

Descubrir el mundo de Internet y recursos educativos





Introducción

Para los profesores y las profesoras, internet es un recurso educativo que les ofrece cientos de miles de alternativas para preparar sus clases. La web es una gran biblioteca de información. A diferencia de las bibliotecas que vemos habitualmente en los colegios, universidades o centros comunitarios, está desordenada y no cuenta con un sistema de validación de la calidad que garantice la veracidad de sus contenidos.

De acuerdo a esto es que a continuación compartiremos las claves para diferenciar un portal web educativo, de un blog o una red social. Conoceremos sus aportes y consideraciones.

Junto con esto, aprenderemos a validar la calidad de una web, aplicando algunos cri-

terios de selección que nos permiten usar webs de referencia, de buen nivel. De esta manera, podrás optimizar tu tiempo y seleccionar material de calidad para tus clases. Además, hablaremos sobre los derechos de autoría y las licencias para el mundo virtual.

Este documento propone el uso de herramientas online para trabajar de manera colaborativa con diferentes docentes, en especial para preparar clases o promover la autoformación, así como también un plan de ideas para organizar un PLE.

Queremos invitar a los profesores y las profesoras de Chile a conocer, aprovechar y adoptar los recursos digitales educativos disponibles en la web, con confianza, profesionalismo y certeza.





Competencias digitales para docentes

El actual desarrollo tecnológico ubica tanto a directivos, como a los profesores y las profesoras ante un nuevo paradigma de liderazgo y enseñanza, que promueve espacios para la innovación metodológica apoyada de tecnologías. Este nuevo escenario, requiere que cada uno de los actores y las actoras del sistema educacional tengan una sólida formación en el uso de tecnologías, acorde con los desafíos que la sociedad del siglo XXI presenta.

Aprovechar el potencial que tienen las tecnologías en el ámbito de la gestión curricular y el aprendizaje, es de real importancia para que los profesores y las profesoras desarrollen la mayor cantidad posible de competencias digitales.

Cada docente que desarrolle competencias digitales y logre llevar las tecnologías a la sala de clase, podrá impactar positivamente en el aprendizaje de sus estudiantes. Por esa razón debe asumir un rol protagónico en su formación docente y apoyar el proceso de formación de otros profesores y profesoras a lo largo del tiempo.

A continuación, presentaremos los conceptos de “competencia” y específicamente, “competencias digitales”. A partir de estos conceptos, cada uno puede definir cuál es su nivel de apropiación de las TICS y podrá establecer sus metas proyectando el desarrollo de sus nuevas habilidades digitales en un corto plazo.

Competencias:

Una competencia corresponde a un desempeño, no a una capacidad o habilidad determinada. Se debe poder demostrar a través de una conducta o

comportamiento determinado. Existen diferentes criterios para observarlas y también someterlas a evaluación.

La competencia incluye:

saber (conceptual)

saber hacer (procedimientos)

saber ser (actitudinal)

La competencia siempre se relaciona con una capacidad movilizada para responder a situaciones cambiantes.

En este contexto, tomaremos la definición que propone la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos), siendo una “competencia la capacidad para responder a una demanda, tarea o problema complejo movilizándolo y combinando recursos personales (cognitivos o no cognitivos) y del entorno”.

(OCDE, 2003)

Analicemos un ejemplo:

“Un profesor o una profesora es competente cuando enseña matemáticas, si tiene conocimientos comprobables sobre el tema. Aplica, además, metodologías para enseñarle a sus alumnos y alumnas de manera eficiente y significativa. Orienta su trabajo para que puedan resolver problemas matemáticos en diferentes contextos, mejorando así la forma de ver la realidad.”

En este ejemplo se observa la integración en el manejo en los contenidos (matemáticos), destrezas (metodologías), comportamientos (liderazgo) y va-



lores que el profesor o la profesora ha adquirido y que puede movilizar, para abordar situaciones que forman parte de su práctica pedagógica y/o profesional.

Junto con la definición de “competencia” es importante entender qué es “ser competente”.

La OCDE (2007) ha planteado que una persona es competente laboralmente, cuando logra responder exitosamente a una demanda compleja o lleva a cabo una actividad o tarea, incluyendo actitudes, valores, conocimientos y destrezas que hacen posible una acción efectiva.

¿Qué son las competencias digitales para docentes?:

Las competencias digitales son aquellas que hacen que las personas entiendan los asuntos humanos, culturales y sociales relacionados con la tecnología y propicien la transferencia en uso a través de procesos y productos mediados tecnológicamente. (RELPE, 2012).

Hoy en día, cada docente en ejercicio necesita estar preparado para ofrecer a sus estudiantes oportunidades de aprendizaje apoyadas con las TIC, para así utilizarlas en un contexto donde estas pueden contribuir al conocimiento de nuestros alumnos y alumnas. Estos desempeños digitales, actualmente forman parte integral del catálogo de competencias profesionales básicas docentes.

Uno de los roles fundamentales de la dirección escolar hoy, es liderar y promover el uso de las tecnologías educativas a través de la implementación de actividades pedagógicas con apoyo de TICS, en la medida que el establecimiento las requiera y pueda sustentarlas en el tiempo. Por su parte, el rol del profesorado hoy considera la formación integral de los y las estudiantes en el uso de las TICs.

Salinas (1998) propone 3 nuevos roles que cada docente debe asumir para integrar las nuevas tecnologías en su sala de clases. Estos deben orientarse a:

- Guiar a los alumnos y las alumnas en el uso de medios digitales.
- Promover en sus estudiantes una actitud de participación activa y comprometida con su propio aprendizaje.
- Gestionar los nuevos recursos tecnológicos y entornos de aprendizaje disponibles para facilitar su adecuada integración al currículum.

Salinas, J. (1999). “Criterios generales para la utilización e integración curricular de los medios”, en Cabero, J. (coord.): Tecnología Educativa. Mac GrawHill. Madrid, pp 141-148

Competencias digitales del docente y de la docente del siglo XXI:

A lo largo de los últimos años, varios expertos han tratado el tema de las competencias digitales de profesores y profesoras desde diferentes perspectivas. Sin embargo, todas ellas tienen aspectos comunes. A partir de un análisis de varios autores y autoras, el INTEF (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado de España), ha elaborado un resumen de competencias, donde se presenta una clasificación de estándares de formación docente, incluyendo tanto competencias instrumentales como competencias didácticas y metodológicas.

Desde esta mirada, se busca fortalecer en la formación de docentes, el desarrollo de 3 actitudes básicas, a partir de las cuales las competencias digitales adquieren mayor valor:

- Actitud crítica y abierta ante la Sociedad de la Información y las TIC.
- Predisposición hacia la formación profesional permanente.
- Uso ético, seguro y responsable de las TICs.



Competencias digitales propuestas por el INTEF para docentes

Competencias instrumentales:

- Uso de procesador de textos, hojas de cálculo, programas de presentaciones digitales, bases de datos y navegación en internet.
- Gestión de sistemas digitales de audio, video, televisión, pizarra digital, dispositivos móviles, en contextos formativos.
- Uso educativo de recursos de la Web 2.0.

Competencias didácticas:

- Capacidad de adaptarse a nuevos formatos de formación y de aprendizaje, por ejemplo: participar en cursos online o diseñarlos.
- Integración de TICS como recurso didáctico y como contenido de aprendizaje en los programas académicos y formativos.
- Aplicación en el aula de nuevas estrategias didácticas creativas e innovadoras que aprovechen los recursos TICS: individualizar los aprendizajes, resolver problemas complejos, realizar prácticas, trabajos de autoaprendizaje, investigaciones guiadas, aprendizaje basado en proyectos, entre otros.

Competencias investigativas:

- Habilidad para producir, comunicar y divulgar el proceso investigativo mediante herramientas y soportes tecnológicos.
- Capacidad para desarrollar el trabajo investigativo a partir de la conformación de redes con otros centros y pares.

Competencias organizativas:

- Configurar un calendario y usarlo para gestionar el tiempo.
- Configurar y gestionar la información.
- Fomentar la construcción de mapas mentales interactivos para organizar ideas.

Competencias en comunicación e interacción social:

- Uso del correo electrónico.
- Diferenciar y saber utilizar las diversas redes sociales y sistemas de microblogging.
- Desarrollar proyectos colaborativos a distancia entre estudiantes, mediando la relación entre profesorado-estudiantes (enviar tareas, comunicar noticias) a través de medios digitales.





Competencias de búsqueda y gestión de información:

- Usar marcadores y alertas para clasificar y rastrear información.
- Navegación en Internet: Búsqueda y selección crítica de información. Realizar búsquedas en entornos específicos o utilizando motores alternativos (por ejemplo, metabuscadores).
- Discriminar si la información publicada en la web es confiable y cita adecuadamente el contenido digital.
- Utilizar, distinguir y saber elegir las licencias apropiadas (Creative Commons...).

Competencias para la elaboración de presentaciones y materiales didácticos:

- Creación y diseño de páginas personalizadas: web, blog, wiki, portafolios digitales, etc.
- Diseño de presentaciones multimedia adaptadas a la audiencia.
- Buscar imágenes, audios y videos de alta calidad con copyrights apropiados.

Puede acceder al listado completo de habilidades y competencias desde el link:
Educalab <https://bit.ly/2UTG2tU>





La formación de docentes, factor clave en los cambios y mejoras en el aprendizaje

¿Cómo desarrollar la competencia digital en el profesorado y llevarla a la sala de clases?

Para incorporar la tecnología al aula, no basta con llenar las salas de clases con equipos y dispositivos tecnológicos. Existen varios programas de integración de tecnologías a la educación. Estos son las llamadas “matrices de integración de la tecnología” que organiza e ilustra en una tabla de doble entrada de qué manera las tecnologías pueden mejorar el aprendizaje de cada estudiante en la educación escolar. Así mismo, permite que los profesores, las profesoras y las escuelas evalúen su nivel de integración de las TIC para alcanzar unas situaciones de aprendizaje de calidad.

La matriz TIM (The Technology Integration Matrix) permite planificar lecciones de clases donde las tecnologías de aprendizaje se integran trazando un camino de participación de cada estudiante.

Como sabemos que la tecnología en sí no es una intervención académica, TIM se enfoca en la didáctica y los contenidos, promoviendo la integración de recursos que faciliten a docentes la promoción de instancias de aprendizaje efectivo.

El TIM proporciona un vocabulario común para discutir la integración y los recursos para que los profesores y las profesoras usen mostrando datos y herramientas para responder sus dudas y orientar la toma de decisiones.

En esta matriz, se consideran dos dimensiones importantes:

1 Integración de las TIC en el currículum.

Cómo se pueden utilizar las TIC de cara a apoyar y mejorar las situaciones de aprendizaje. Los niveles son:

- a) **Entrada:** El profesor o la profesora emplea la tecnología para mostrar el contenido. Se centra en lecciones magistrales.
- b) **Adopción:** Los alumnos y las alumnas emplean de forma convencional las aplicaciones de software. Su uso es similar al que le podrían dar en casa o en el trabajo.
- c) **Adaptación:** El profesor o la profesora motiva a los alumnos y las alumnas para que empleen las tecnologías en situaciones de aprendizaje para las cuales no han sido diseñadas, con el fin de poder cumplir con los objetivos de aprendizaje.
- d) **Transformación:** Se promueve el uso de las herramientas tecnológicas en ambientes de aprendizaje ricos, de manera que se integren con investigaciones, proyectos, debates, etc., transformando las tareas de aprendizaje a través de la tecnología.
- e) **Infusión:** El profesor y la profesora proporcionan apoyo e incentivos constantemente para que los alumnos y las alumnas empleen las herramientas tecnológicas en sus tareas de aprendizaje como algo natural.

2 Características del entorno de aprendizaje.

En esta dimensión se mezclan y organizan distintos conceptos como: tipos de enseñanza, aprendiza-



je o metodologías. Se busca crear actividades de aprendizaje más ricas.

- a) **Dirigidas a la consecución de los objetivos:** Los alumnos y las alumnas utilizan las herramientas tecnológicas para obtener datos en investigaciones, planificar actividades, controlar el progreso y evaluar los resultados.
- b) **Vinculadas con situaciones reales:** Los alumnos y las alumnas utilizan herramientas tecnológicas para resolver problemas del mundo real y realizar actividades significativas.
- c) **Actividades constructivistas:** Se realizan actividades de tipo constructivista en las que los alumnos y las alumnas utilizan las TIC para dar sentido a sus aprendizajes y compartirlos con sus demás compañeros y compañeras.
- d) **Entorno colaborativo:** Las herramientas TIC son empleadas para colaborar con otros alumnos y otras alumnas, de su mismo centro o de otros centros.
- e) **Activa:** Se proponen tareas en los que los alumnos y las alumnas deben participar activamente y donde las tecnologías son un recurso transparente que permite la consecución de los objetivos de aprendizaje.

Mirando la matriz TIM considerando un solo eje, es posible proyectar el nivel que cada profesor y cada profesora tiene en el uso de tecnologías educativas.



05 Transformación:

En el nivel de transformación, los alumnos y las alumnas utilizan herramientas tecnológicas con flexibilidad, para lograr resultados específicos de aprendizaje. Los alumnos y las alumnas tienen una comprensión conceptual de las herramientas, junto con el conocimiento práctico sobre su uso. En esta etapa el profesor y la profesora anima a sus estudiantes a utilizar las herramientas de tecnología de manera poco convencional y autodirigida, combinando diversas herramientas. El rol de cada docente es actuar como guía, mentor y modelo en el uso de la tecnología. En este nivel, las herramientas tecnológicas a menudo se utilizan para facilitar las actividades de aprendizaje de orden superior, que de otro modo no hubiera sido posible, o habría sido difícil de lograr sin el uso de la tecnología¹.

¹ The Thecnology Integration Matrix (TIM) [en línea]. Florida Center for Instructional Technology, College of Education, University of South Florida (fecha de consulta: 24 de marzo de 2015). Disponible en internet: <http://fcit.usf.edu/matrix/matrix.php>



04 Infusión:

En este nivel, una gama de diferentes herramientas tecnológicas están integradas de forma flexible y sin problemas en la enseñanza y el aprendizaje. La tecnología está disponible para satisfacer las necesidades de cada estudiante. Los alumnos y las alumnas, guiados por su profesor o profesora, son capaces de tomar decisiones informadas sobre cuándo y cómo utilizar diferentes herramientas. El enfoque de uso de la tecnología en el proceso de enseñanza, es el aprendizaje de los alumnos y las alumnas y no en los propios instrumentos de la tecnología. A este nivel se llega una vez que cada estudiante ya tienen experiencia con alguna herramienta tecnológica particular.

03 Adaptación:

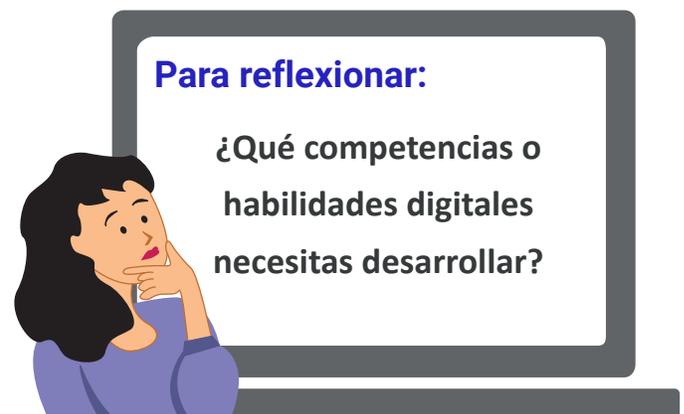
En el nivel de adaptación, el profesor y la profesora incorpora herramientas de tecnología como parte integral de la clase. Su función principal es guiar a cada estudiante en el uso individual e independiente de las herramientas tecnológicas. Sin embargo, igual sigue tomando una gran cantidad de decisiones respecto al uso de las tecnologías en su clase. En esta etapa, los alumnos y las alumnas tienen una mayor familiaridad con el uso de las tecnologías y comienzan a tener un conocimiento más conceptual de las herramientas que necesitan. Son capaces de trabajar sin la instrucción directa del profesor o la profesora y empiezan a explorar diferentes formas de utilizar las herramientas de la tecnología.

02 Adopción:

En este nivel las herramientas tecnológicas se utilizan de manera convencional. El profesor o la profesora toma decisiones sobre qué herramienta tecnológica va a usar, cuándo y cómo. Los alumnos y las alumnas comienzan a tener contacto con la tecnología, pero el uso de estas herramientas puede limitarse a un solo tipo de tareas, que impliquen un procedimiento procedimental.

01 Entrada:

En el nivel de entrada, normalmente el profesor o la profesora utiliza la tecnología para entregar el contenido curricular a sus estudiantes. Las actividades que corresponden a este nivel, pueden incluir escuchar o ver el contenido entregado a través de la tecnología o trabajar en actividades diseñadas para mejorar la fluidez con hechos o habilidades básicas, tales como ejercicios de profundización y práctica. En una clase que incluye el uso de tecnología en el nivel de entrada, los alumnos y las alumnas no podrán tener acceso directo a la tecnología. Las decisiones acerca de cómo y cuándo utilizar las herramientas tecnológicas, así como las herramientas a utilizar, son hechas por el profesor o la profesora.





Metodologías activas o *flipped classroom*

La popularidad del Aprendizaje Invertido, ha aumentado considerablemente en los últimos años. El punto de partida de la masificación de este concepto fue la charla TED “*Let’s use video to reinvent education*” de Salman Khan en marzo de 2011. Como pioneros de la metodología, se reconoce a Jonathan Bergmann y Aaron Sams. En el año 2007, ambos empezaron a utilizar videos y aplicaciones de screencasting (o capturas de pantallas) para grabar sus presentaciones, que luego publicaban en la web para apoyar a sus estudiantes que no podían asistir a clases.

El profesor de la Universidad de Harvard, Eric Mazur, fue uno de los pioneros en probar esta metodología, al investigar el impacto que generaba en sus estudiantes. Sus experiencias luego se materializaron en la conocida metodología “Instrucción entre pares”, que se articula muy bien con el modelo de la clase invertida.

El modelo de clases invertidas es un buen ejemplo de las metodologías activas más populares hoy en día. El Aprendizaje Activo se define como “el proceso de hacer que los alumnos y las alumnas se involucren en alguna actividad que les obligue a reflexionar sobre las ideas y sobre cómo las están utilizando”.

Implementar el Aprendizaje Invertido no tiene una receta. En la mayoría de los cursos, el contenido educativo se captura en formato de video y se

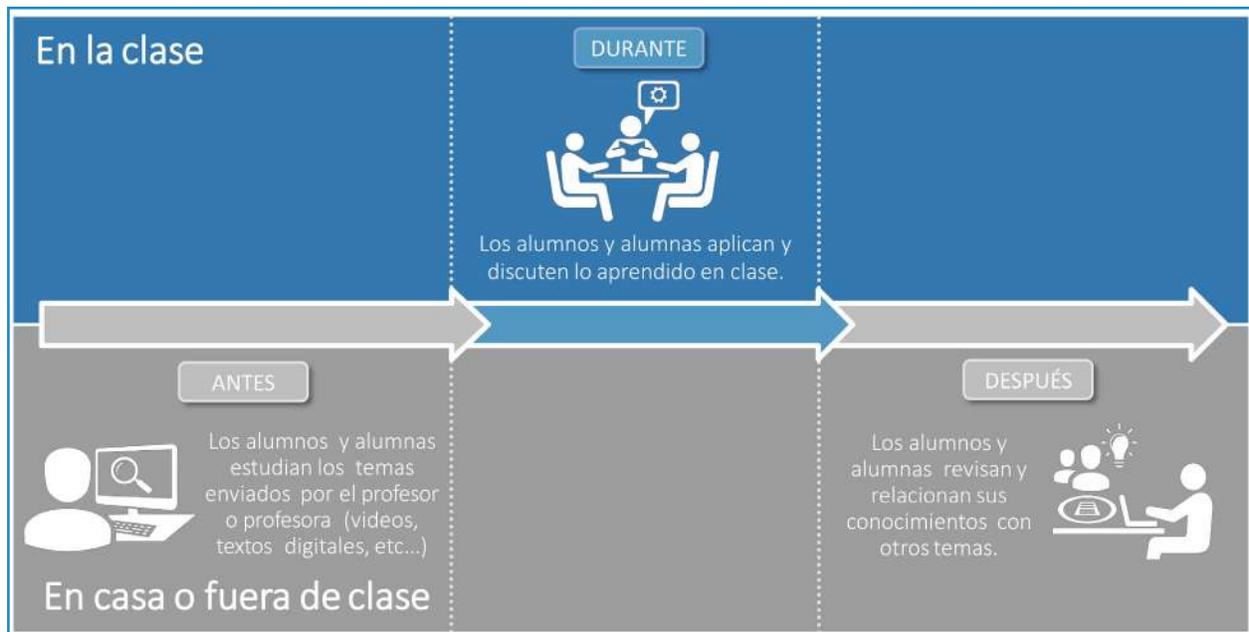
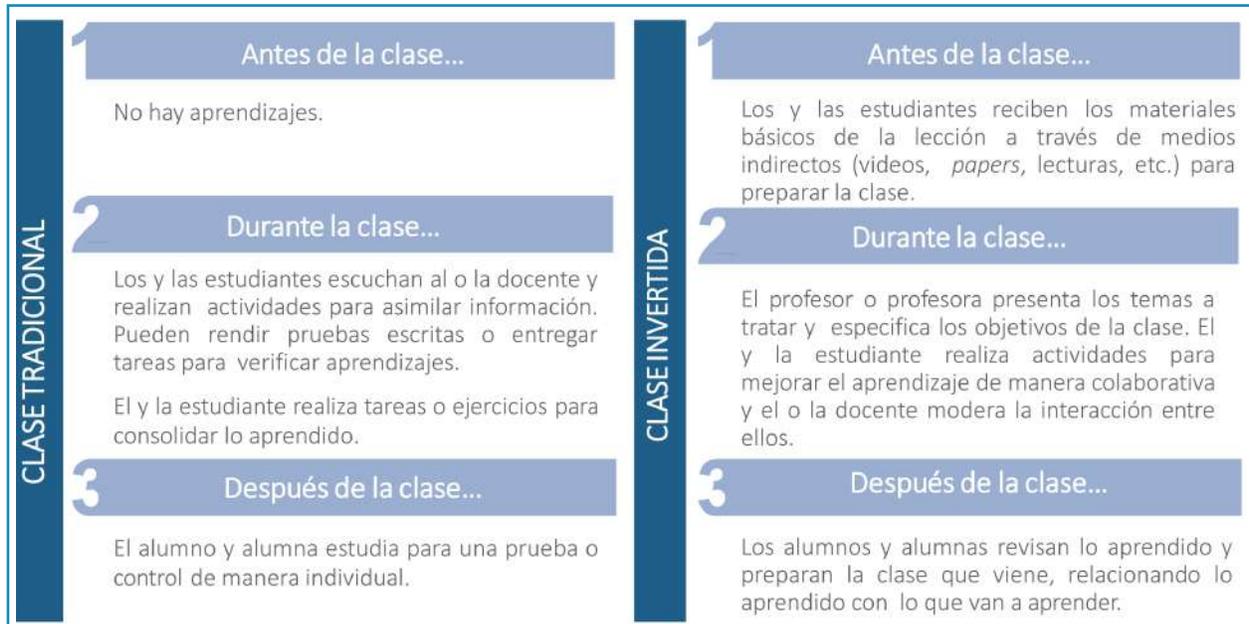
monta en una web o canal de Youtube. Profesores y profesoras producen sus propios contenidos o los complementan con otras fuentes educativas o entretenimiento que apoyen el objetivo de estudio.

Actualmente, el Aprendizaje Invertido se aplica en una amplia variedad de formatos y ámbitos, desde la educación preescolar hasta la universitaria, incluyendo la formación corporativa en empresas. En la medida que los avances tecnológicos mejoren, la aplicación de esta metodología seguirá ganando terreno y aumentará su impacto en el aprendizaje. Este modelo permite:

- Que docentes dediquen más tiempo a la atención de alumnos y alumnas y a revisar sus aprendizajes.
- Desarrollar competencias digitales tanto en alumnos, alumnas como en profesores y profesoras.
- Combinar información extraída desde diferentes formatos: videos, textos digitales, tutoriales, webs, entre otros.
- Facilitar que estudiantes accedan a contenidos diseñados en diferentes formatos.
- Crear un ambiente de aprendizaje colaborativo en el aula.
- Complementar la clase con diferentes recursos digitales.



¿Cómo se lleva esta metodología a la sala de clases?



Si bien, el modelo de la clase invertida aún no cuenta con un solo patrón de ejecución, es posible caracterizarlo de la siguiente manera:

- Se utilizan metodologías y técnicas didácticas que ponen el énfasis en el estudiante, no en los contenidos ni herramientas.



- Las tecnologías están al servicio de cada estudiante y su aprendizaje. No son un fin en sí mismas.
- Se implementa en entornos flexibles que han sido diseñados para promover una cultura de aprendizaje.
- Los contenidos son escogidos y seleccionados en virtud de los objetivos propuestos para la clase. Todos los recursos a utilizar son debidamente seleccionados.
- El profesor o la profesora no es la fuente del conocimiento, sino un facilitador o facilitadora.
- Se podría pensar erróneamente que los conceptos de “Aula invertida” y “Aprendizaje invertido” son sinónimos. Sin embargo, es importante aclarar que son conceptos diferentes. Además, el impacto de ambos en términos educativos puede variar bastante.

Aula invertida:

Consiste en entregar a los alumnos y las alumnas textos, videos o contenidos seleccionados para ser revisados fuera de clase. En este caso, el tiempo en el aula no implica necesariamente un cambio en la dinámica de la clase. Por lo tanto, el profesor o la profesora podría seguir dando una clase expositiva, no logrando entonces, llevar a un aprendizaje invertido. En definitiva, el aula invertida modifica

la forma en que se entrega el contenido a cada estudiante. No necesariamente cambia la dinámica de la clase.

Aprendizaje invertido:

Se desarrolla en un ambiente interactivo, donde el profesor o la profesora guía a los alumnos y las alumnas mientras aplican los conceptos y se involucran en su aprendizaje de manera activa dentro del salón de clases. Implica un cambio hacia una cultura de estudio centrada en cada estudiante. Algunas veces se refiere a éste como aula invertida 2.0. Necesariamente, debe existir una relación entre lo que el alumno o la alumna estudia en casa y la dinámica de la clase presencial.

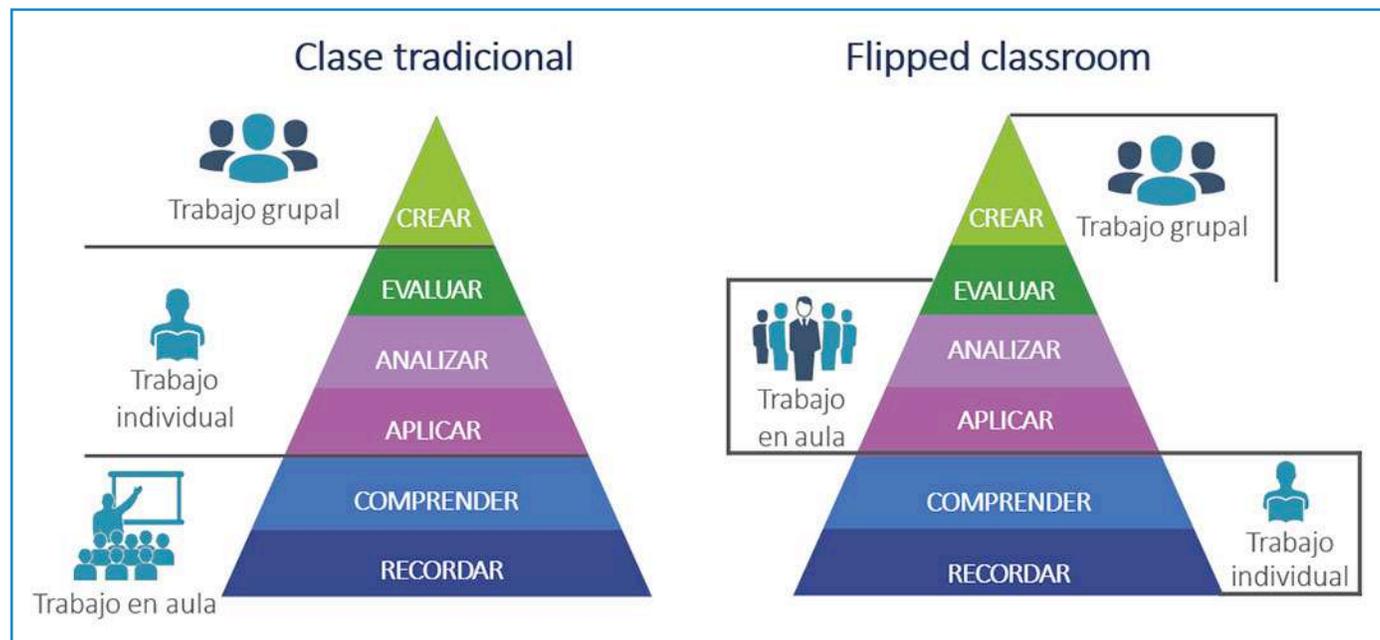
¿Cómo funciona este modelo para desarrollar las habilidades de aprendizaje?

La clase invertida utiliza la Taxonomía de renovada de Anderson para que los alumnos y las alumnas relacionen en la actividad realizada en casa, los objetivos de orden inferior como recordar y comprender. Posteriormente en clases, se pueden desarrollar habilidades de orden superior como: aplicar, analizar, evaluar o crear nuevos conocimientos en equipo.



En el modelo del Aula Invertida, se trabaja la clase en base a:

- Análisis grupal.
- Evaluación y creación de nuevos materiales que los alumnos y las alumnas ya han trabajado en casa.



¿Qué rol asume el profesor y la profesora en el aula invertida?

El rol del docente cambia radicalmente en la clase invertida. Se convierte en un facilitador del aprendizaje y deja de ser la única fuente de conocimiento. Personaliza el aprendizaje con actividades y experiencias desafiantes, que requieren de pensamiento crítico para solucionar problemas de forma individual o colaborativa.

Con ayuda de una o varias tecnologías, docentes graban las presentaciones de sus clases, crean videos de ellos mismos o seleccionan material tomados desde sitios webs como TEDEd o Khan Academy.

El video es uno de los principales recursos educativos de la clase invertida, aunque también se puede hacer uso de otros medios y recursos electrónicos, como screencasting, historias digitales, simulaciones, e-books para descargas, *papers* de investigaciones publicados en revistas científicas, ejercicios en línea, entre otros.

Los profesores y las profesoras pueden aprovechar la preparación anticipada de las clases por parte de sus estudiantes, para dedicar más tiempo a implementar estrategias de aprendizaje activo, realizar investigaciones o trabajar en proyectos colaborativos.

La integración de las tecnologías en el aprendizaje, siempre ha generado mucho revuelo y expectati-



vas por los cambios que la innovación puede significar.

Es importante recalcar que este modelo de instrucción no consiste en un cambio tecnológico. Solo aprovecha las innovaciones para ofrecer más opciones de contenidos a estudiantes y, lo más importante, redefine el tiempo de clase como un ambiente centrado en los alumnos y las alumnas. La pedagogía detrás del modelo no es algo novedoso. A simple vista pareciera que con solo pedir la lectura de un texto antes de la clase sería suficiente para concretar el Aprendizaje Invertido. Sin embargo, el desarrollo de su máximo potencial va más allá y dependerá de la implementación que realice cada docente.

¿Cómo flippear una clase en pocos pasos?

Dar vuelta una clase, implica seguir algunos pasos previamente determinados. Sin embargo, no se asegura el éxito en el aprendizaje puramente con aplicar esta metodología. Lo relevante en este caso, es planificar la propia clase invertida de acuerdo a la realidad local de cada grupo de estudiantes. La idea es que se les pueda desafiar intelectualmente y promover el desarrollo de sus habilidades cognitivas.

- **Planificar:** Pensar qué lección en particular se quiere “invertir”.
- **Grabar:** En vez de “enseñar” esta lección en persona, se graba un video, asegurándose que contenga lo esencial del contenido. Se pueden usar videos disponibles en Youtube.
- **Compartir:** : Enviar el material a los alumnos y las alumnas. Hacerlo de forma clara y motivante. Se explica que los contenidos serán trabajados en clase. Usar plataformas de gestión del aprendizaje como Edmodo, Google Classroom o Canvas.

- **Cambiar:** : Ahora que cada estudiante ha visto la lección, está preparado para profundizar en el contenido.
- **Agrupar:** Organizar a los alumnos y las alumnas en grupos de trabajo.
- **Reagrupar:** Volver a reagrupar para que compartan sus resultados. Hacerles preguntas y profundizar en el tema.
- **Finalmente:** Repasar para profundizar los contenidos, revisar y arreglar todo lo que no funcionó y volver a repetir.

¿Con qué recursos cuentas para flippear una clase?

Hay muchas aplicaciones que pueden ayudar a dar vuelta una clase.

- **Kahoot:** Permite crear concursos, debates y cuestionarios interactivos para realizar dinámicas colaborativas y mejorar la participación. getkahoot.com



- **Socrative:** Permite crear preguntas, debates, cuestionarios interactivos. socrative.com



- **Padlet:** : Ayuda a concretar lluvias de ideas, discutir resultados, compartir imágenes en un muro de corcho virtual. padlet.com



- **Google Drive:** Permite diseñar una plantilla de ejercicio o actividad y compartirla a los alumnos y las alumnas por medio del link.



- **Edpuzzle:** Permite utilizar videos de Youtube que se pueden acortar, agregar preguntas, notas de voz y hacer test. edpuzzle.com



- **Movenote:** Permite utilizar un video de Youtube y aparecer en un recuadro pequeño con la imagen del profesor o de la profesora con lo que va explicando. 
movenote.com
- **Screencast o matic:**  permite hacer screen-cast o videotutoriales del profesor o de la profesora desde tu pantalla.
- **Educatube:** Permite buscar videos educativos, que ayuden a reforzar un tema que se quiera trabajar previamente. 
educatube.es
- **Educaplay:** Es una plataforma interactiva que  permite crear actividades educativas multimedia, con un resultado atractivo y profesional, utilizando especialmente videos educativos integrados con sopas de letras, test en línea u otros recursos.

Las ideas centrales que debes tener en consideración cuando decidas crear un aula invertida:

1. **Educación flexible:** Los alumnos y las alumnas pueden escoger dónde y cómo aprender. Los profesores y las profesoras aceptan y gestionan un ambiente más caótico en la clase, permitiendo el trabajo en grupos y la discusión en clases.
2. **Cultura del autoaprendizaje:** Este tipo de metodologías empodera al alumno y a la alumna para hacerse cargo de sus logros y aprendizajes. Se genera en este proceso un ambiente agradable, colaborativo y desafiante, lo que promueve una entretenida cultura de aprendizaje.

3. **Contenidos adaptados:** Se espera que los alumnos y las alumnas reciban un contenido y que la clase esté adaptada a un contexto real. Puede ser integrado a otras metodologías, como el aprendizaje basado en proyectos, instrucción entre pares o la metodología socrática.
4. **Docente experto o experta:** es especialista en los temas propuestos y sabe bien dónde encontrar y cómo gestionar los temas con sus estudiantes.
5. Es preciso considerar que la clase invertida puede no ser efectiva en el 100% de los casos. Es evidente que estudiantes y docentes necesitan de mínimos recursos y conocimientos tecnológicos. Lo cierto es que si se le facilitan estos medios, el aula invertida es más efectiva que el modelo tradicional.
6. Este tipo de metodologías, no se implementan con éxito de un día para otro. Se debe tener paciencia. Hay que dar tiempo a los alumnos y las alumnas para que desarrollen autonomías y se empoderen de sus aprendizajes. Por esta razón, se debe volver a intentar y mejorar el proceso cada vez que se pueda.





Portales, webs, comunidades virtuales educativas

¿Qué es una página web?

Una página web o sitio web, es un documento electrónico que contiene textos, sonidos, videos, enlaces, imágenes y muchas otras cosas más, todo adaptado para la llamada World Wide Web. Cada sitio web puede contar con subsitios, que ordenan la información según categorías. A esto le llamamos portal web.

Un portal web, es un sitio que ofrece de forma sencilla y organizada a sus usuarios y usuarias, el acceso a recursos y servicios relacionados con un mismo tema. Dispone contenidos, redes sociales, videos y acceso a servicios de pago y a diferentes comunidades de usuarios y usuarias. Por ejemplo podemos nombrar algunos portales web:

- Portalinmobiliario.com, cuyo objetivo es favorecer la venta y arriendo de propiedades.
- Chileautos.cl, que promueve la venta de automóviles.
- Educarchile.cl, que tiene como objetivo reunir a docentes, alumnos, alumnas y a toda la comunidad educativa.

En ocasiones, portal y web parecieran significar lo mismo pero no lo son y este error se comete simplemente por desconocer lo que verdaderamente implica este concepto. Los portales van a ser por definición sitios web que sirven de puerta de entrada a una gran cantidad de contenidos e información. Siempre un portal web será un sitio web, pero no siempre un sitio web será un portal. Un portal ofrece más servicios que una simple web.

Características de los portales educativos:

- En su mayoría son patrocinados y desarrollados por Ministerios de Educación de cada país. También hay empresas ligadas al mundo editorial o fundaciones educacionales que elaboran sus propios portales educativos.
- No disponen de publicidad excesiva y su financiamiento se consigue a través de fondos concursables, o bien, financiamiento directo.
- Buscan promover comunidades de usuarios y usuarias y se hacen valer de redes sociales y herramientas multimedias para estos fines.
- Los portales educativos son una excelente plataforma de difusión de programas, que promueven buenas prácticas docentes, actividades de emprendimiento educacional, programas de mejoras, innovaciones curriculares, entre otros.
- Ofrecen generalmente servicios web como correos, foros de discusión, contenidos para descarga, espacios de difusión, redes sociales, canales de Youtube, entre otros.



RELPE

Para apoyar la educación, Chile lideró la creación de RELPE, la Red Latinoamericana de Portales Educativos. En agosto del año 2004 por acuerdo de los ministros de educación de más de 16 países lati-

noamericanos reunidos en Chile, se crea RELPE, que hasta el día de hoy promueve gran cantidad de innovaciones educativas. Esta red la integran los portales educativos ministeriales de habla hispana.

Argentina	
Bolivia	
Brasil	
Colombia	
Costa Rica	
Cuba	
Chile	
Ecuador	
El Salvador	
Guatemala	

Honduras	
México	
Nicaragua	
Panamá	
Paraguay	
Perú	
República Dominicana	
Uruguay	
Venezuela	
España	



¿Qué es una comunidad virtual de aprendizaje?

Una comunidad virtual se forma cuando un grupo de personas con aficiones comunes, usan las tecnologías para mantener y ampliar la comunicación entre ellos. En internet encontramos complejos sistemas web, que permiten el desarrollo de comunidades virtuales ofreciendo servicios de correo, redes sociales, canales de noticias, distribución de contenidos, videos y otros recursos.

En una comunidad virtual se reúnen personas para intercomunicar ideas, interactuar de forma continuada y seguir las reglas preestablecidas. Amplía las posibilidades de generar redes entre profesionales, promoviendo la cultura de participación y colaboración. Se ofrecen contenidos relevantes y la relevancia de este contenido la determina la comunidad misma de usuarios y usuarias. Esa es la gran diferencia con el portal web.

Las comunidades virtuales de aprendizaje tienen como objetivo promover contenidos educativos y favorecer redes de comunicación entre sus miembros. Dos ejemplos de comunidades de aprendizaje serían:

www.tiching.com	
Es.khanacademy.org	

En resumen

Con la dinámica que crecen las redes sociales e internet cada día, el acceso a la información se vuelve complejo y desorganizado. Por eso es importante que te integres a comunidades virtuales de aprendizaje, para conocer lo que docentes hacen para innovar en sus clases.

Puedes animarte a promover el aprendizaje colaborativo en tus alumnos y alumnas, crea un edublog para tu asignatura, o bien, participa de un portal educativo para inspirarte y tomar nuevas ideas.





Los blogs y su aporte en la docencia

Un blog es un sitio web que presenta cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores o autoras, apareciendo en primer lugar la anotación más reciente. Es posible establecer un diálogo escrito entre el autor o la autora y quienes los leen por medio de los comentarios. La temática y uso de cada blog es particular. Los hay de tipo personal, periodístico, empresarial o corporativo, tecnológico, educativo, entre otros.

Es un recurso educativo que puede generar un ambiente favorable para el aprendizaje. Es gratuito y muy fácil de usar. Cualquier persona puede gestionarlo sin tener conocimientos avanzados de informática. Se puede escribir en él desde cualquier lugar y en cualquier momento. Permite ordenar de manera esquemática aquello que quieres enseñar a los alumnos y las alumnas. El alumno o la alumna tiene acceso en todo momento a aquello que se ha aprendido en clases o lo que el profesor o profesora quiere recordar.

¿Por qué hacer un blog?

Porque es una herramienta útil para gestionar el conocimiento. Además, permite sistematizar recursos y herramientas útiles para fines personales o profesionales, junto con la interacción con otras personas y recoger sus opiniones en relación a la temática que originó el blog. También, facilita el trabajo colaborativo y el intercambio de experiencias y es una forma de “romper los muros de la sala de clases”. Abre nuevos espacios de comunicación e interacción entre: docentes y estudiantes.

Aportes de los blogs a la educación:

Un blog bien diseñado que considere contenidos interesantes, imágenes, videos y enlaces a otros

sitios web educativos, puede convertirse en un recurso complementario muy valioso para optimizar los aprendizajes. Es un recurso que puede ayudar a la comunicación entre docentes-estudiantes y permite el acceso a los contenidos propios del curso, organizados según la estructura que el profesor o la profesora establezca. Favorece la alfabetización digital de cada estudiante y el desarrollo de las competencias digitales de profesores y profesoras y amplía las oportunidades de acceso a los contenidos propios de la asignatura.

Ventajas para docentes:

El blog puede ser un espacio de reflexión, de organización y de transmisión de ideas. Sirve para actualizar su formación profesional y, a la vez, puede ser un soporte para implementar metodologías interactivas. Ofrece rapidez en la publicación y actualización del material didáctico disponible para las clases. Permite enseñar a los alumnos y las alumnas material complementario (videos, artículos, fotografías) de manera más ordenada y sencilla. Puede convertirse en su propio PLE o ambiente personal de aprendizaje.

Ventajas para los alumnos y las alumnas:

Invierte el rol pasivo tradicional de cada estudiante, donde solo recibe información y lo transforma en protagonista de su aprendizaje. Participan de manera activa, leyendo, escribiendo y opinando. Favorece la autonomía y los hábitos de estudios basados en la lectura y colaboración. El blog puede ser un apoyo para determinados contenidos que requieran mayor atención. Promueve el desarrollo del pensamiento reflexivo y crítico.

Junto con esto, estudiantes se familiarizan con el



uso de las nuevas tecnologías para su aprendizaje, tanto en clase como en casa. Motiva la participación de los alumnos y las alumnas, permitiendo opinar y compartir ideas. El alumno y la alumna aprenden a partir de la colaboración y participación con otros alumnos y otras alumnas.

¿Qué limitaciones tiene un blog?

- **El respeto de los derechos de autoría:** Muchos blogs copian ideas, imágenes y videos de otras webs sin citar la fuente desde donde se tomó la información.
- **Validación de calidad:** No siempre los autores o las autoras de blogs citan, referencian y validan la veracidad y objetividad de los contenidos que se proponen en la web.



¿Cómo se recomienda dar a conocer un blog educativo?

Al editar el blog, se recomienda mantener oculto de los buscadores web y probar su efectividad enviando el link de manera directa a quienes lo requieran. Luego de validar su calidad y una vez que el editor o la editora del blog se sienta seguro o segura, es posible incorporar en las bases de datos de los motores de búsqueda de Google. Promueve tu blog a través de redes sociales, deja comentarios en otros blogs y contacta a la dirección de blogs para ingresar en la lista de recomendaciones. Algunas recomendaciones de plataformas para la creación de blogs:

- Blogger
- BlogsUA
- WordPress
- Blogia
- EduBlogs

Para reflexionar:

¿Cuál o cuáles son las webs y aplicaciones educativas que más utilizas para tu labor docente y por qué?





¿Por qué debemos evaluar la información?

Poco se tiene en cuenta que esta red de redes llamada internet, fue diseñada para promover el intercambio de información entre usuarios y usuarias, sin existir un reglamento o procedimiento para asegurar la calidad de la información que la conforma. Cualquier persona puede crear una web en este mundo virtual, que es dinámico, abierto y desregulado. La necesidad de inmediatez y exceso de publicidad en la web, pueden afectar a la calidad de la información. En este escenario, es preciso aprender a evaluar la calidad de la información a la que se accede en la web. Un criterio muy importante es el siguiente:

Autoría:

Implica reconocer, ¿quién es el responsable de la información? Para determinar la autoría de un contenido web es importante conocer la fuente primaria. ¿Cómo se logra encontrar esto? Se debe buscar quién es el autor o la autora, bajo qué autoridad lo publica y en qué dominio se encuentra la información. Siempre será más recomendable tomar información referida desde instituciones educativas, organizaciones gubernamentales o centros de investigación. Se pueden reconocer por su título y por la terminación de su URL o dirección web. Para docentes las terminaciones web más recomendadas son:

- .edu (instituciones educativas)
- .gov (agencias del gobierno)
- .org (organizaciones)
- .k2 (organizaciones educativas americanas)

Criterios para evaluar contenidos digitales.

Para validar la calidad de los contenidos digitales, no hay una receta o camino a seguir. Habrá que aplicar algunos criterios generales para aprender a reconocer la calidad desde los pequeños detalles.

- **Relevancia:** implica reconocer el tipo de aporte que hace el contenido. ¿Por qué es importante este contenido? No todo lo que se publica en la web son contenidos de calidad, y si bien puede ser información válida, no necesariamente es de relevancia o un buen aporte. Es necesario determinar qué información se requiere, qué tipo de fuentes se van a usar y cómo se va a usar. El análisis de los anterior, permitirá determinar si el contenido es o no relevante.
- **Alcance o público objetivo:** implica tener una propuesta de contenidos dirigida a un público específico. Es importante saber: ¿A quién se orienta la información? ¿a quién va dirigida la web? ¿Tiene un público general o sigue un público especializado? Hay que tener en cuenta si es demasiado general, técnica, avanzada, o específica. Muchas veces el lenguaje y nivel de especificación técnica de los contenidos propuestos, determina el público objetivo. Los portales educativos y webs escolares de calidad, adaptan el vocabulario y formas, de manera que sean atractivas para quienes integran la comunidad escolar.
- **Contenido:** implica el trabajo gramatical, formal y la propuesta temática definida. La calidad de los contenidos presentados es clave a la hora de

validar una web. Este punto se relaciona con la objetividad, uso gramatical del lenguaje, propuesta temática definida y claridad en las referencias y enlaces de apoyo a la información.

- **Exactitud y precisión:** este punto se observa en relación si la información es correcta y comprobablemente exacta. Usualmente se recomienda que para validar la exactitud se compare la información con otra ya investigada y se verifiquen los datos en otras fuentes confiables. Es importante considerar que la información no actualizada no siempre es inexacta. Probablemente, el teorema de Pitágoras no va a cambiar sin fundamentación mayormente, pero sí debe estar presentado en un contexto actualizado y vigente. Muchas veces es posible encontrar en la web, tesis de grado o publicaciones científicas sobre diferentes temas. Se sugiere que se establezca un año mínimo de publicación, de acuerdo a la dinámica evolutiva de cada temática. Por ejemplo: en los temas relacionados con tecnologías educativas, la fecha máxima de publicación debe ser 3 años atrás.
- **Acceso:** Implica que todos y todas puedan acceder a los contenidos digitales. La internet la construyen todos sus usuarios y usuarias. Por lo tanto, es importante tomar conciencia que en la medida de lo posible, es importante que la información se disponga en audio, texto e imagen, para atender a las diferentes capacidades cognitivas de los usuarios y las usuarias. Los requerimientos que tiene la página, también deben influir en nuestra elección. Por ejemplo, es importante evaluar la resolución que tiene la web, ¿se verá bien en el navegador? Si tiene muchas imágenes o exceso de información, videos de lenta carga, si es estable o frecuentemente se cae, entre otras situaciones.

Preguntas sugeridas para validar la exactitud de un documento:

- ¿Quién escribió este contenido? ¿Es posible establecer contacto con el autor o la autora?
- ¿Cuál es el propósito del documento y qué razón existió para su elaboración?
- El autor o la autora, ¿tiene la experiencia y calificación necesaria para escribir ese documentodocumento?

Orientaciones para asegurar si la información a tratar es exacta:

- Asegúrate que el autor o la autora publique algún contacto, ya sea una red social o correo electrónico para ser contactado.
- Conoce la diferencia que hay entre Autor y Webmaster. El autor o la autora es quien escribe el contenido y tiene cierto grado de reconocimiento en el tema. El webmaster es quien publica en la web.
- Verifica en al menos tres fuentes bibliográficas más la información requerida. Se recomienda realizar un cuadro resumen para luego buscar las ideas más importantes en la web.

Preguntas sugeridas para validar la autoría de un documento:

- ¿Quién publicó el documento?
- ¿Esta persona es independiente del Webmaster?
- Verifique el dominio del documento, ¿qué institución publica el documento?
- ¿Qué títulos, credenciales o especialidades presentan los autores o las autoras del contenido?
- ¿Qué reconocimiento tiene la web que lo publica?
- ¿Es posible acceder al editor de la web?

Orientaciones para asegurar si la autoría es de calidad:

- Se sugiere revisar si el contenido ha sido editado por un usuario o una usuaria aficionado o experto con estudios sobre el tema.
- Es importante reconocer la naturaleza de cada contenido. Son diferentes las publicaciones científicas de las notas que publica un o una periodista. Siempre es importante reconocer la fuente y la preparación de su autor o autora para atribuirle validez a los contenidos requeridos.

Preguntas sugeridas para validar la objetividad de documentos disponibles en la web.

- ¿Qué objetivos tiene esta web? ¿El contenido publicado se ajusta a estos objetivos?
- ¿Está la información detallada?
- Las opiniones expresadas, ¿tienen fundamento?
- ¿Se presentan ejemplos para clarificar los contenidos?

Orientaciones para asegurar la objetividad de los contenidos digitales disponibles en la web:

- Una web de calidad, no requiere del pago de publicidad excesiva para su mantención.
- Las webs educativas vinculadas a editoriales, ministerios y organismos internacionales van a buscar acreditar su calidad con patrocinios, auspicios y credenciales.
- Las publicaciones de calidad, primeramente son objetivas, luego ofrecen espacios para intercambiar opiniones y experiencias.
- Las webs de calidad, presentan líneas editoriales claras y filtran los contenidos que aportan sus usuarios o usuarias, alineándolos a los objetivos previamente determinados como institución.

Preguntas sugeridas para validar la actualización de los documentos disponibles en la web.

- ¿Cuándo fue producido este contenido?
- ¿Cuándo fue editado? ¿Cuándo fue publicado?

Orientaciones para asegurar la validez de los contenidos digitales según la actualización:

- Es importante diferenciar: la fecha de producción, edición y publicación de los contenidos digitales publicados en la web.
- La fecha de producción de los contenidos, se refiere al período en que el tema fue escrito o desarrollado. Cuando se edita, se le hacen cambios o ajustes y cuando se publica, simplemente se monta en el espacio web para compartir con los usuarios o las usuarias.
- Es posible que exista una web que publique conceptos pensados por Aristóteles, producidos hace un par de años, editados hace dos meses y publicados hace dos días. Lo importante es validar la fecha de publicación y producción del contenido, para comprobar que esté vigente y no sean contenidos obsoletos.

Preguntas sugeridas para validar la cobertura de un documento digital:

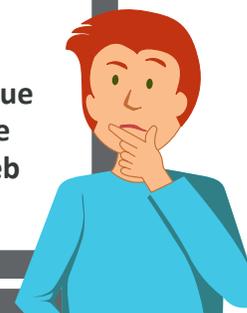
- ¿Los enlaces que hay en la web, complementan el contenido presentado?
- ¿Se equilibra la cantidad de imágenes, texto, videos y enlaces de acceso directo y gratuito?
- ¿Es posible acceder al contenido sin necesidad de disponer de software o aplicaciones especiales? En caso que así fuera, ¿está esto debidamente especificado en la web?

Orientaciones para asegurar la validez de los contenidos digitales según su cobertura:

- La mayoría de las webs se diseñan pensando en que el usuario o la usuaria esté el mayor tiempo posible en ella, sin necesidad de salir a otros enlaces. Varios estudios de marketing digital y SEO, han verificado que la estadía promedio de un usuario o una usuaria en una web no supera los 8 minutos, por lo tanto, es importante que el acceso a los contenidos y a las descargas sea expedito. El disponer de software para visualizar un contenido o bien para activar un recurso, puede ser un aporte al usuario o usuaria siempre que se le explique la utilidad y el valor agregado de ese material.

Para reflexionar:

¿Cuáles son los parámetros en los que te fijas a la hora de seleccionar una web para tus clases?





La rúbrica RADCAB para evaluar la información.

Relevancia	R ELVANCY
Autoridad	A UTHORITY
Detalles	D ETAIL
Actualización	C URRENCY
Adecuación	A PPROPRIATENESS
Parcialidad/ Objetividad	B IAS

Aprender a evaluar información con la sigla mnemotécnica:

RELEVANCY: RELEVANCIA	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Es la información relevante para la cuestión que nos ocupa? • ¿Estoy en el camino correcto?
APPROPRIATENESS: ADECUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Es la información adecuada para tu edad y valores?
DETAIL: DETALLES	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Es esta la cantidad de información que necesito? • ¿Tiene la profundidad y detalle adecuado?
CURRENCY: ACTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuándo se publicó la información o actualizó por última vez?
AUTHORITY: AUTORÍA	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Quién es el autor o autora de la información? • ¿Cuáles son sus calificaciones o experiencia?
BIAS: PARCIALIDAD/OBJETIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué se escribió esta información? • ¿Fue escrito para informar, persuadir, entretener o para vender algo?



Orientaciones para estudiantes:

Relevancia:

Para que seas eficiente en la búsqueda de información o “info-TECTIVES”, necesitas iniciar el proceso con preguntas de enfoque y términos de búsqueda que se relacionan con las temáticas a estudiar. Usa palabras clave y frases específicas relacionadas con las preguntas de investigación, que te permitan enfocar las energías de búsqueda de manera eficiente. Focalízate en tus preguntas de enfoque y términos de búsqueda para que no pierdas tiempo buscando información irrelevante.

Adecuación:

No te alarmes cuando encuentre mentiras, tonteras o información torpe en la web. Déjala y sigue con tu búsqueda. Para, mira y escucha. Las fuentes de información que te confunden o incomodan son las fuentes de información que deben salir de tu búsqueda lo antes posible. Tu estás a cargo de organizar tu propia actividad de investigación.

¿Cómo? Establece tus propios límites personales, determinando lo que puedes ver, leer y escuchar según tu edad y valores fundamentales.

Detalles que hablan:

¿Cuánta información necesitas? Responde esta pregunta y acota tu proceso de búsqueda web. La respuesta debería ayudar a determinar dónde buscar lo que necesitas. Comprueba la fuente de información para los detalles y podrás verificar la profundidad con la que se abordan los temas. Hay determinados detalles a tener en cuenta en un sitio web, que puede ayudar al “investigador o investigadora” a determinar la utilidad del sitio. El uso de estos detalles te ayudará a evaluar un sitio web por su calidad de construcción, el contenido y la profundidad de la cobertura.

Actualización:

¿Te gustan las cosas nuevas? Claro que si. Pero la información no siempre es nueva, y pese a esto, puede ser muy interesante. Las preguntas de investigación suelen estar orientadas a buscar información nueva o actualizada. Pero a veces las fuentes de información más antiguas, pueden contribuir tanto o más a la investigación que las fuentes de información más recientes. La calidad de tu investigación se relaciona con qué cuidado se analiza la actualización de las fuentes de información. Saber cuándo la fuente de información se publicó o actualizó por última vez, ayuda a determinar la utilidad de la información presentada..

Autoría:

¿Es importante saber quién la escribe y publica?

¿Lo que haga en su vida personal, debe importarme? Claro que si. Revisar la autoría de las fuentes de información, tienen que ver con la forma exacta y fidedigna con que se presenta en la web. Tienes que revisar quién está detrás de la información. También, por una cuestión de seguridad personal.

¿Cuáles son las calificaciones del autor o la autora?
¿Es autor o autora asociada a una determinada escuela, universidad, organización, empresa o agencia gubernamental?

¿Está su dirección de correo electrónico incluido en la página web? Tómame un tiempo para averiguar quién está detrás de la información.



Parcialidad:

¿Será esto del todo cierto? ¿Cómo saber si la información que he encontrado tiene un programa especial detrás de esto? ¿La información tiene un determinado sesgo, inclinación o giro a ella? Una web sesgada no necesariamente debe ser sancionada. Nos podemos beneficiar al escuchar las opiniones de otras personas. Es bueno saber por qué la información se escribió en primer lugar. Si puedes reconocer el sesgo, vas a ser un mejor juez respecto de la información que revisas. Analiza, ¿la información fue publicada para informar, per-

suadir, entretener o vender algo? Averigua y busca pistas. Pistas como:

- El nombre de dominio
- El sufijo de dominio (.com, .edu, .gov, etc.) Tipo de publicidad que presenta
- Ideas que declaran en su misión o presentación
- El autor, la autora o la organización detrás de la información
- El tono de voz o el lenguaje utilizado

¿CUÁLES SON LOS DETALLES IMPORTANTES?	¿PORQUÉ SON ÚTILES?
MAPA DEL SITIO	<ul style="list-style-type: none"> • Permite recorrer el sitio con facilidad y verificar su alcance.
ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS: Títulos, encabezados y subtítulos	<ul style="list-style-type: none"> • Facilita su navegación y reconocimiento, para encontrar de manera eficiente la información y recursos que se requiere.
CITAS Y REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	<ul style="list-style-type: none"> • Las citas y referencias van a contribuir en la validación de las fuentes primarias de información. • Te ayudarán a verificar de dónde se tomó el contenido originalmente.
ENLACES EXTERNOS	<ul style="list-style-type: none"> • Corresponden a las fuentes de información adicionales vinculadas al contenido propuesto.
BUSCADOR INTERNO	<ul style="list-style-type: none"> • Permite acceder al contenido en el sitio de manera rápida y organizada.
ELEMENTOS INTERACTIVOS, GRÁFICOS, AUDIOS	<ul style="list-style-type: none"> • Son ayudas visuales que facilitan la interacción entre el usuario y la misma web.
DISEÑO ATRACTIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Ayuda a que sea fácil y agradable de navegar en la web o de revisar los contenidos.





Estrategias para utilizar contenidos digitales en contextos educativos respetando los derechos de autoría

Tanto docentes como estudiantes, se ven enfrentados hoy en día a un mundo de información inabarcable en internet. Pocas personas van a preferir buscar información en una enciclopedia en papel. Para la gran mayoría de los alumnos y las alumnas, es más sencillo obtener una respuesta concreta después de hacer una visita rápida a Google. Las extendidas prácticas del “copiar y pegar” un texto desde la web, sólo fomentan la pereza intelectual del alumno o de la alumna. Frente a esta realidad, la figura del profesor o de la profesora, se enfrenta a la demanda por la autoformación, para poder educar a sus estudiantes en el uso de contenidos digitales.

El “copiar y pegar” conocido como “copy-paste”, consiste en tomar ideas exactas de manera literal desde una fuente original, insertándolas en textos de propia autoría. El dilema ético no se reduce a sólo esta práctica, sino a la falta de reconocimiento que se hace del origen de la información. Al no considerar una cita o referencia, se establece un delito llamado “plagio”. Según la Real Academia Española, plagiar es “copiar obras ajenas”. Si la información es correctamente citada o referida, se está respetando los derechos de autoría. Según la RAE, citar es “Referir, anotar o mencionar los autores, textos o lugares que se alegan o discuten en lo que se dice o escribe”. (RAE, <http://lema.rae.es/drae/?val=plagio>, recuperado el 20 de junio del 2015).

¿Qué es una fuente de información?

Los contenidos que se disponen en la web son en sí una fuente de información. Hay diferentes tipos

de fuentes: primarias y secundarias. Las primarias corresponden a las fuentes totalmente originales, como autobiografías, diarios personales, publicaciones de investigación, cuentos o novelas originales, actas, entre otros. Las fuentes secundarias contienen datos e información que se referencian desde una fuente primaria. Esta puede ser un boletín, una guía escolar, un artículo de un periódico, entre otros.

- Un ejemplo de fuente primaria sería una autobiografía que escribe un poeta.
- Un ejemplo de fuente secundaria sería una biografía que escribe un periodista sobre el poeta, usando el texto original.

¿Cómo se citan las fuentes bibliográficas?

Citar las fuentes bibliográficas implica indicar desde dónde se tomó la información, idea, o material que sirvieron como referencia al trabajo propio desarrollado. La cita se indica de manera concreta en el mismo texto. Se debe indicar la mayor cantidad de información que se tenga de la fuente original. Por ejemplo: nombre del autor o de la autora, institución que lo publica, editorial, capítulo, número de página, fecha de publicación, entre otros datos que revisaremos más adelante.

Existen normas establecidas para citar la información que se incorpora a un nuevo documento. Para textos relacionados con temas educativos, se utiliza generalmente la norma APA (*American Psychological Association* - Asociación Americana de Psicología).



Esta norma exige que al citar se considere el apellido del autor o de la autora, y el año de publicación entre paréntesis. Junto con esto, que se construya una bibliografía o referencia bibliográfica al final del documento, donde se debe considerar la lista completa de fuentes utilizadas. Esto permitirá demostrar a su público o audiencia que el autor o la autora investigó sobre los temas y permite revisar las fuentes bibliográficas si alguien las requiere.

Citar las fuentes de información utilizadas para trabajos personales es importante, porque al evadir la cita, la acción se constituye como un plagio. Además, demuestra rigurosidad en el trabajo realizado y el nivel de educación adquirido al respetar los derechos de autoría. Estudiantes y docentes usualmente:

- Presentan trabajos “no originales” en los que no se explicitan las fuentes bibliográficas utilizadas como referencias.
- Parafrasean ideas y conceptos utilizando el mismo contenido con distinta sintaxis.
- No citan o citan de manera errónea.

Es importante que toda la comunidad educativa conozca el uso de las citas y referencias bibliográficas y asuma un rol protagónico en el respeto de los derechos de autoría. No es posible usar una imagen por el sólo hecho de haberla encontrado en la web. De no estar explicitado su tipo de uso, la ley automáticamente concede el derecho de autoría o copyright a su autor o autora y debemos ser respetuosos en su uso, citándola como corresponde.

El conocer los tipos de citas ayuda a referenciar de manera correcta a los autores y las autoras consultados y a evitar el plagio. A continuación, definiremos dos tipos de citas bibliográficas:

1. Cita directa o textual:

Según la RAE se define como “Nota de ley, doctrina, autoridad o cualquier otro texto que se alega para prueba de lo que se dice o refiere” (RAE,

2001, p.561-562). Estas son las características que debe tener una cita textual: se transcribe idéntico al original, por eso el texto citado va entre comillas y no puede ser muy extensa. Veamos algunos ejemplos:

- Cita en el cuerpo del texto: “Pese a la incertidumbre con respecto a las TIC y los cambios globales y nacionales la mayoría de los gobiernos decidió, prácticamente desde un principio, invertir en la incorporación de dichas tecnologías a los diferentes niveles educativos, así como en la promoción de la alfabetización digital” (Benavides y Pedró, 2007, p. 22)
- Si queremos acortar una cita se usa ...: “el descubrimiento de la ecuación de Einstein... ha supuesto mucho más talento que cualquier brillante manual de física” (ECO, 2001, p.153)
- Si queremos agregar alguna palabra []: “en una tesis se citan muchos textos de otros, entre ellos, fuentes primarias [noticia de un accidente, informes de un investigador sobre un nuevo descubrimiento], literatura crítica y fuentes secundarias” (ECO, 2001, p.163)

2. Parafraseo:

Tomando la palabra paráfrasis de la RAE, se define como “Explicación o interpretación amplificativa de un texto para ilustrarlo o hacerlo más claro o inteligible” (RAE, <http://lema.rae.es/drae/?val=parafraseo>). El parafraseo busca decir lo que expuso el autor o la autora, pero en palabras propias. Normalmente se toma una parte amplia del texto que luego se condensa. Las palabras utilizadas en un parafraseo deben ser propias y adaptadas al texto en el cual se insertan. No basta con cambiar del párrafo original un par de palabras nuevas que sean sinónimas, sino que la idea debe ser reestructurada de manera tal que no parezca copiada.

- Acá tenemos el texto original: “Actualmente se afirma que el uso de las TICs en la educación ha cambiado el rol del profesor frente a sus



alumnos: desde tener un mayor control sobre los contenidos del aprendizaje a ser un guía por la travesía de los contenidos. Significa esto, que la labor docente ha perdido algo importante. O ha dejado al descubierto la “esencia” del profesor. ¿Qué piensas de esto?” Busquets, F. (12 de abril de 2005). Nuevo rol docente frente a las TICs. (Educarchile, Entrevistador). Recuperado (31/7/2015) de URL <http://goo.gl/179KjS>

- Si se escribe en un trabajo sobre este texto, puede utilizarse de la siguiente manera: Siguiendo con esto, la entrevista realizada por el portal EducarChile a Francesc Busquets, creador del

programa Clic (Busquets, 2005), nos hace cuestionarnos acerca del rol docente actualmente, ya que ha cambiado de ser un transmisor de contenidos a un guía del aprendizaje.

- Otro ejemplo de parafraseo: En opinión de Piaget (1951) y Smilansky (1968), el desarrollo cognoscitivo de los niños y las niñas en la primera infancia va...desde el juego funcional simple _repetitivo_ (como hacer rodar una pelota) pasando por los juegos constructivos (como construir una torre de bloques) y dramáticos (como ser doctor) hasta los juegos formales con reglas establecidas (como rayuela o canicas).





Derechos de autoría y licencias para el ámbito educativo

Todas las obras creadas tienen propiedad intelectual. Esto excluye a las ideas que no han sido plasmadas en algo concreto. Por ejemplo: puede tener propiedad intelectual una canción cuando se compone, edita, graba o registra, no mientras está en la mente del artista. La propiedad intelectual se divide en dos categorías:

- El derecho de autoría que abarca obras literarias y artísticas, tales como novelas, poemas, obras de teatro, películas, obras musicales, obras de arte, dibujos, sitios webs, pinturas, fotografías y esculturas y diseños arquitectónicos. Por el sólo hecho de ser creada, una obra ya cuenta con derecho de autoría.
- La propiedad industrial (patentes) que incluye las invenciones, marcas, dibujos y modelos industriales e indicaciones geográficas de origen, cuyo objetivo es generalmente comercial. Cuando una obra se registra en el Registro de Propiedad Intelectual, queda protegida del usufructo de terceras personas sin la autorización del autor o de la autora. Las marcas se registran en el Registro de Marcas y las creaciones con carácter industrial, se patentan en el Instituto Nacional de Propiedad Industrial.

Todas las obras creadas, están protegidas por el derecho de autoría, que es la garantía legal que tiene el autor o la autora frente a su obra intelectual, por el sólo hecho de haberla creado. Este reconocimiento garantiza el lucro y evita que las obras sean copiadas o utilizadas por terceros sin el consentimiento de su autor o autora.

El derecho de autoría entonces, es la atribución que recibe el autor o la autora de una obra intelectual y las patentes corresponden a un derecho

de explotación exclusivo que otorga el Estado a un inventor o inventora, quien debe registrar su creación y pagar el derecho de explotación. Para el derecho de autoría no es necesario registro alguno, pero se suele optar por el registro de propiedad intelectual.

La piratería infringe los derechos de autoría de varias maneras, ya sea distribuyendo copias de una obra, modificándola o vendiéndola sin el consentimiento del autor o de la autora. En esta categoría caen todas las personas que lucran al margen de la ley o toman información de la web sin la autorización de sus autores. Esta visión sobre los derechos de autoría es restrictiva y en muchos casos, la discusión se remonta a nivel mundial, en la poca flexibilidad que existe para el uso de obras e información disponible, especialmente en la web, en contraposición al enorme acceso que se tiene de la información misma.

En Chile existen excepciones que permiten a los usuarios y las usuarias a utilizar el material con derechos de autoría en el ámbito educacional o con fines de crítica. La legislación chilena sobre los derechos de autoría se rige por la ley 17.336 del año 1970, modificada durante el año 2010.

En esta ley se establece un plazo de protección de la obra con posterioridad a los 70 años desde la muerte del autor o de la autora. Cumplido dicho plazo, la obra pasa a pertenecer al patrimonio cultural común. La ley chilena establece algunas excepciones o limitaciones en lo que a usos educativos se refiere:

- Es lícita la inclusión en una obra, sin remunerar ni obtener autorización del titular, de fragmentos breves de obra protegida, que haya sido lícita



tamente divulgada y sea citada correctamente, mencionando su fuente, título y autor. (MINEDUC, 2010)

- Es lícito reproducir o traducir para fines educativos, pequeños fragmentos de obras artísticas, fotográficas o literarias, (excluyendo los textos escolares) para ilustrar actividades educativas, si se citan correctamente, incluyendo el nombre del autor o de la autora y la fuente. (MINEDUC, 2010)
- Es ilícito fotocopiar textos y/o libros para fines educativos, práctica muy común en el sistema escolar y universitario. (MINEDUC, 2010)
- Es lícito el uso excepcional de una obra protegida con el propósito de crítica, comentario, caricatura, enseñanza o interés académico o de investigación, siempre que esta utilización no constituya un uso lucrativo encubierto. Existe la excepción establecida en este artículo, que establece que no es aplicable a documentales audiovisuales. (MINEDUC, 2010)

El respeto de los derechos de autoría: la tarea pendiente del sistema educativo

A lo largo de la educación básica y media, se enseña poco a respetar los derechos de autoría en los colegios y escuelas del país. Con el creciente acceso a internet, aumenta el acceso a contenidos digitales y se generan oportunidades para tomar ideas y convertirlas en nuevos conceptos y aportes. Para que los usuarios y las usuarias adquieran el hábito y aprendan a respetar los derechos de autoría, se debería incorporar el respeto de los derechos de autoría en el currículum desde los cursos más pequeños.

De esta manera, mientras los alumnos y las alumnas realizan sus trabajos académicos, investigaciones y tareas, irían aprendiendo a identificar tipos de licencias, citar y construir referencias bibliográ-

ficas, valorando el trabajo propio y el de los demás.

Es muy frecuente que cuando los alumnos y las alumnas realizan trabajos escolares, utilicen información desde internet. Dado que generalmente en los colegios chilenos no es alta la exigencia y rigurosidad que se le aplica al tratamiento y evaluación de fuentes de información, estudiantes asumen que pueden utilizar de cualquier forma la información que localizan, copiando contenidos desde la web para sus tareas, sin tener consciencia que están haciendo propias ideas que son de otros o de otras.

Para ilustrar lo anterior, en un estudio efectuado con 2.031 estudiantes de enseñanza media en Valparaíso, Chile, se concluyó que el 80% de los alumnos y las alumnas declara haber copiado y pegado información de internet sin citar la fuente, al menos una vez el año anterior” (Molina & Otros, 2011). Las cifras de este estudio hacen reflexionar con alto grado de certeza, que es poco probable que estudiantes, se planteen dilemas éticos respecto al uso de obras protegidas por derechos de autoría. Por lo tanto, la escuela tiene un papel muy importante que jugar en este ámbito. Más aún, dichos estudios demuestran el desconocimiento, por parte de los alumnos y las alumnas, de los diferentes tipos existentes de licenciamiento de obras, tanto en formato impreso como digital. Todo parece indicar que asumen que, si una obra está publicada en internet, la pueden utilizar libremente. (EduTEKA, 2014).

Para tratar de revertir esta situación y evitar que los alumnos y las alumnas sean expertos o expertas plageadores, es fundamental que comprendan los tres tipos básicos de licencias que existen para obras protegidas por el derecho de autoría. Cada estudiante debe aprender que cuando quieran utilizar en sus trabajos escolares, de manera parcial, una obra elaborada por otra persona, lo primero que deben hacer es averiguar la licencia bajo la cual se publicó la obra.

- **DERECHOS DE AUTORÍA:** El primer tipo de licencia se refiere a las obras que son protegidas por derechos de autoría registradas. Una obra protegida por Derechos de Autoría se reconoce por estar cercada por el símbolo “©” y la reseña “Todos los derechos reservados”. A esta licencia también se le conoce como “Copy-Right”. Ejemplo: libros, obras musicales, entre otros.
- **COPYLEFT:** El segundo tipo de licencia, se refiere a las obras que pertenecen al dominio público, bien sea porque el autor o la autora renuncie a los derechos patrimoniales o bien porque hayan transcurrido ya setenta años desde su muerte. Éstas se pueden utilizar “sin previa autorización y sin el reconocimiento o pago de una remuneración, de manera que se facilite el acceso de las personas a las creaciones intelectuales, cuya utilización se encontraba restringida por los derechos exclusivos que se reconocen a favor de los titulares” (Vega, 2010). Ejemplo: obras de la literatura y piezas musicales clásicas entre otras.
- **CREATIVE COMMONS:** Además de las licencias tipo “Copy-Right” y dominio público “Copy-Left”, hay un tercer tipo conocido como “Creative Commons”. Tanto los recursos con Copy Left y Creative Commons son Recursos Educativos Abiertos (REA), muy utilizados en el mundo educacional. Una definición comúnmente aceptada de Recursos Educativos Abiertos es la siguiente: “recursos para enseñanza, aprendizaje e investigación, que residen en un sitio de dominio público o que se han publicado bajo una licencia de propiedad intelectual, que permite a otras personas su uso libre o con propósitos diferentes a los que contempló su autor o autora” (The William and Flora Hewlett Foundation, 2009).

Es importante que si un grupo de docentes desarrolla material educativo y lo va a compartir en la web, especifique el tipo de licencia que debe respetarse para el uso de su material por parte de terceras personas. El concepto que está tras el uso de Creative Commons como licencia es “*Compártelo, reúsalo y remézclalo, legalmente*”. Generalmente, se utiliza Creative Commons para proteger el material educativo. Existen diferentes tipos de licencias Creative Commons que ofrecen algunos derechos de uso a terceras personas, bajo ciertas condiciones dadas por el autor o la autora (Creative Commons Chile. <http://www.creativecommons.cl/tipos-de-licencias/>, recuperado el 20 de mayo del 2015). Esta web ofrece escoger o unir las condiciones de la siguiente lista. Hay un total de seis licencias Creative Commons para escoger, que se arman a partir de los 4 tipos de atribuciones que se presentan a continuación:

	Reconocimiento (Attribution): El material creado por usted puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceras personas si se muestra en los créditos.
	No Comercial (Non comercial): El material original y los trabajos derivados pueden ser distribuidos, copiados y exhibidos mientras su uso no sea comercial.
	Sin derivar (No Derivate Works): El material creado por usted puede ser distribuido, copiado y exhibido pero no se puede utilizar para crear un trabajo derivado del original.
	Licenciar igual (Share like): El material creado por usted puede ser modificado y distribuido pero bajo la misma licencia que el material original.

Con estas cuatro condiciones combinadas, se pueden generar las seis licencias que pueden tener los materiales educativos que un profesor o una profesora desarrolle:



Reconocimiento:

El material creado por usted puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos.



Reconocimiento - Sin Derivar:

El material creado por usted puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se pueden realizar obras derivadas.



Reconocimiento - Sin Derivar – No comercial:

El material creado por usted puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial. No se pueden realizar obras derivadas.



Reconocimiento – No comercial:

El material creado por usted puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial.



Reconocimiento – No comercial – Compartir igual:

El material creado por usted puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.



Reconocimiento – Compartir igual:

El material creado por usted puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. Las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

Una vez seleccionada la licencia, se debe incluir el botón Creative Commons “Algunos derechos reservados” en la web, guía, blog, o recurso editado para compartir. Se pueden tomar desde la web <http://es.creativecommons.org/blog/licencias/> u otras similares. “Todas las licencias CC requieren que los usuarios y las usuarias atribuyan al creador original de una obra, a menos que el creador haya renunciado a ese requisito o haya pedido que se elimine su nombre de una adaptación o colección. Las licencias CC tienen un requisito de atribución sofisticado y flexible, por lo que no necesariamen-

te una forma correcta proporciona la atribución. El método apropiado para dar crédito dependerá del medio y puede aplicarse de cualquier manera razonable, aunque en el caso de una adaptación o colección el crédito debe ser tan prominente como créditos para otros contribuyentes. El sitio web CC ofrece algunas de las mejores prácticas para ayudar a licenciar obras, y el equipo CC Australia ha desarrollado una guía útil para atribuir obras en diferentes formatos.” (Creative Commons, España, <http://goo.gl/IYUDwH> recuperado el 20 de mayo del 2016).





Los entornos personales de aprendizaje

Personal Learning Environment (PLE, Ambiente personal de aprendizaje) es uno de los aspectos que genera mayores debates entre los profesores y las profesoras que integran el uso de las tecnologías en la sala de clases.

PLE se define como un conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que una persona utiliza de forma asidua para aprender. Al descomponer su sigla nos damos cuenta que si se considera la palabra personal, hay tantos PLE como personas que quieren aprender. Un PLE no es un software ni una plataforma tecnológica, sino que una manera personal de aprender. Se trata de un proyecto formativo individual, centrado en el aprendizaje informal, basado en una concepción conectivista del aprendizaje, que nos propone actualizarnos permanentemente con ayuda de otras personas.

Cuando nos referimos al PLE, entendemos que es el usuario o la usuaria quien elige los objetivos, contenidos, herramientas, fuentes de acuerdo a su interés por el aprendizaje. Esta elección exige madurez, autonomía y experiencia en la toma de decisiones y en el uso de los recursos tecnológicos.

Un PLE es una forma concreta de aprender. Por forma se entiende dónde se aprende, en qué contexto (haciendo qué), con quién aprendo y cómo me relaciono con las personas que aprendo. Este concepto no deja indiferente, ya que se propone como un complemento a lo que hoy día se hace en la sala de clases.

Es evidente que los PLE van mucho más allá de la tecnología y de las herramientas digitales propiamente tal, ya que suponen un cambio profundo en las prácticas educativas personales y colectivas. Somos conscientes que aprendemos a diario en contextos diversos, de numerosas fuentes y de múltiples formas, que enriquecen nuestros conocimientos, habilidades, competencias, actitudes y valores.

Cada día los profesores y las profesoras utilizan videos desde Youtube, recogen materiales desde la web, asisten a capacitaciones o van a seminarios y reciben información desde conversaciones de pasillo. Todo lo que nos rodea puede ayudarnos a crecer en la práctica docente y construye el PLE, que a su vez es parte del desarrollo profesional docente.

En resumen, cada docente puede crear su PLE, si de manera consciente articula varias herramientas para la gestión de tareas, redes sociales, colaboración, acceso a la información, creación y edición, entre otros. Un PLE puede estar compuesto de uno o varios subsistemas. Así, puede tratarse de aplicaciones de escritorio o bien estar compuesto por uno o más servicios web.





Características de un PLE

Jordi Adell nos plantea tres características genéricas que tiene un PLE:

- Cada persona determina sus propios objetivos de aprendizaje.
- No hay evaluaciones ni títulos, no hay una estructura formal.
- Se desarrolla en la medida que se interactúa con otras personas y se aprovechan las posibilidades que brinda internet para disponer de un conjunto de herramientas y recursos gratuitos.

Elementos claves para desarrollar un PLE

Varias investigaciones concluyen que un PLE básico esencialmente posee tres tipos de elementos:

1. Herramientas de lectura que permiten acceder a información como Google, Youtube, Google Académico, bases de datos, sitios web, entre otros.
2. Herramientas para la reflexión y creación de contenidos propios, posibles de desarrollar a través de Googledocs, Evernote, OneDrive, entre otros.
3. Herramientas para comunicarse con otras personas y promover el aprendizaje colaborativo, como LinkedIn, blogs, redes sociales, comunidades virtuales, entre otros.





Referencias

- Eduteka, (2002) El plagio, cómo es y cómo se evita. <http://www.eduteka.org/PlagioIndiana.php3>, recuperado el 20 de julio del 2015.
- Educarchile. <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=226319>, recuperado el 25 de julio del 2015.
- Universidad Nacional Autónoma de México. <http://www.dgbiblio.unam.mx/index.php/guias-y-consejos-de-busqueda/como-citar>, recuperado el 25 de julio del 2015.
- Bonillas V, Valderas C, (2011). Creative commons: problemas legales de autoría y producción de conocimiento. Contextos, Nº25, 2011, 119-126. Recuperado el 20 de mayo del 2015 [<http://goo.gl/wOccQG>]
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN PÚBLICA. 2010. Ley 17.336 de Propiedad intelectual. Leychile.cl [en línea]. Disponible en: <http://www.leychile.cl/Navegar?idNorma=28933&idParte=8917030&idVersion=2010-05-04> [Consulta 10/8/2010]
- Gross, B; Hoffman, M; Marinari, M; DeSimone, K. (2015) *Flipped @ SBU: Student Satisfaction and the College Classroom*. Educational Research Quarterly Vol. 39.2
- Keengwe, J; Onchwari, G; Oigara, J. (2014) *Promoting active learning through the flipped classroom model*. IGI Global
- Rotellar, C; Cain, J. (2016) *Research perspectives and recommendations on implementing the flipped classroom*. American Journal of Pharmaceutical Education 2016; 80 (2) Article 34.
- Scheg, A. (2015) *Implementation and critical assessment of the flipped classroom experience*. IGI Global.
- Observatorio de innovación educativa del Instituto Tecnológico de Monterrey (2014) Reporte Edutrends. Octubre, 2014, 27. Disponible en:
- Tournon, J; Santiago, R; Díez, A. (2014) *The Flipped Classroom. Cómo convertir la escuela en un espacio de aprendizaje*. Grupo Océano. <http://www.sitios.itesm.mx/webtools/Zs2Ps/roie/octubre14.pdf>
- Zhonggen, Y; Guifang, W. (2015) *Academic Achievements and Satisfaction of the Clicker-Aided Flipped Business English Writing Class*. Educational Technology & Society, 19(2), 298–312.
- www.flippedclassroom.es
- http://www.aulaplaneta.com/wp-content/uploads/2015/05/Inf_40Herramientas-Flippear_Tu_Clase.pdf





Bibliografía

- Habilidades y competencias del siglo XXI para los aprendices del nuevo milenio en los países de la OCDE , <http://goo.gl/4JC03C>
- IBERTIC:
Instituto Iberoamericano de tecnologías y educación. <http://goo.gl/ZqYM4G>
- RELPE:
<http://www.relpe.org/?=competencias+digitales>,
visitada el 13 de marzo del 2015.
- Educalab:
<http://educalab.es/intef/tecnologia/>
- <http://www.educatorstechnology.com/2012/06/33-digital-skills-every-21st-century.html>
recopilado el 10 de marzo 2016
- http://www.escuela20.com/competencias-skills-habilidades/articulos-y-actualidad/las-33-competencias-digitales-que-todo-profesora-del-siglo-xxi-debiera-tener_2486_42_3979_0_1_in.html
recopilado el 10 de marzo 2016
- <https://fcit.usf.edu/matrix/professional-learning/presentations/>
recopilado el 10 de marzo 2016



TUTORIAL

Citar y referenciar

EJEMPLO: ¿Cómo citar y referenciar vídeos de Youtube (o en otra web) con normas APA?

Título del texto: ¿Qué es el cambio climático?

Datos de referencia bibliográfica	
1.- Apellido del autor(es), iniciales del autor(es)	Ministerio para la transformación ecológica y el reto demográfico.
2.- Nombre de usuario del autor	Ministerio para la transformación ecológica y el reto demográfico.
3.- Fecha de publicación	2015
4.-Título del artículo	<i>¿Qué es el cambio climático?</i>
5.- URL o dirección web directa	https://www.miteco.gob.es/es/cambio-climatico/temas/cumbre-cambio-climatico-cop21/el-cambio-climatico/
6.- Fecha de la visita al sitio web o de descarga	JUNIO/2020

Referencia: Ministerio para la transformación ecológica y el reto demográfico. (2015). que es el cambio climático. junio 2020, de Ministerio para la transformación ecológica y el reto demográfico Sitio web: <https://www.miteco.gob.es/es/cambio-climatico/temas/cumbre-cambio-climatico-cop21/el-cambio-climatico/>

EJEMPLO: ¿Cómo citar y referenciar videos de Youtube (o en otra web) con normas APA?

Título del video: El sistema solar.

Datos de referencia bibliográfica	
1.- Apellido del autor(es), iniciales del autor(es)	Happy Learning
2.- Nombre de usuario del autor	Happy Learning
3.- Fecha de publicación	Marzo/ 2015
4.-Título del artículo	<i>El sistema solar. Videos educativos para niños</i>
5.- URL o dirección web directa	https://www.youtube.com/watch?v=ZykXgSqet6A
6.- Fecha de la visita al sitio web o de descarga	JUNIO/2020

Referencia: [Happy Learning](#). (Marzo, 2015). El sistema solar. Videos educativos para niños. junio, de [Happy Learning](#) Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=ZykXgSqet6A>



Practica citar la fuente propuesta

Título del texto: Revista de educación

URL: http://www.revistadeeducacion.cl/revista_pdf/reveduc_389/files/assets/basic-html/page-1.html

Datos de referencia bibliográfica	
1.- Apellido del autor(es), iniciales del autor(es)	
2.- Nombre de usuario del autor	
3.- Fecha de publicación	
4.-Título del artículo	
5.- URL o dirección web directa	
6.- Fecha de la visita al sitio web o de descarga	

Referencia:

Practica citar la fuente propuesta

Título del video: Los animales carnívoros más peligrosos

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=UA13jG8cJa8>

Datos de referencia bibliográfica	
1.- Apellido del autor(es), iniciales del autor(es)	
2.- Nombre de usuario del autor	
3.- Fecha de publicación	
4.-Título del artículo	
5.- URL o dirección web directa	
6.- Fecha de la visita al sitio web o de descarga	

Referencia:

TUTORIAL

Cómo diseñar una webmix con Symbaloo

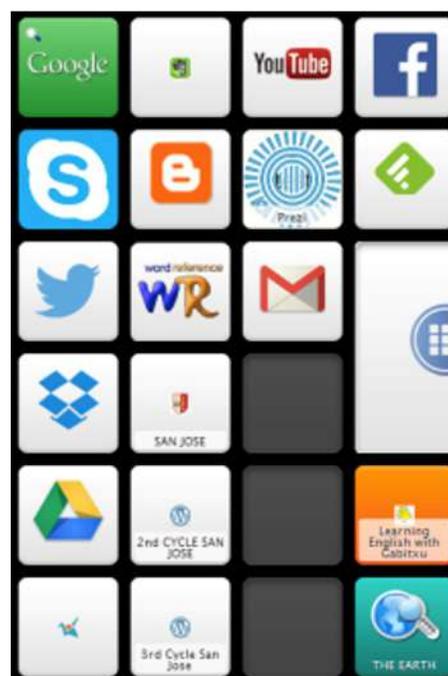
¿Qué es Symbaloo?

Symbaloo es un gestor de accesos a diferentes sitios webs, que organiza la información de manera similar a una página de inicio. Permite compartir con otros usuarios y otras usuarias las webs seleccionadas.



¿Para qué se usan las webmix de Symbaloo?

- Un profesor o una profesora puede tener varias webmix, cada una con diferentes sitios webs organizados según determinados temas o intereses.
- Es posible reunir diferentes enlaces en una webmix y determinarlos como parte del material de estudio de una clase o actividad.
- Es posible que estudiantes aporten otras webs y las fichen en Symbaloo, promovándose un trabajo colaborativo.

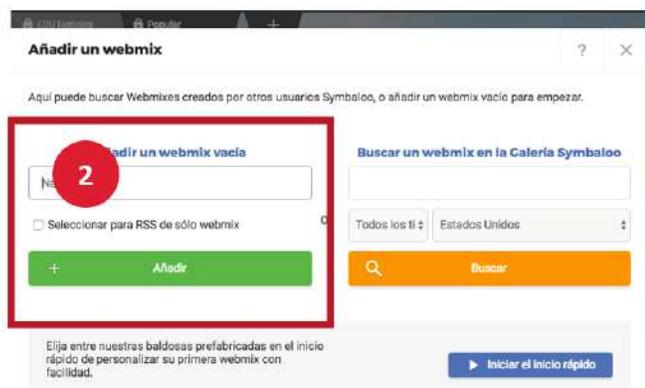


Paso a paso: armar una webmix

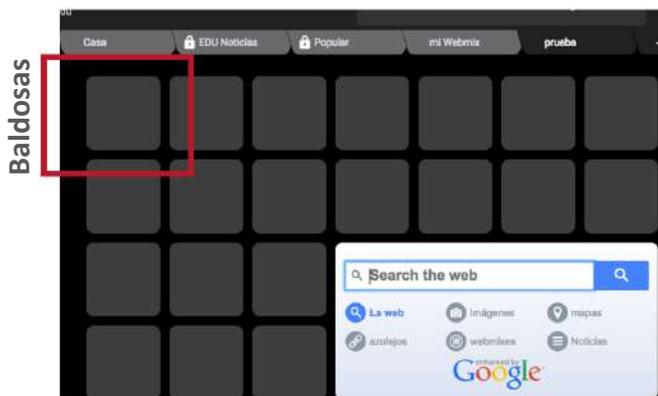
1. Desde el editor de webmix, genera una nueva



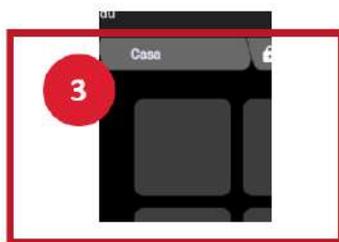
2. Dale un nombre y añade tus baldosas con accesos directos a webs relacionadas con tu especialidad.



Tu webmix está lista para editar.



3. Tras crear una cuenta en Symbaloo.edu, pincha una baldosa con el botón derecho del mouse y activa el panel de edición.



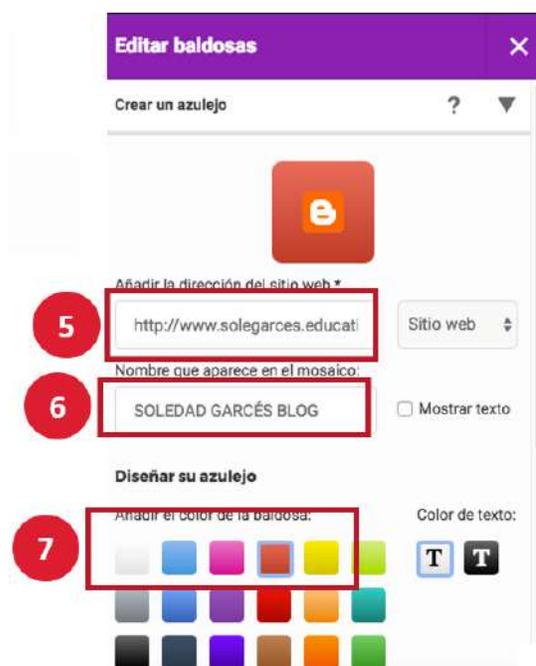
4. Abre el panel de edición



5. Tras crear una cuenta en Symbaloo.edu, pincha una baldosa con el botón derecho del mouse, y activa el panel de edición.

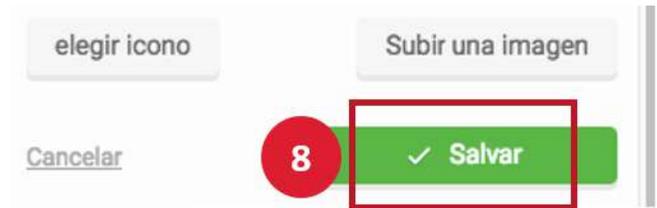
6. Determina el nombre de la web.

7. Dale color a la baldosa.





8. Inserta un ícono si prefieres y graba.



Comparte tu webmix

9. Comparte tu webmix desde el menú COMPARTIR.

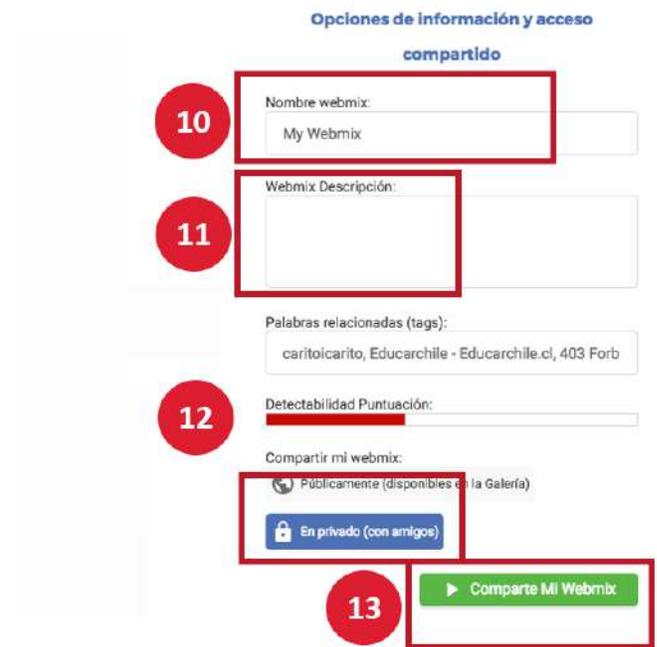


10. Dale un nombre a tu webmix.

11. Escribe una breve descripción del tema que une a todas las web fichadas en esta webmix.

12. Configura de manera privada.

13. Comparte con el botón verde para que Symboloo te entregue la URL de tu webmix.



T U T O R I A L

Validar la calidad de una web educativa

EJEMPLO

Columna A	Columna B
Web seleccionada/URL	Eduteka http://eduteka.icesi.edu.co/
Autoría definida	Los contenidos los propone la Fundación Gabriel Piedrahita de Colombia.
Actualización periódica	Según la información recopilada en QUIENES SOMOS, la web se actualiza mensualmente. La fecha de publicación se ve en cada documento publicado.
Propósitos definidos	La fundación explicita que su interés son los profesores y apoyarlos en su formación pedagógica utilizando TIC. Apoya investigación y proyectos de innovación educativa.
Objetividad	Es objetiva ya sus contenidos son todos relacionados a temas educativos, ajustándose a lo que especifica dada en su misión y visión.
Precisión de contenidos	No se observan errores de ortografía, los contenidos están correctamente citados y las traducciones de textos en inglés son bastante fidedignas.
Confiabilidad	Cita con fuentes confiables, y toma contenidos de autores de renombre que han publicado sus investigaciones en revistas de calidad.
Navegabilidad	La web tiene una estructura sólida que permite navegar a través de la barra de navegación superior. Reorganiza los accesos a cada espacio de la web desde una parte inferior del sitio y cuenta con un mapa organizado de accesos.

Valida una web que tu selecciones

Columna A	Columna B
Web seleccionada/URL	
Autoría definida	
Actualización periódica	
Propósitos definidos	
Objetividad	
Precisión de contenidos	
Confiabilidad	
Navegabilidad	



CPEIP
Ministerio de Educación

