http://www.YouTube.com>) – **YouTube** es un sitio web que permite a los usuarios compartir vídeos digitales a través de Web e incluso, permite a los músicos novatos y experimentados dar a conocer sus vídeos al mundo. YouTube es muy popular gracias a la posibilidad de alojar vídeos personales de manera sencilla. Los enlaces a vídeos de YouTube pueden ser también puestos en blogs y sitios web personales (Wikipedia).

- Algunas instituciones educativas han bloqueado YouTube porque los estudiantes y maestros “pierden” tiempo en ver videos con poca sustancia.
 - Pero esas instituciones también perdieron la oportunidad de tener un canal gratuito de educación continua, información... en YouTube hay videos de líderes empresariales, profesores, intelectuales, gobernantes... de prácticamente todas las figuras del conocimiento y la educación que se quiera.



Cómo crear una cuenta en YouTube

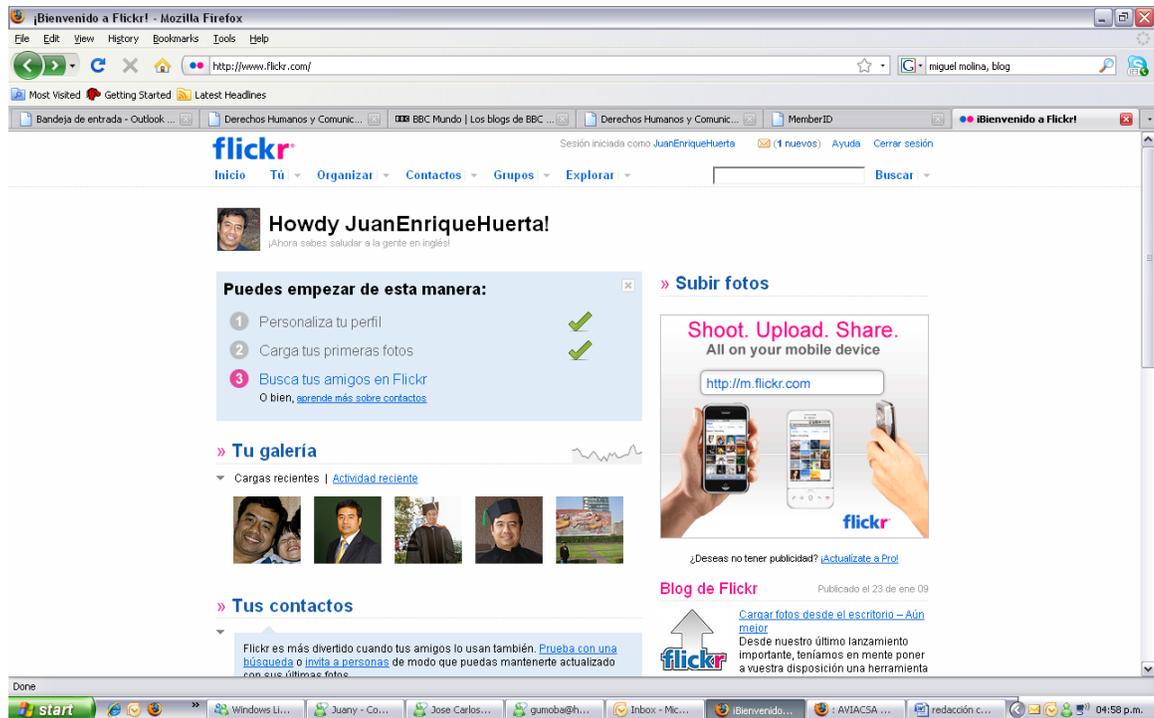
- Entra a YouTube (<http://www.YouTube.com>)
- Proporciona los datos que te piden en crear una cuenta (correo, contraseña, sexo, palabra...)

Realiza búsquedas por palabra clave y guarda tus videos

Flickr

Flickr (<http://www.flickr.com>) – **Flickr** es un sitio web para compartir imágenes, sobre todo fotográficas. Puede usarse como soporte a diferentes comunidades on-line con diferente soporte en plataformas. Este popular sitio web sirve como servidor personal para compartir fotografías personales; el servicio es mundialmente usado por blogueros como un repositorio fotográfico. La popularidad en parte se debe a la gran comunidad on-line que accede al servicio, así como a las herramientas que permiten al autor etiquetar sus fotos, y a un explorador de las mejores fotos de la semana. Actualmente, Flickr alberga más de dos mil millones de imágenes (Wikipedia).

Flickr no solamente sirve para subir las fotografías de mis amigos y mis vacaciones, sino que también es posible usarlo en la práctica docente, por ejemplo, para motivar que los estudiantes suban las fotos de sus eventos, o colocar ejemplos de cosas que se vean en clase, especialmente para ciencias naturales (paisajes, animales, flores, etc.) y ciencias sociales (paisajes urbanos, gente, etc.). Aquí se puede instalar un excelente archivo gráfico de los estudiantes y su maestro, y de todo tipo de recursos para la docencia.



Cómo abrir una cuenta en Flickr

- Obtén una cuenta de correo de Yahoo
- Entra a www.flickr.com y accede con tu login y password de Yahoo
- Si no tienes cuenta de Yahoo, puedes obtener una cuando entres a Flickr
- Usa las instrucciones de navegación de Flickr para
 - Personalizar tu perfil, actualiza una fotografía que quieres que todo el mundo vea, sigue las instrucciones del botón Personaliza tu perfil

Cargar tus primeras fotos, para lo cual debes tener algunas fotos ya disponibles en tu disco duro

Google

Cómo hacer búsquedas en Google

- Entre a Google (<http://www.google.com>)
- En el cuadro en blanco, teclee las palabras clave de su búsqueda
- Para realizar una búsqueda fina, siga tres principios elementales:
 - Use más palabras
 - Use palabras específicas, propias del contexto que quiera buscar
 - Use una frase entre comillas
- Si no encontró lo que buscaba, porque no hay resultados o porque hay demasiados...
 - Revise que esté bien escrito
 - Cambie el orden de las palabras en la búsqueda
 - Pruebe con otro motor de búsqueda
 - Use operadores como “y”, “o”, “;”
 - Quite preposiciones y artículos personales
 - Agregue más palabras a la búsqueda
 - Revisa sitios más específicos, por ejemplo, Google Scholar es eficiente para localizar estudios científicos de cualquier tema

Cómo obtener una cuenta en iGoogle

- Entra a Google (<http://www.google.com>)
- Localiza la leyenda iGoogle
- Entra a iGoogle
- Da clic en “Crear una cuenta ahora”
- Elige tu cuenta de correo y contraseña
- Verifica la palabra
- Dale clic en “aceptar”
- Actualiza tus preferencias, por ejemplo, actualiza el lugar donde trabajas, hora, día, pide que te proporcione el clima de la ciudad donde trabajas y de las principales capitales de Latinoamérica
- Desde tu cuenta, realiza el ejercicio de *Cómo buscar un blog*

Blogs

La curva de aprendizaje de un maestro al momento de aprender cómo usar tecnologías de información para la educación es larga.

Por ello dos preguntas surgen, ¿la web sirve para que los estudiantes aprendan mejor?, y ¿es responsabilidad de los maestros diseñar herramientas para web? Green y Brown (2007), dos especialistas miembros de la Sociedad Internacional de Tecnología de Información, demuestran que si al uso de técnicas didácticas constructivistas se agrega tecnología, el aprendizaje se vuelve más efectivo. A la misma conclusión llega Huerta (2009), en su artículo sobre el uso de ambientes virtuales de aprendizaje en la educación superior.

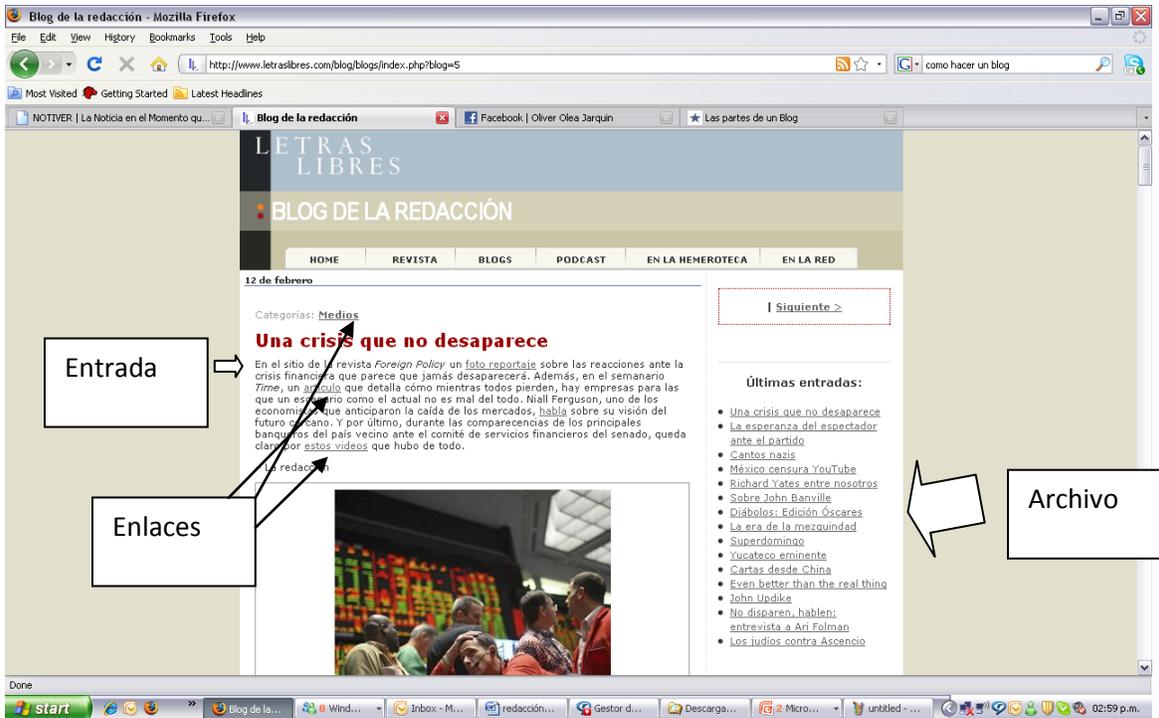
La pregunta es cómo usar la tecnología, y no existen rutas suficientemente probadas de manera científica para tener respuestas contundentes.

Un buen principio parece ser constituido por los blogs. Los web logs (diarios en web) o “blogs”, por reducción, aportan un espacio para que los estudiantes reflexionen y publiquen sus pensamientos. Pueden ser un buen medio, por ejemplo, para entregar tareas de una manera más creativa, sobre todo a partir de quinto año de primaria.

Los maestros, por su parte, pueden recibir retroalimentación en un ambiente relativamente seguro. La utilidad de los blogs como herramientas de comunicación incluye el potencial para estudiantes y maestros de compartir ideas y expresar opiniones e información interesante a través de ligas a otros websites. Estas características sugieren que los blogs son buenas herramientas para promover el pensamiento crítico y creativo (Dastbaz, Flynn y Clipsham, 2005).

Los elementos principales que componen un blog son las entradas principales (casi siempre la más reciente), los enlaces, la entrada a comentarios de lectores, y el archivo de entradas anteriores.

Un blog puede lucir así...



Cómo buscar un blog

- Entra a Google (<http://www.google.com>)
- En el buscador, teclea la palabra blog seguido de algún interés específico. Por ejemplo, teclea “cómo hacer un blog”

Cómo hacer un blog

Para hacer un blog, primero hay que encontrar una comunidad de blogueros. La más sencilla de identificar, por su tráfico y facilidad de uso (“usabilidad”) es Blogger, la comunidad de blogueros de Google.

Blogger ha publicado las instrucciones para hacer un blog, y están realmente bien escritas y fáciles de seguir.

Registro Vamos a iniciar nuestra inscripción con Blogger en este link:
<http://www.blogger.com/signup.g>

1 Crear una cuenta

Completamos todos los datos que se nos piden: Nombre de usuario (sin espacios), Contraseña (2 veces), Nombre mostrado (puede tener espacios), Email (tiene que ser real) y aprobar las condiciones. Presionamos **Continuar** y vamos al...

2 Asigne un nombre a su blog

Definimos un título (puede contener espacios), la dirección web (por ejemplo si escribes "juanitoperez" la dirección será "http://juanitoperez.blogspot.com"), una verificación (debes completar con las mismas letras y números que allí aparecen) y nuevamente **Continuar**.

3 Elegir una plantilla

Aquí eliges un tipo de diseño para tu blog. Puedes elegir cualquiera ya que podrás cambiarlo más adelante. Presionas **Continuar** y deberías ver el siguiente mensaje:

! Su blog se ha creado.

Nota: si no ves esta pantalla y aparece un mensaje de error presiona el botón F5 de tu teclado para actualizar.

Pero lo mejor es que cada quien lo haga por sí mismo y aprenda de la experiencia. Un poco más abajo se darán algunas actividades para la sesión, mismas que puedes replicar con tus estudiantes.

Actividad blogs

1. Entra al blog El Tinglado (<http://www.tinglado.net>)
2. Navega, deja que tu compañero de computadora también decida por dónde navegar y qué leer (10 minutos)
3. ¿Te parece que un blog como éste puede servir para tu trabajo cotidiano? Conversa con tu compañero de computadora y con otros compañeros alrededor (8 minutos)
4. Diseño del blog (3 minutos)
 - a. En una hoja de Word, anota dos líneas del concepto de un blog para tus estudiantes, colegas o cualquier otra población relacionada con la educación (padres de familia, investigadores, etc.)
 - b. Anota algunos elementos que quieres que este blog contenga, por ejemplo, ligas a sitios interesantes para tus estudiantes, fotos de estudiantes o maestros, material de trabajo

- c. Ponle nombre
 - d. Arma una actividad para estudiantes o colegas
- Pasos 5 a 11, 10 minutos
5. Entre a blogger (<http://www.blogger.com>)
 6. Clic en “Crear un blog”
 7. Llena todos tus datos personales
 8. Elige una de las plantillas que se te ofrece por default, luego podrás modificarla
 9. Entra a “Configuración” y
 - a. anota la descripción del blog
 - b. incluye dos ligas a sitios directamente relacionados con tus intereses.
 - c. Incluye dos elementos más, de entre los posibles
 10. Copia y pega la actividad como primera entrada
 11. Incluye alguna reflexión sobre lo aprendido como segunda entrada
 12. Cambia tu computadora, que el segundo maestro repita los pasos 5 a 11

Wikis

Constructivismo y Wikipedia

Para quienes nacimos hace ya algún tiempo, la compra cotidiana de “estampitas” y “láminas” es sumamente familiar.

Las mamás de los nerds nos regañaban cuando osábamos comprar estampitas, porque para eso estaban las enciclopedias. Las enciclopedias eran costosas y normalmente llevaba años pagarlas, como para que no se usaran. Una sola enciclopedia podía recorrer todas las paredes del espacio social de las casas, interminable como era, y la verdad... ¡daba mucha flojera usarlas!

Era mucho más fácil buscar de manera “no lineal” simplemente pidiéndole a la empleada de la papelería más cercana la biografía de Simón Bolívar, o la lámina del aparato digestivo. Después se copiaba una parte del contenido, se pegaba o calcaba la estampita y *voilà*, ¡tarea terminada!

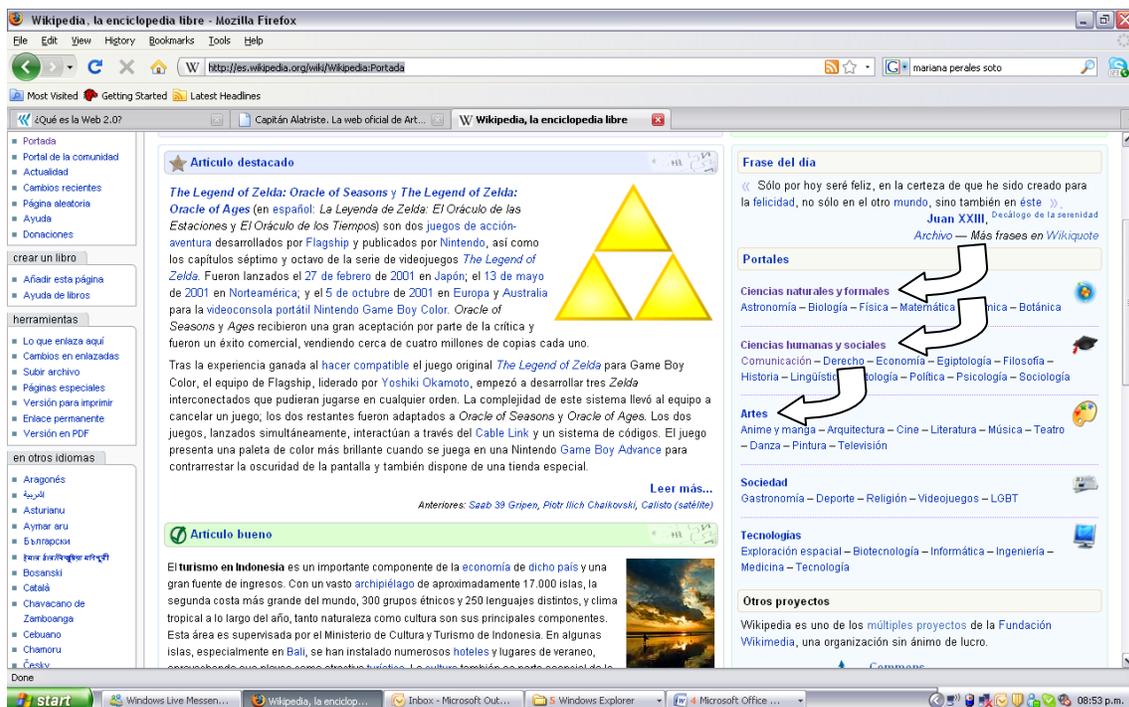
¿Podía alguien aprender con este modelo? Bueno sí, si se era suficientemente ñoño se leía e incluso memorizaba el contenido. Si no, pues un día antes del examen, ¡a memorizarlo de todas maneras! Es intuitivo anticipar que a mayor uso de las estampitas, menor aprendizaje había.

Hoy todo ha cambiado. Antes de obtener la información correcta, hay que leer.

Wikipedia (<http://www.wikipedia.org>) es la gran fuente de información del mundo Web 2.0. Consiste en una enciclopedia actualizada a tiempo real donde los productores somos todos los seres humanos con acceso a computadoras e Internet.

Con 1.5 millones de páginas, Wikipedia tiene 400 mil artículos en español actualmente (enero 2009). En México, es posible tener acceso a información como biografías y monografías de miles de temas de interés general. El reto que Wikipedia produce es alimentarla constantemente con información confiable. A cada entrada de información se le denomina “wikis”.

En Wikipedia se puede encontrar todo tipo de contenidos. Pero la versión en español es, especialmente, un portal de contenidos educativos. Al ingresar a Wikipedia (<http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>) se puede observar que en la parte derecha hay contenidos de ciencias naturales y formales, ciencias humanas y sociales, arte, sociedad y tecnología. Contiene tareas y contenidos, es un excelente complemento a un curso, completamente gratuito.



Cómo publicar una entrada en Wikipedia

La wikipedia tiene una lógica de construcción colectiva. La definición técnica de una wiki es simple: una wiki es toda página web que los usuarios pueden modificar. La definición técnica continúa: una wiki es una pieza de software que combina el potencial de uso de una lista de correo (listserv) con las capacidades de almacenamiento de una base de datos. En otras palabras, se trata de una lista de correo con memoria¹

Cualquiera puede editar wikipedia no hay tarifas y no tienes que registrarte. No tienes que tener una cuenta de email.

Wikipedia es colaboración. Una colaboración para la cual no hay que estar intimidado porque se cuenta con el apoyo de una comunidad entera de investigadores, verificadores de datos y editores. Lo único que se necesita es paciencia, porque los bibliotecarios son exigentes y no es fácil pasar por los criterios de calidad de Wikipedia.

No hay que saber todo acerca de Wikipedia para editar un artículo. Wikipedia tiene cientos de páginas de políticas, lineamientos y manuales en diversos temas, incluyendo cómo citar, derechos de autor, cómo etiquetar, etc., pero tampoco es que alguien lea todo, tampoco.

Tampoco es necesario saber todo acerca de un tema para editar un artículo. Si al añadir un nuevo término, o corregir uno ya existente, se hace de manera constructiva y con un 90% de corrección, eso es mucho mejor que no hacer ninguna edición. Si no se hace completamente bien, alguien más lo mejorará y lo completará.

Se puede contribuir sin editar. Si ves un problema en un artículo, pero no sabes cómo mejorarlo, o sabes cómo pero no sabes cómo editarlo, puedes ayudar al postear un comentario constructivo en el artículo, en la sección de discusión.

Hay algunos comandos que debes identificar, para teclear en la celda “buscar”, del navegador de Wikipedia, por ejemplo:

Wikipedia: Zona de pruebas

Wikipedia: Tutorial

Wikipedia: Zona de pruebas es la sección donde estaremos trabajando en la sesión. Wikipedia ha creado esta zona de pruebas para evitar que se acumulen demasiados cambios en la memoria de un término ya publicado.

¹ Cummings, Robert E. Lazy virtues: Teaching writing in the age of Wikipedia.

Cómo editar Wikis

1. Haz clic en **editar** en la parte superior de un artículo.
2. Escribe o modifica un texto.
3. Haz clic en **Grabar la página** en la parte inferior para grabar los cambios

...o «Mostrar previsualización» para probar tus cambios

4. Por favor, no escribas palabras vulgares, ni realices ataques personales o [actos vandálicos](#).
5. Recuerda que no puedes [plagiar](#) artículos de terceros.
6. Para hacer experimentos usa la [zona de pruebas](#).

Actividad 1: Creación de entradas para Wikipedia

Como se ha apuntado antes, hay literalmente cientos de páginas de tutoriales en Wikipedia. Pero puedes sobrevivir haciendo wikis si aprendes sólo unas cuantas cosas. En esta actividad aprenderemos algunos secretos para sobrevivir en el mundo wiki.

1. En un archivo de Word, escribe rápidamente alguna información de tu escuela, por ejemplo, nombre, año de fundación, donde se ubica, cuántos estudiantes tiene, cuál es su ventaja comparativa, etc. (5 minutos)
2. Entra a Wikipedia
3. Navegar en parejas por las “entradas” educativas de la derecha (10 minutos). Nota: las “entradas” se sitúan más o menos en medio de la página y señalan “Ciencias Naturales”, “Humanidades”, y así por el estilo.
Pasos 4 a 12, primera persona (10 minutos)
4. Abre la Zona de Pruebas (en la celda “Buscar” localizada a la izquierda, teclea “Wikipedia: Zona de pruebas”)
5. Clic en “editar” (parte superior de la pantalla).
6. Copia y pega la información que escribiste en Word, asegúrate de hacerlo debajo de la línea “== Las pruebas en esta sección ==”
7. Crea el título de tu wiki, si seguiste la recomendación de la escuela, el nombre de la escuela. Encierra el nombre de la escuela entre dos signos de igual, por ejemplo:
==Instituto Patrulla==
8. Lo que quieras que vaya en negrilla, enciérralo entre conjuntos de tres apóstrofes, por ejemplo: El ‘’’Instituto Patrulla’’’ se creó en 1999.
9. Lo que quieras en cursiva, enciérralo entre dos apóstrofes, por ejemplo, la ‘’calidad de la enseñanza’’ en el Instituto Patrulla...
10. Para cada orden de subtitular, agrega un signo más de igual a cada lado, por ejemplo
===Maestros===
===Alumnos===

===Certificación===

11. Un enlace interno es una liga a otro término en Wikipedia. Para un enlace interno, encierra el término que desees entre dos corchetes, por ejemplo [[Secretaría de Educación Pública]]
 12. Un enlace externo es una liga a una página web externa a Wikipedia. Es muy importante que cada entrada lleve ligas a páginas web externas, porque Wikipedia no tiene la aspiración de ser una fuente primaria de información, sino una base de datos de fuentes secundarias. Un primer criterio para que los bibliotecarios de Wikipedia no borren tus entradas es que haya enlaces externos. Hay muchas maneras de hacer enlaces externos. Prueba simplemente escribiendo el dominio completo de la página entre corchetes; no olvides escribir “http://”. Por ejemplo: El Instituto Patrulla [http:// www.patrulla.edu.mx]
- Repetir pasos 4 a 12, segundo usuario de la computadora

¿Se te ocurre alguna actividad para tus estudiantes? Ya lo dijo el Maestro Yoda: “Sólo hazlo”.

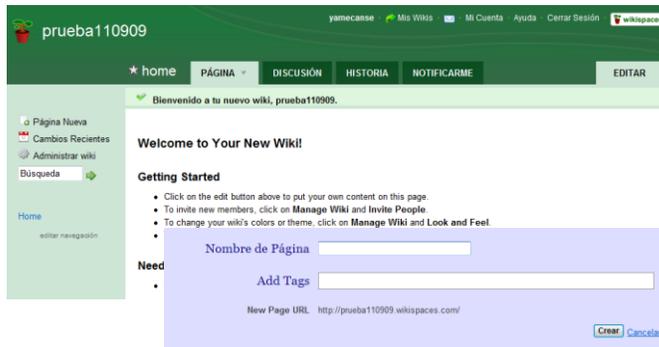
Actividad 2. Creación de una wiki para trabajo colaborativo

Una wiki no solamente es una entrada de Wikipedia, también existen aplicaciones de trabajo colaborativo que pueden ser incorporados en actividades didácticas. La siguiente actividad tiene como fin la creación de una wiki de aprendizaje colaborativo a través de un sitio gratuito.

1. Ingresar a la página www.wikispaces.com.
2. Escribir un nombre de usuario, una contraseña (crearlos) y tu correo electrónico en el recuadro que aparece del lado derecho de la pantalla y hacer clic en el botón “Comience”.

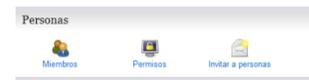
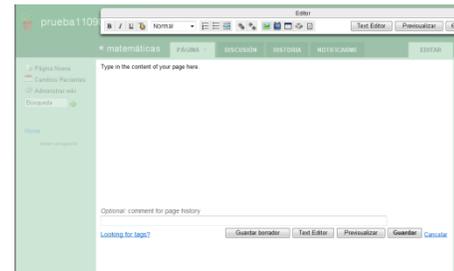
3. Escribir (crear) un nombre para el sitio wiki
4. Seleccionar la opción “Protected” para que sólo los usuarios permitidos puedan modificar el contenido de la wiki
5. Seleccionar “Educación K-12” de las diferentes opciones que aparecen en “Wiki Type” o “Tipo de Wiki”.
6. Hacer clic en el botón “crear”.

Crear un nuevo wiki



7. Después de crear tu espacio podrás empezar a trabajar en tu wiki. Selecciona la opción “Página Nueva” localizada en el menú izquierdo y escribe un nombre y una etiqueta para identificar rápidamente el contenido de tu página.
8. Haz clic en el botón “Crear”.

9. En la ventana que aparece después podrás empezar a escribir.
10. Haz clic en el botón “Guardar” para que lo que escribas no se pierda.
11. Para invitar a otras personas (colegas, estudiantes, etc.) a aportar contenidos para tu página, es necesario seleccionar la opción “Administrar wiki”.
12. En la categoría “Personas” selecciona la opción “Invitar a personas” y escribe los correos electrónicos



(un correo por línea) de las personas que deseas invitar a que colaboren con tu página.

13. Haz clic en el botón “Enviar”

Facebook

Facebook te conecta con la gente que conoces y te interesa. Es decir, te permite comunicarte y mantenerte al día con la gente con quien deberías mantenerte en contacto. Esto, por supuesto, incluye a tus estudiantes, tus colegas, tus ex alumnos, familia y amigos en general.

Facebook es una herramienta para nutrir tus redes sociales, esto es, compartir información personal y profesional, incluyendo texto, fotos, ligas, videos, presentaciones, etc., con personas que te interesan. Es una herramienta muy amigable. Ciertamente hay otras redes sociales que surgieron antes y habrá otras después, pero Facebook es la gran reina de las redes sociales en todo el mundo, y no hace mucho sentido interactuar con redes locales teniendo redes mundiales.

Actividad

1. En una libreta, describe algunas características de quién eres ("etiquetas" en lenguaje web 2.0). Mantengamos todo en un plano profesional por el momento, describe qué tipo de maestro eres, qué valor agregado brindas, qué elementos nutren constantemente tu quehacer profesional (7 minutos, incluyendo pasos 2 y 3).
2. Continúa tu descripción. Dibuja una red social con círculos y flechas. En los círculos, anota el nombre de personas o grupos de personas cuya relación te interesa. La red social puede verse así:



Fuente: Facebook.com

3. En tu libreta, diseña una actividad educativa de tipo social para tus compañeros de grupo, por ejemplo, invítalos a dar comentarios (positivos y/o críticos) del curso que estamos llevando. Escribe una pregunta o comentario que parezca trivial pero que

detone discusión, por ejemplo, “me gusta este curso”, o ¿a quién más le parece aburrido este curso?”

Pasos 8-16, primer usuario de lap top, 10 minutos

4. Entra a Facebook (www.facebook.com)
5. Dale clic en el botón verde (registrarse)
6. Llena todos los campos
 - a. Nombre – Facebook espera que agregues tu nombre completo, no un alias
 - b. Correo – agrega una dirección de correo que uses frecuentemente, incluyendo una contraseña que sea fácil de recordar
 - c. Contraseña – agrega una contraseña que use letras y números, que sea fácil de recordar, incluso intuitiva (seriamente, a menos que hagas cosas que quieras ocultar, ¿quién tiene mucho interés en entrar a tu Facebook?)
 - d. Entra
7. Crea tu perfil
Tu perfil de Facebook incluye todo lo que anotaste en tu libreta antes, inclúyelo. Mantén la honestidad en lo referente a tu relación sentimental actual, recuerda que FB es un espacio público y que este renglón es una de las primeras cosas que verá la gente que te conoce.
8. Pregunta a la gente alrededor su correo y agrégalos como contactos (amigos – invitar a amigos – escribe correos electrónicos en el espacio en blanco). Asegúrate de tener al menos 7 u 8 personas.
9. Arriba a la derecha, hay un espacio de búsqueda. Busca a gente que conozcas y agrégalos (clic en su nombre – agregar).
10. Familiarízate con el espacio para tomar fotos. Entra a fotos y agrega las fotos que te vayan llegando de tus compañeros de salón.
11. Busca videos y fotos en web y anéxalos (Adjuntar – fotos, videos)
12. En inicio, agrega un comentario
13. Entra a “bandeja de entrada” – Escribir mensaje nuevo – Para (nombres de tus contactos) – Asunto (“actividad de clase” o algo así) – Escribe la pregunta o comentario que anotaste antes en tus notas de papel
14. Entra a la bandeja de entrada de tus amigos
 - a. Inicio
 - b. Clic en el nombre de algún amigo
 - c. Muro
 - d. Escribe algo ahí
 - e. Repite con al menos tres amigos
15. Regresa a tu bandeja de entrada y ve si tienes algo ahí, respóndelo
16. Antes de salir, escribe alguna frase relacionada con el curso
Repetir pasos 8 – 16, segundo usuario
17. En casa, da de alta a gente de tal manera que tu red social, tal como la planteaste en el modelo de tus notas, empiece a funcionar.

Videojuegos

Como todo maestro sabe, hay amplia evidencia apoyando el uso de juegos en apoyo al aprendizaje, particularmente en niños pequeños. Esto también es verdad para los videojuegos. De acuerdo con Gee (2003), los videojuegos son buenos ambientes para el aprendizaje experimental (mediante la experiencia o la práctica), por ejemplo, experimentando el mundo en nuevas maneras, formando nuevas identidades y preparando a los jugadores para el aprendizaje futuro. Los videojuegos también aportan a los estudiantes un mundo vicario, sin riesgo, donde el aprendizaje práctico se brinda de manera natural (Kiili, 2005).

Para Gee (2003), un videojuego es una herramienta retadora, de naturaleza práctica, altamente dependiente de la construcción y las interrelaciones que se dan a través de un sistema de signos. Los videojuegos promueven la participación, al menos en algunos niveles, en grupos de afinidad especializados donde el nivel de destreza no es dependiente de otras experiencias, sino de la práctica de tal videojuego. Para el mismo autor, tal nivel de destreza es un ciclo de probar hipótesis, ciclo en el que el descubrimiento y la transferencia resultan esenciales para incrementar el conocimiento.

Parte de la riqueza de los videojuegos es que la identidad no constituye un límite para construir nuevas afiliaciones sociales, y que el significado (o conocimiento) es distribuido entre el estudiante, los objetos, las herramientas, los símbolos, las tecnologías y el ambiente. En otras palabras, se pueden constituir diversos roles para los estudiantes, en los que todos los instrumentos alrededor son significantes.

Los videojuegos pueden ser buenos ejemplos de ambientes centrados en el estudiante. Aspectos como la edad o el nivel educativo no son tan importantes en los videojuegos, de tal manera que los niños pueden jugar mejor que los adultos y los estudiantes de preescolar incluso mejor que los de primaria, con lo que se diluyen las fronteras de la autoridad.

Ahora bien, hay videojuegos y hay videojuegos. En esta sección se proponen algunos videojuegos que tienen que ver con la formación de valores y autoestima, dos áreas que requieren fortalecerse en los primeros años.

PBS Kids

PBS es el Sistema Público de Televisión de los Estados Unidos. La rama de televisión para los niños, PBS Kids, es un modelo mundial de televisión constructiva, y ha ganado los mayores premios mundiales en esta materia. Reconocerás algunos de sus programas más conocidos, tales como Plaza Sésamo, Clifford y Caillou.

PBS tiene convenios con algunas de las televisiones educativas más importantes del mundo, y por ejemplo Caillou es una producción canadiense, producto del impresionante sistema educativo canadiense, el segundo de Occidente sólo después de Finlandia.

PBS también se ha caracterizado por promover la investigación en temas educativos y en identificar cuáles son las problemáticas de los niños. Se trata de una de las principales fuentes de investigación sobre educación y niñez en todo el mundo. Probablemente se podría argumentar que las problemáticas que investiga se centran en los niños norteamericanos (EEUU y Canadá), pero navegando por sus páginas te darás cuenta que en realidad no son tan ajenas a las de los niños mexicanos.

Desde hace algunos años, PBS ha incursionado en el terreno de Internet y de los videojuegos. Ambas ramas guardan las mismas características mencionadas y los usaremos aquí para identificar actividades complementarias a la formación de valores y autoestima que ya se ven en clase.

Actividad de juegos

1. Entra a la página de PBS Kids en español (<http://pbskids.org/itsmylife//espanol.html>)
2. Clic en “Bravucónes”
3. Naveguen en pareja por los contenidos, pero no den clic en juegos (10 minutos)
Pasos 4-16, primer usuario (15 minutos)
4. Cuando el instructor dé la señal, dale clic en juegos
5. Clic en “Vence al bravucón”
6. Déjalo que corra sin saltar la introducción
7. Clic en Iniciar juego
8. Escoge un conductor
9. Escoge al bravucón
10. Clic en empezar
11. Lee cada pregunta, dale clic en la que consideres la mejor opción
12. Clic en “siguiente pregunta”
13. Continúa así
14. Cuando termine el primer juego, da clic en “empezar”
15. Entra a “Tú estás a cargo de todo”
16. ¡Diviértete!
Ahora es turno de tu compañero de computadora, ayúdale pero respeta si no quiere ayuda.

Algunas ligas útiles

<http://cbtis195.blogspot.com>

<http://itesmlectora.wordpress.com/>

<http://www.tinglado.net/>

<http://www.maestrosdelweb.com/editorial/web2/>

<http://pbskids.org/>

<http://plus.mixplay.tv/videosonline/home/#videos-de.home:plus>

http://www.tareasya.com.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=5525&Itemid=95

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

<http://www.acurbelo.org/>

<http://aulablog.com/>

Referencias

Cummings, Robert E. (2009). *Lazy virtues: Teaching writing in the age of Wikipedia*. Vanderbilt University Press

Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave MacMillan.

Green, Timothy, Brown, Abbie y Robinson, LeAnn K. (2007). *Making the most of the web in your classroom: A teacher's guide to blogs, podcasts, wikis, pages, and sites*. Corwin Press.

Kiili, K. (2005). Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. *Internet and higher education*, 8, 13-24.

Vita

Juan Enrique Huerta Wong es especialista en temas del desarrollo. Cursó el postdoctorado en estudios del desarrollo internacional, en la Universidad McGill, Canadá. Cuenta con el doctorado en Desarrollo Social, por la Universidad de Texas en Arlington. Egresó con honores de la maestría en Comunicación del Tecnológico de Monterrey. Actualmente es investigador en el Centro de Estudios Espinosa Yglesias y en el Centro de Investigación en Comunicación e Información, del Tecnológico de Monterrey. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores, Nivel 1. Es consultor en diversos temas, incluyendo web 2.0 y sus aplicaciones para el desarrollo.

Primer congreso educativo Formando Formadores

“Hay talento 2009”

18 y 19 de septiembre de 2009