

Programa Conectar Igualdad

Propuesta de contenidos y recursos educativos

De qué hablamos cuando hablamos de modelo 1:1

En educación los modelos 1:1 consisten en la distribución de equipos de computación portátiles a estudiantes y a docentes en forma individual de modo que los maestros y los alumnos tienen acceso personalizado, directo, ilimitado y ubicuo a la tecnología de la información, al mismo tiempo y quedan todos vinculados entre sí y con otras redes en un tiempo que excede el de concurrencia escolar.

Los modelos 1:1 facilitan la interacción, la colaboración de un grupo, la formación de una red, la participación de todos los nodos de la red y la escalabilidad de los productos.



Puntualizando, el modelo 1:1 implica

- Arquitectura **descentralizada**
- Distribución **masiva**
- Un equipo portátil **para cada alumno**
- Un equipo portátil **para cada docente**
- Cada uno tiene **acceso personalizado, directo e ilimitado** y ubicuo a la tecnología de la información



WHAT IS NET ART?
WHAT IS NET ART?
WHAT IS NET ART?
WHAT IS NET ART?
WHAT IS NET ART?

Modelo laboratorio

Visita ocasional

Uso asistido

Equipos en un lugar fijo

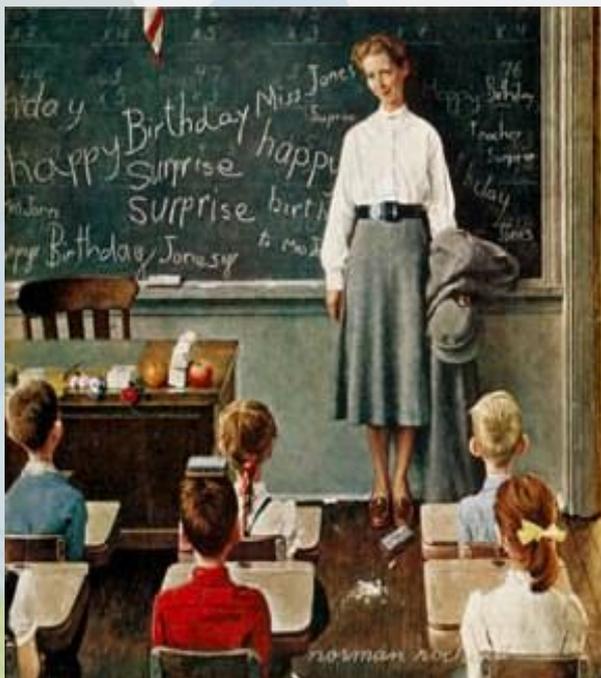
Equipos compartidos

Uso predominantemente informático

(uso de software, etc.)

La computadora es un recurso ad hoc

Contacto limitado entre los alumnos y los equipos.



Computadora en el aula

Grupal

Permanente

No asistido

Integrado a las asignaturas

Informático (uso de software, etc.)

Mantiene la organización tradicional del aula de clase

La computadora se utiliza solamente en el aula

Modelo 1:1

Individual/grupal

Trabajo en red

Espacio de trabajo

Ubicuo

No asistido

Integrado

Aula / hogar

Nuevo esquema de trabajo

Roles se definen en el marco de la interacción



Significados asociados a 1:1

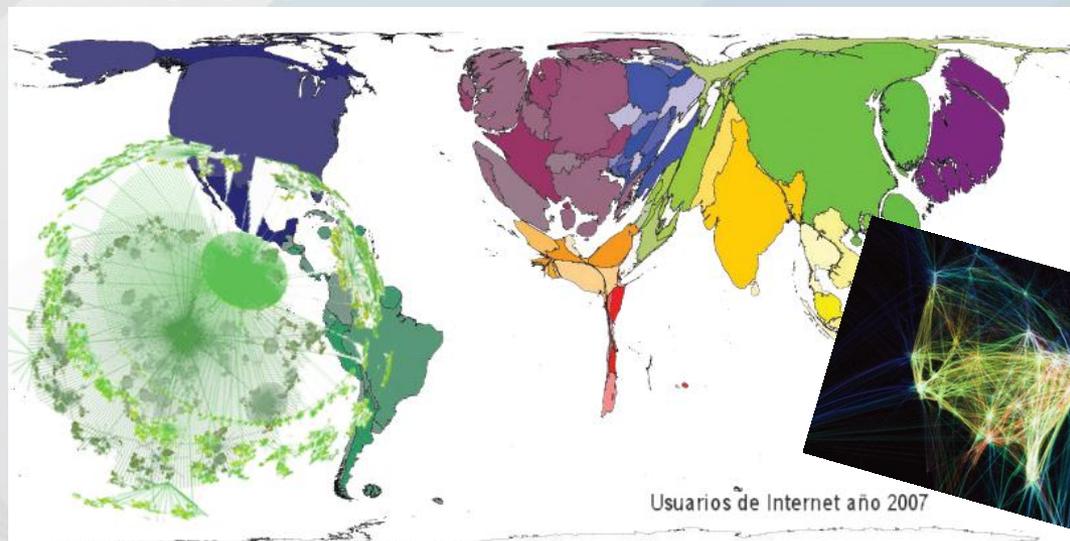
- **EDUCAR PARA LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO**
- EDUCAR POR COMPETENCIAS
- NUEVOS EMISORES Y DESTINATARIOS
- CARACTERÍSTICAS DEL CONTENIDO DIGITAL

Educar para la sociedad del conocimiento

Volumen de información

Dinamismo

Complejidad



NUEVAS FORMAS DE CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO

Así se trabaja **hoy** en el mundo del conocimiento y del trabajo

ANTES

Saberes clasificados
Saberes de larga duración
Centros de saber
Saberes generales
Grandes maestros

AHORA

Saberes complejos
Saberes cambiantes
Saberes múltiples
Saberes específicos
Grandes mediadores



“Se calcula que, en estos momentos, una persona que empiece su vida profesional ahora, a lo largo de su vida cambiará, no de puesto de trabajo, sino de profesión, más o menos cuatro veces. Lo cual quiere decir que aquellas personas que sean capaces de redefinir lo que tienen que hacer, volver a aprender, volver a tratar de saber cómo hacer las nuevas tareas, nunca se quedarán obsoletas. Esto no es una simple cuestión de cualificación.”

Manuel Castells

Significados asociados a 1:1

- EDUCAR PARA LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO
- **EDUCAR POR COMPETENCIAS**
- NUEVOS EMISORES Y DESTINATARIOS
- CARACTERÍSTICAS DEL CONTENIDO DIGITAL

Educación por competencias

LOGROS ACADÉMICOS

Era de alfabetización digital

Alfabetizaciones básica,
científica, económica y tecnológica.
Alfabetizaciones visual e informacional
Alfabetización multicultural
y conciencia global

Pensamiento inventivo

Adaptabilidad y manejo de la complejidad
Auto-dirección
Curiosidad, creatividad y asunción de riesgos
Pensamiento de orden superior y
razonamiento lógico

Comunicación efectiva

Trabajar en equipo, colaboración, y
habilidades interpersonales
Responsabilidad cívica, personal y social
Comunicación interactiva

Alta productividad

Planificar, priorizar y gestionar para resultados
Utilización efectiva de herramientas del
mundo real
Capacidad para producir productos relevantes
y de alta calidad

LOGROS ACADÉMICOS

Basado en <http://pict.sdsu.edu/engauge21st.pdf>

“...ser competente no es sólo ser hábil en la ejecución de tareas y actividades concretas tal y como han sido enseñadas, sino, a partir de las habilidades adquiridas, ser capaz de afrontar nuevas tareas o retos que suponen ir más allá de lo ya aprendido; la competencia es disponer de recursos (saber qué, saber cómo y saber cuándo y por qué) para enfrentarse a los problemas propios de los escenarios en que uno se desenvuelve, y eso es lo que necesitarán los actuales escolares para desenvolverse como adultos.”

(Carlor Monereo. Universidad de Barcelona)

Philippe Perrenoud

“Capacidad de **actuar** de manera eficaz en un tipo definido de situación, capacidad que se apoya en conocimientos, pero no se reduce a ellos.”

Cecilia Braslavski

“...procedimiento internalizado que incorpora conocimientos conceptuales y que está al mismo tiempo en permanente proceso de revisión y perfeccionamiento, al mismo tiempo que permite resolver un problema material o espiritual, práctico o simbólico, haciéndose cargo de las consecuencias.”

Significados asociados a 1:1

- EDUCAR PARA LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO
- EDUCAR POR COMPETENCIAS
- **NUEVOS EMISORES Y DESTINATARIOS**
- CARACTERÍSTICAS DEL CONTENIDO DIGITAL

“Ashley Richardson era una estudiante de la escuela secundaria cuando llegó a presidente de Alphaville. Debía controlar un gobierno con más de 100 trabajadores voluntarios y llevar adelante políticas que afectaban a cientos de personas. Debatí con su oponente por radio y encaró una argumentación sobre la naturaleza de la ciudadanía, cómo asegurar elecciones honestas y el futuro de la democracia en la era digital.

Alphaville es la ciudad más grande en The Sims Online, el popular juego multiplataforma.



Henry Jenkins
Digital Learning



● **CÓMO LA INDUSTRIA CULTURAL GENERA PRODUCTOS MÁS COMPLEJOS**

● **ANTES**

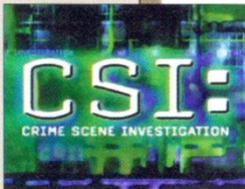
● **AHORA**

SERIES POLICIALES



***CHiPS (1977-1983).** Todos los episodios concluían igual: los policías rescataban a las víctimas y los delincuentes iban presos.

***CSI (estrenada en el 2000).** La trama estimula al telespectador para seguir pistas tortuosas y acompañar el razonamiento de los peritos policiales.

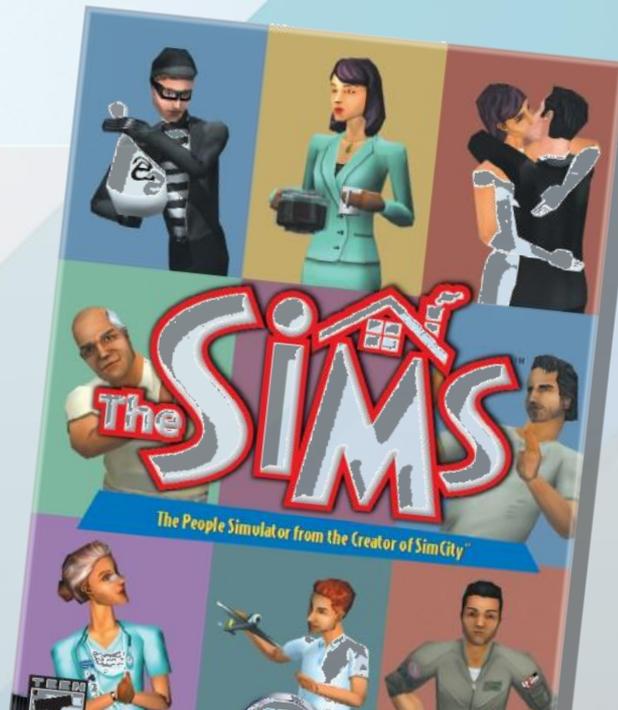


TV-DIBUJOS ANIMADOS



***TOM Y JERRY (estrenada en 1965).** Una fórmula repetida: el gato Tom perseguía al ratoncito Jerry y siempre llevaba las de perder.

***BOB ESPONJA (estrenado en 1999).** Ambientada en una ciudad submarina donde llueve, hay aventuras ricas en situaciones hilarantes.



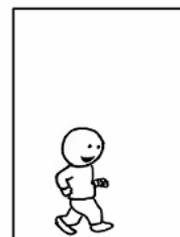
Quando yo era chico...

Te vas a tu cuarto!



Los chicos de hoy...

Te vas a tu cuarto!



Significados asociados a 1:1

- EDUCAR PARA LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO
- EDUCAR POR COMPETENCIAS
- NUEVOS EMISORES Y DESTINATARIOS
- **CARACTERÍSTICAS DEL CONTENIDO DIGITAL**

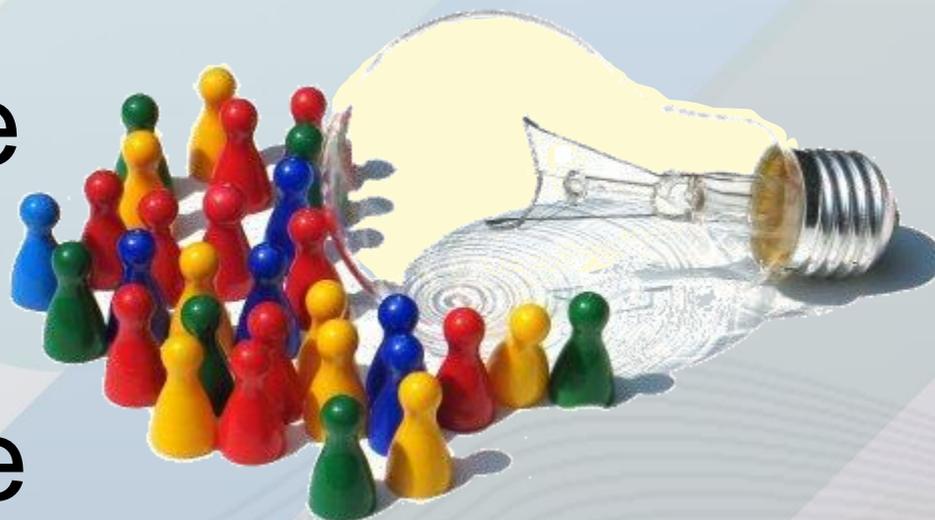
Características del contenido digital

Puede circular

Puede publicarse

Puede editarse

Puede articularse



**Modelo 1.1 no es solamente
un nuevo dispositivo sino que es
una
propuesta didáctica
propuesta institucional**

Informe piloto 2008

El **acompañamiento institucional** tanto a nivel provincial como de los establecimientos escolares ha resultado fundamental para el buen desarrollo de las experiencias.

En este sentido, aquellos proyectos piloto que contaron con este tipo de acompañamiento llegaron han arribado a proyectos más integrales y han redundado en una sensibilización general en relación con la incorporación de tecnología, más allá de las aulas donde se llevaron adelante los pilotos.

El acompañamiento institucional pasa por

Relación escuela/padres

Contención docente

Proyectos institucionales Interdisciplina

Adentro y el afuera

Educación en valores

convivencia

uso de los recursos

Un conjunto de lineamientos didácticos que pasan por algunos de estos ejes:

- Educar con redes sociales
- Educar con contenidos educativos digitales
- Educar con materiales multimedia
- Educar con proyectos
- Educar con trabajos colaborativos
- Educar con entornos de publicación





Exploración de los equipos con y sin los alumnos (conocer el equipamiento y explorar sus posibilidades).

Uso limitado o intermitente de los equipos para el acceso a software educativos y búsqueda de información.

Uso regular de los equipos para tareas de consumo y producción de textos, software y herramientas específicas.

Uso intensivo de los equipos como plataforma principal del trabajo del aula: publicación digital.

FINAL. Apropiación del recurso por parte del docente y de los alumnos. Uso intensivo.

Redes sociales

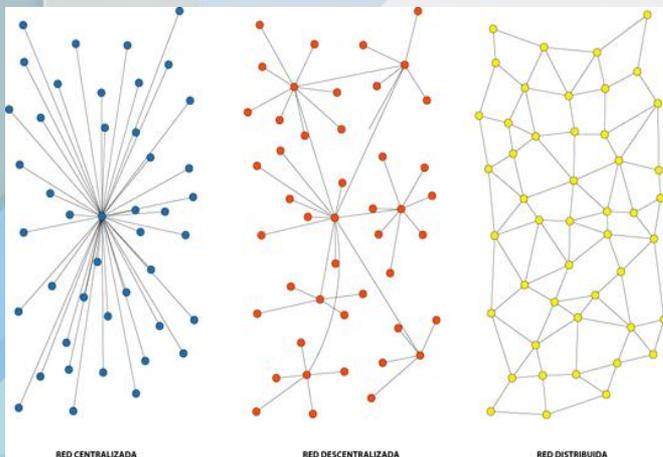
- Evaluación de conocimiento
- Construcción de la palabra pública
- Contactos con otros



Trabajar en red en 1:1

Para el trabajo en el aula 1:1

- Usá plataformas informáticas para armar las redes: sistemas de mensajería, uso de agendas y documentos compartidos (Google Docs www.google.com/docs), sistemas de redes sociales (www.facebook.com, www.myspace.com).
- Reemplazá –y mejorá– con redes digitales los viejos sistemas de comunicaciones, como la cadena telefónica o la cartelera. Montá en redes un sistema de comunicación institucional eficiente y actualizado y que genere sentimiento de comunidad en el grupo.
- El trabajo en red es conveniente para las actividades en el aula que revistan cierta complejidad, que conjuguen tareas heterogéneas.
- En la red hay conocimiento, inteligencia. Buscá un texto para que se comente en el marco de la interacción de toda el aula, un conjunto de sitios de internet para evaluar: los entornos digitales ponen en evidencia esos saberes.



Aula = Red

Aula = Red de redes

Contenidos digitales

- Amplio volumen
- Editabilidad
- Inserción en procesos didácticos
- Nuevas formas del lectura
- Navegabilidad



Materiales multimedia

- Competencias de lectura y reflexión

Proyectos

- Planificación, objetivos
- Solución de problemas
- Integración de áreas y disciplinas
- Inteligencias múltiples



Los proyectos y los modelos 1:1 se vinculan con retroalimentación positiva.
Así, un proyecto permite el aprovechamiento intensivo e inteligente del uso de los equipos 1:1 y a la vez gana eficiencia en su propia producción.

MODELO 1:1



TRABAJO
POR
PROYECTOS



Trabajos colaborativos

objetivos,
decisiones,
multifunciones,
integración

Entornos de publicación

Rol activo del docente y los alumnos
Competencias de producción multimedia

Trabajar 1:1 en entornos de publicación

Para el aula 1:1

- Planificá la tarea de manera que todos los trabajos terminen con una publicación digital. Este tipo de tareas incrementa el proceso cognitivo, desarrolla competencias extra, construye una identidad intelectual y académica y optimiza la evaluación.
- Alentá que los chicos realicen productos audiovisuales: filmaciones, videos, presentaciones con fotos, podcasts con contenido curricular, institucional o extracurricular.
- Realizá trabajos en seminarios intensivos sobre temas puntuales (transversales o curriculares) con grupos seleccionados de alumnos Pueden registrarse con videos, fotografías y apuntes digitales e impartirse luego como cursos virtuales para transferir el saber construido tanto a otros alumnos como docentes.

PROPUESTA DE CONTENIDOS 1:1



PROCESO DIDÁCTICO 1:1

El escritorio de alumnos

Juegos



Videos



Programas



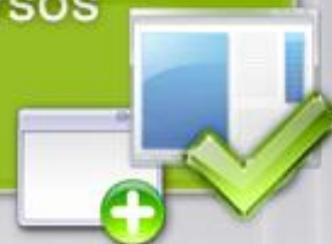
Actividades



Libros digitales



Cursos



500 Materiales para usar sin conectividad

Recursos multimedia

Actividades para el aula

Libros

Cursos

ARTICULABLE/PANTALLA/TODAS LAS DISCIPLINAS





5 a 8 años
La pla ¿qué?

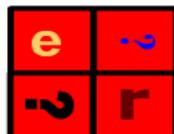


8 a 11 años
¿Quién juró así?



11 a 14 años
Cada detective con su autor

14 a 18 años
No hay dos sin tres



Adultos
Personaje perdido



[« Volver a la home](#)

Juegos Videos Programas Actividades Libros digitales Cursos



Cursos

Imprimir

CmapTools

El programa CmapTools permite realizar atractivos mapas conceptuales. Los mapas conceptuales ayudan a la comprensión de textos, a destacar los puntos más relevantes de un tema a estudiar, y sirven para transmitir en forma clara ideas o conceptos complejos. CmapTools es un programa de software libre.

Los mapas conceptuales son técnicas idóneas para la comprensión de un texto, facilitan la relación de conceptos y teorías a través de la representación y la jerarquización conceptual. Recorriendo los tres módulos conocerán:

- qué es un mapa conceptual
- cómo organizar un mapa conceptual
- cuáles son las herramientas del programa CmapTools
- opciones de ventanas
- opciones de vistas
- cómo crear un mapa conceptual con CmapTools
- cómo guardar un mapa conceptual
- cómo imprimir un mapa conceptual



Módulo cmap 1

Descargar PDF

Juegos Videos Programas Actividades Libros digitales



Contenido Actividades

Imprimir

9 de Julio: Día de la Independencia

¿Qué pasó el 9 de julio de 1816? Conocé los antecedentes de la Declaración de la Independencia a través de esta reseña.



El 9 de Julio evoca la jornada en que un grupo de representantes de las Provincias Unidas confirmó en una declaración su intención de poner fin a siglos de dominio colonial español. La declaración de la independencia fue un acto soberano y colectivo. El histórico Congreso de Tucumán reunió a 28 diputados, que sesionaron y debatieron día a día durante muchos meses para proyectar una nueva nación. Allí se trazaron los primeros lineamientos de lo que luego sería la Argentina.

Cómo sucedió

El Congreso fue convocado cuando la Santa Alianza promovía en Europa la restauración monárquica y combatía los movimientos liberales y democráticos. Comenzó en Tucumán, por el creciente disgusto de los pueblos del interior con Buenos Aires. Desde la supresión de la Junta Grande por el Primer Triunvirato en 1811 y hasta el Directorio de Alvear, la conducción

- Geografía
- Lengua y Comunicación
- Formación Ética y Ciudadana
- Arte y Cultura
- Economía
- Matemática
- Física y Química
- Biología
- Historia
- Tecnología

Colección





Videos

Videos para acompañar los momentos de estudio, ayudarte a preparar tus clases y trabajar en el aula con tus compañeros, vinculando la televisión con internet. Una nueva forma de estudiar con imágenes, en tu computadora.



Portal educ.ar

Materiales audiovisuales del portal **educ.ar**, entrevistas y propuestas multimedia sobre temas curriculares desde una mirada tecnológica.

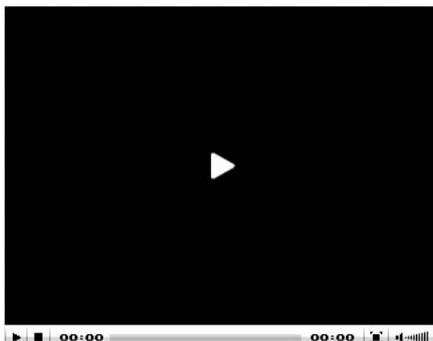


Canal Encuentro

Microprogramas del Canal Encuentro, el canal de televisión del Ministerio de Educación, sobre Ciencias, Matemática, Historia y otras disciplinas de la escuela secundaria. Una forma de estudiar mirando la TV y en la computadora.

Reproductor de video

Para ver los videos, hacé clic en el reproductor de video y comenzarás a ver el video elegido. El reproductor utiliza comandos standard. Podés hacer clic en el botón de abajo derecha para verlo en pantalla completa.



Portal educ.ar

Canal Encuentro

Colección educ.ar

El mercosur - Windows Internet Explorer



http://cde.educ.ar/recursos-offline/recursos/juegos/mercosur/index.html

Año I N° 314

EL INDEPENDIENTE

Sábado 10 de noviembre

Información, análisis y opinión

MERCOSUR

Dos empresas anunciaron un anuncio general gremiales.

Fade SRL plantas industriales traslado, se sustento del 5 km al norte de

Ramiro Juban quisieramos a San Pablo y las opciones. Par rentabilidad". también haya de los trabaja

Un dirigente obrero cordobés, que no quiso revelar su identidad, adelantó a este diario: "Los trabajadores no permitiremos que se sumen nuevos desocupados a las estadísticas; por eso, planeamos una toma de la planta central de ambas fábricas". Asimismo, sostuvo que los empresarios sólo piensan en aumentar sus ganancias pagando en

La siguiente noticia es una reelaboración ficcional de un problema que afecta a la industria argentina en el marco del Mercosur. Si bien, en líneas generales, las cuestiones presentadas se corresponden con los conflictos de los diferentes sectores, los datos -en particular, los nombres propios- han sido modificados en función de la construcción de una supuesta "noticia".

C
O
N
T
I
N
U
A
R



La industria autopartista ha generado cientos de puestos de trabajo durante la década

Inicio

El problema

Protocolo de Brasilia

Guía

educ.ar



Características del escritorio docente

Escritorio del docente



Propuestas metodológicas

- Secuencias** (Icon: Documents and folders)
- Recorridos** (Icon: Documents and folders)
- Actividades** (Icon: People and documents)
- Biblioteca** (Icon: Books)
- Cursos** (Icon: Hands and a speech bubble)
- Programas y software educativo** (Icon: Hand pointing to a screen)
- Videos** (Icon: Film strip and clapperboard)

Créditos Acerca de

Secuencias

Articulación de consignas en aulas 1:1. Sugerecias de clases.



Recorridos

Articulación de temas y contenidos en aulas 1:1



Actividades

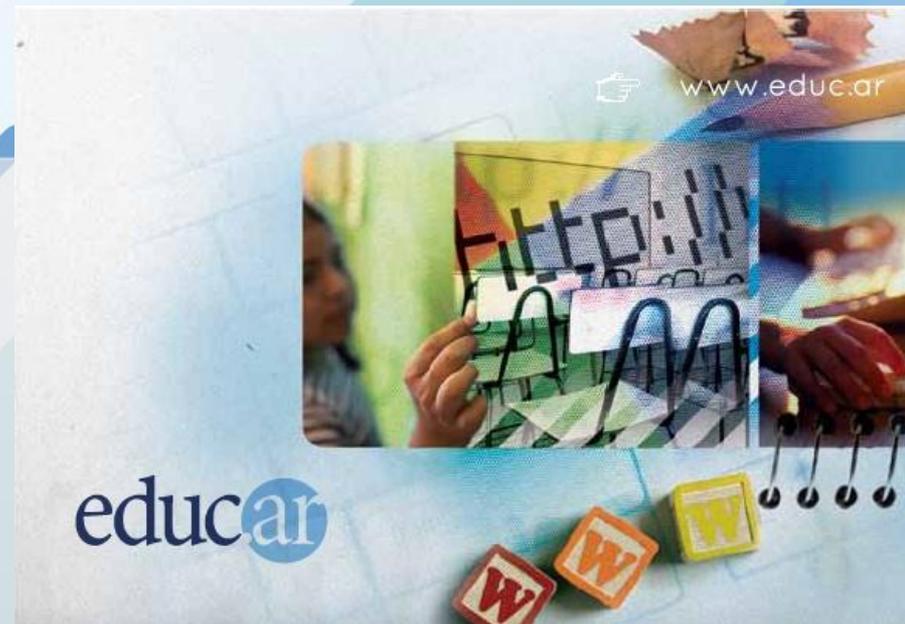
Contenidos digitales



Biblioteca digital

Literaria y pedagógica





Recursos y weblogs www.educar.ar

Capacitación <http://portal.educar.ar/capacitacion/>

educ.ar en YouTube

<http://www.youtube.com/educarargentina>

educ.ar en Facebook

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

Central de descarga de contenidos

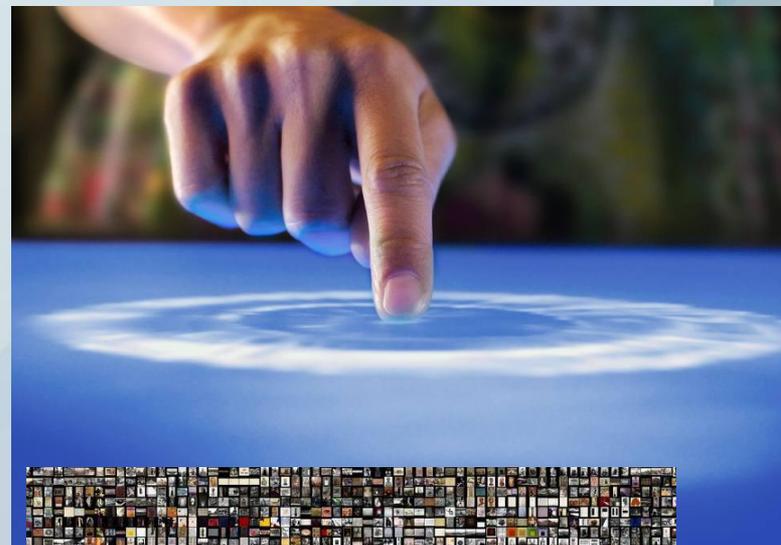
Microvideos

Softwares

Propuestas de actividades

Documentos históricos

Biblioteca digital



Convocatoria de proyectos y software

Descentralización de contenidos

Instituciones, docentes, portales, equipos ministeriales.

0115129 6500

Patricia Pomies

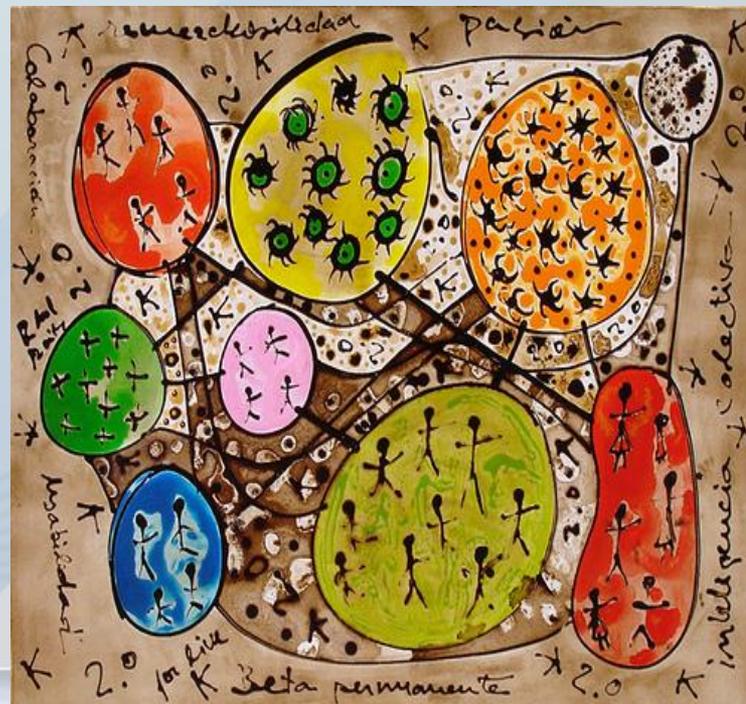
ppomies@educ.gov.ar

Mayra Botta

mayra@educ.gov.ar

Cecilia Sagol

csagol@educ.gov.ar



Propuestas de capacitacion on line educ.ar

Cursos autoasistidos

Ofimática, mapas conceptuales,
uso de programas

Cursos asistidos

Trabajo con internet en el aula, webque
medios masivos, disciplinas y TIC

Cursos por provincia

Córdoba, Tucumán, Rafaela.
Esi, Adicciones; Explora

Cursos cerrados por programa

Articular, recorrer, publicar

Romper las divisiones establecidas

Materia prima de proyectos, actividades de los alumnos.

Articulables en diferentes secuencias

Publicables en entornos digitales

Colección a superar: dialogar con la red

Cinco ejemplos, cinco recorridos

- **Alterados por Pi**
- **Juego Dilemas**
- **Ciencia vs. Ficción**
- **Lecturas de Lugones**
- **Cuando digo, digo**

Recorrido #1

Empezando por Alterados por Pi...



Que los chicos visualicen el video del planteo, realicen las actividades y luego visualicen la solución.

Esta posibilidad genera motivación y aprovecha un contenido de calidad.

Recorrido #1



Que los chicos inauguren un blog en el que publiquen los videos y convoquen a un concurso virtual a partir de ellos.

Además de los aspectos señalados en el punto anterior, a partir de estas consignas se disparan operaciones de conceptualización (debo pensar en lo que se plantea en los problemas para explicarlo) y comunicación.

Se organiza un proyecto, un trabajo en grupo y se maneja una publicación en internet, y se establecen vínculos con pares a través de ese medio. Los chicos tomarán decisiones y resolverán problemas.

Se integran naturalmente otras disciplinas, se amplía el trabajo fuera del aula.

Recorrido #1

Que los chicos produzcan nuevos videos con el mismo esquema *Pi*.

A la motivación y el uso del contenido se agrega el desarrollo de competencias en lenguaje audiovisual, el uso de herramientas de edición digital. La actividad también lleva al análisis en profundidad de los temas de los problemas.



**Evaluar diferentes caminos, representaciones,
comunicar, argumentar**

Recorrido #2



Empezando por el Juego Dilemas...

Trabajar en el aula en forma individual con el juego Dilemas o que cada uno de los chicos lo haga en su casa.

Completar el juego con información estadística tomada de la misma colección (Ver “Estructura de la población” en la sección Actividades o de sitios de Internet)

Completar las actividades 1 y 2 con una encuesta cuantitativa o cualitativa en el barrio o en la comunidad para obtener una mirada en escala menor y cercana lo que se trabajó a partir de las consignas 1 y 2.

Recorrido #3



Empezando por Ciencia vs. Ficción

Visionar el material para completar temas curriculares de ciencias.

Solicitar a los alumnos que busquen bibliografía en la biblioteca de la escuela y en internet y hagan un informe de libros y sitios para completar los datos que se dan en el material.

Que los alumnos escriban una crítica de la película incluyendo en el texto tanto una evaluación artística como científica. La crítica se publicará en el blog de la escuela.

Recorrido #4



Empezando por lecturas de Lugones

Contexto:

Historia de un país, Canal Encuentro

La década infame (1930-1943) en actividades

Ejemplo del New York Times como trabaja Jane Austeen

<http://learning.blogs.nytimes.com/2010/04/08/good-intentions-taking-a-cognitive-approach-to-literature-and-stories/>

Recorrido #5

Cuando digo, digo

Entrevistas sobre la historia
CD 28 de educ.ar

Otros:

A partir de *Padres de la patria* reflexionar sobre diferentes maneras de contar la historia.



Muchas
gracias

