

Instituto Superior de Profesorado Nº 4 "Ángel Cárcano"  
Profesorado en Administración



**Tema:** *Uso de las Tics en el Aula*

**Materia:** Taller de Docencia I

**Profesora:** Maria Alejandra Leme

**Fecha de Entrega:** 27 de octubre de 2008

**Integrantes:**

~ Pividori, Maria Silvia

~ Buseghin, Erica Joana

<b>INDICE</b>	<b>Página</b>
Tema.....	3
Problema.....	3
Objetivos.....	3
Fundamentación.....	3
Desarrollo.....	4
¿Qué son las TICs?.....	4
¿Cuáles son las características de las TICs?.....	4
¿Cuáles son los objetivos de las TICs en el ámbito educativo?.....	4
¿Cuáles son las ventajas y desventajas de las TICs?.....	4
Desde la perspectiva del aprendizaje.....	4
Desde el punto de vista de los estudiantes.....	6
Desde la perspectiva de los profesores.....	7
Las principales funciones e instrumentos de las TIC en los entornos educativos actuales.....	8
ALGUNAS HERRAMIENTAS ÚTILES PARA UTILIZARSE EN CLASE.....	10
WebQuest.....	10
¿Qué son las webquest? .....	10
Estructura de una WebQuest.....	10
Aplicación de una Webquest en una asignatura.....	11
Una webquest tiene las siguientes características.....	11
Una webquest apunta a desarrollar algunas competencias.....	11
Niveles de webquest.....	12
Aspectos claves en el diseño de una WebQuest .....	12
¿Qué es un Weblog?.....	12
¿Qué es un podcast?.....	12
La Pizarra Digital.....	13
La magia de la pizarra digital.....	13
PD: modelos de utilización.....	13
Las plataformas e-centro.....	14
INTRANETS: Servicios.....	14
PLATAFORMAS e-CENTRO: Servicios.....	14
HERRAMIENTAS ÚTILES DE MICROSOFT OFFICE.....	16
Word.....	16
Excel.....	16
Power Point.....	17
Outlook Express.....	17
InfoPath.....	17
Publisher.....	18
Access.....	18
FrontPage.....	18
Los juegos de simulación basados en la realidad.....	19
Concepto de juego simulado de empresa.....	19
¿Qué tipos de simulación de empresa existen?.....	19
¿Qué características debería cumplir un juego de simulación para su uso multifuncional?.....	20
Las simulaciones de empresa son el medio ideal para superar barreras del aprendizaje.....	21
Programas que realizan Mapas Conceptuales.....	22
ConceptDraw Mindmap Professional 4.5.....	22
InfoRapid KnowlegdeMap 2005e.....	22
FreeMind 0.8.0.....	22
CmapTools 4.12.....	23
Las películas como recurso didáctico para enseñar Economía y materias relacionadas.....	24
Conclusión.....	32
Encuestas.....	33
Bibliografía.....	34

**Tema:**

Uso de las TICS en el aula

**Problema:**

¿Cuáles son las herramientas informáticas con las que puede contar un docente para el desarrollo de una clase?

**Objetivos:**

- ✓ Conocer las distintas herramientas que un docente puede aplicar en clase
- ✓ Promover el uso cotidiano de las Tics para favorecer el desarrollo y mejoramiento de la enseñanza y el aprendizaje.
- ✓ Formar a los alumnos en el uso y manejo de las Tics.
- ✓ Promover la alfabetización digital para alumnos y docentes.
- ✓ Incorporar recursos didácticos para el desarrollo de clases futuras.

**Pasos a seguir:**

- ❖ Búsquedas en Internet, en el que se detallan las herramientas informáticas que pueden ser utilizadas en el aula.
- ❖ Entrevistas a docentes o programadores acerca de que si utilizan herramientas informáticas en las clases.
- ❖ Selección de información de revistas, diarios, Internet, etc.
- ❖ Redacción del informe.
- ❖ Demostración de simulaciones/programas/ etc.

**Fundamentación:**

La Internet hoy cumple un rol fuerte e imprescindible en la difusión de múltiples hechos. El tema está abierto, no está dicha la última palabra, pero indudablemente que no podemos frenar al progreso y no podemos rezagar la evolución de la cultura de la zona; cuando más tardamos en implementar el conocimiento de las nuevas tecnologías más atrasamos nuestro entorno. Estamos en un constante cambio.

Hoy en día, la escuela debe integrar la nueva cultura informática, es decir, la alfabetización digital, que es una fuente de información, es un instrumento cognitivo y de productividad para realizar trabajos, es un material didáctico actual. Por lo tanto, el rol actual de la escuela es la de acercar a los estudiantes a la cultura de hoy y no la del ayer.

Es por eso que elegimos esta temática ya que nos resultó innovadora, relevante para el desarrollo de nuestro futuro el de "ser docentes". Su aplicación implica la incorporación de las nuevas tecnologías en el aula, es decir, ponerlas en práctica en las clases. Estos son potentes instrumentos didácticos que facilitan los procesos de enseñanza-aprendizaje, aunque se deben aplicar diversas metodologías en función de los recursos disponibles, de las características de los estudiantes y de los objetivos que se pretenden lograr. La puesta en marcha significa un desafío para docentes y alumnos, los cuales también nos vemos influenciados por esta nueva competencia a desarrollar.

En conclusión, estos ambientes enriquecidos mediante la integración de las N-Tics permitirán niveles de aprendizaje y de desarrollo de competencias mucho más elevados de los que existen hoy.

## **Desarrollo:**

### **¿Qué son las TICs?**

Son las tecnologías de la Información y Comunicación, es decir, son aquellas herramientas computacionales e informáticas que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma. Es un conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información, para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos digitalizados.

Para todo tipo de aplicaciones educativas, las TICs son medios y no fines. Por lo tanto, son instrumentos y materiales de construcción que facilitan el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y distintas formas de aprender, estilos y ritmos de los aprendices.

### **¿Cuáles son las características de las TICs?**

Las TICs tienen como características principales las siguientes:

- Son de carácter innovador y creativo, pues dan acceso a nuevas formas de comunicación.
- Tienen mayor influencia y beneficia en mayor proporción al área educativa ya que la hace más accesible y dinámica.
- Son considerados temas de debate público y político, pues su utilización implica un futuro prometedor.
- Se relacionan con mayor frecuencia con el uso de la Internet y la informática.
- Afectan a numerosos ámbitos de las ciencias humanas como la sociología, la teoría de las organizaciones o la gestión.
- Resultan un gran alivio económico a largo plazo, aunque en el tiempo de adquisición resulte una fuerte inversión.
- Constituyen medios de comunicación y adquisición de información de toda variedad, inclusive científica, a los cuales las personas pueden acceder por sus propios medios, es decir potencian la educación a distancia en la cual es casi una necesidad del alumno poder llegar a toda la información posible solo, o con una ayuda mínima del docente.

### **¿Cuáles son los objetivos de las TICs en el ámbito educativo?**

En la Conferencia Mundial de Educación para Todos, celebrada en Tailandia se estableció que la educación del tercer milenio debía estar basada en: aprender a aprender, aprender a conocer, aprender a hacer, y aprender a comprender al otro, por ello aquí planteamos algunos de los objetivos que se esperan cumplir en el aspecto educativo con el empleo de estas nuevas tecnologías de información y comunicación.

- Diseñar e implantar un servicio educativo innovador de aprendizaje abierto, implantando el dispositivo tecnológico adecuado para ampliar el marco de actuación de la universidad al ámbito nacional e internacional.
- Implantar un servicio de educación semi empresarial para estudios regulares de grado y de postgrado, apoyado en el servicio a que hace referencia en primer objetivo con el apoyo pedagógico, técnico y administrativo adecuado.
- Proporcionar acceso a los servicios educativos del campo a cualquier alumno desde cualquier lugar, de forma que pueda desarrollar acciones de aprendizaje autónomamente, con ayuda de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

### **¿Cuáles son las ventajas y desventajas de las TICs?**

#### **Desde la perspectiva del aprendizaje:**

##### Ventajas

- ✓ *Interés. Motivación.* Los alumnos están muy motivados al utilizar los recursos de las TICs. Es uno de los motores del aprendizaje, ya que incita a la actividad y al pensamiento. Por otro lado, la motivación hace que los estudiantes dediquen más tiempo a trabajar, entonces es probable que aprendan más.
- ✓ *Interacción y Continúa actividad intelectual.* Los estudiantes están permanentemente activos al interactuar con el ordenador y entre ellos a distancia. Mantienen un alto grado de implicación en el trabajo. La versatilidad e interactividad del ordenador, la posibilidad de "dialogar" con él, el gran volumen de información disponible en Internet, les atrae y mantiene su atención.
- ✓ *Desarrollo de la iniciativa.* La constante participación por parte de los alumnos propicia el desarrollo de su iniciativa ya que se ven obligados a tomar continuamente nuevas decisiones ante las respuestas del ordenador a sus acciones. Se promueve un trabajo autónomo riguroso y metódico.

### Uso de las Tics en el aula

- ✓ *Aprendizaje a partir de los errores.* El "feed back" inmediato a las respuestas y a las acciones de los usuarios permite a los estudiantes conocer sus errores justo en el momento en que se producen y generalmente el programa les ofrece la oportunidad de ensayar nuevas respuestas o formas de actuar para superarlos.
- ✓ *Mayor comunicación entre profesores y alumnos.* Los canales de comunicación que proporciona Internet (correo electrónico, foros, chat) facilitan el contacto entre los alumnos y con los profesores. De esta manera es más fácil preguntar dudas en el momento en que surgen, compartir ideas, intercambiar recursos, debatir, etc.
- ✓ *Aprendizaje cooperativo.* Los instrumentos que proporcionan las TICs (fuentes de información, materiales interactivos, correo electrónico, espacio compartido de disco, foros) facilitan el trabajo en grupo y el cultivo de actitudes sociales, el intercambio de ideas, la cooperación y el desarrollo de la personalidad. Estos factores estimulan a sus componentes y hace que discutan sobre la mejor solución para un problema, critiquen, se comuniquen los descubrimientos.
- ✓ *Alto grado de interdisciplinariedad.* Las tareas educativas realizadas con computadora permiten obtener un alto grado de interdisciplinariedad ya que el ordenador debido a su versatilidad y gran capacidad de almacenamiento permite realizar diversos tipos de tratamiento de una información muy amplia y variada. Por otra parte, el acceso a la información hipertextual de todo tipo que hay en Internet potencia mucho más esta interdisciplinariedad.
- ✓ *Alfabetización digital y audiovisual.* Estos materiales proporcionan a los alumnos un contacto con las TICs como medio de aprendizaje y herramienta para el proceso de la información (acceso a la información, proceso de datos, expresión y comunicación), generador de experiencias y aprendizajes. Contribuyen a facilitar la necesaria alfabetización informática y audiovisual.
- ✓ *Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información.* El gran volumen de información disponible en CD/DVD y, sobre todo de Internet, exige la puesta en práctica de técnicas que ayuden a la localización de la información que se necesita y a su valoración
- ✓ *Mejora de las competencias de expresión y creatividad.* Las herramientas que proporcionan las TICs (procesadores de textos, editores gráficos) facilitan el desarrollo de habilidades de expresión escrita, gráfica y audiovisual.
- ✓ *Fácil acceso a mucha información de todo tipo.* Internet y los discos CD/DVD ponen a disposición de alumnos y profesores un gran volumen de información (textual y audiovisual) que, sin duda, puede facilitar los aprendizajes.
- ✓ *Visualización de simulaciones.* Los programas informáticos permiten simular secuencias y fenómenos físicos, químicos o sociales, fenómenos en 3D, etc., de manera que los estudiantes pueden experimentar con ellos y así comprenderlos mejor.

### Inconvenientes

- ❖ *Distracciones.* Los alumnos a veces se dedican a jugar en vez de trabajar.
- ❖ *Dispersión.* La navegación por los atractivos espacios de Internet, a veces, inclina a los usuarios a desviarse de los objetivos de su búsqueda. Por su parte, el atractivo de los programas informáticos también mueve a los estudiantes a invertir mucho tiempo interactuando con aspectos accesorios.
- ❖ *Pérdida de tiempo.* Muchas veces se pierde mucho tiempo buscando la información que se necesita: exceso de información disponible, dispersión y presentación atomizada, falta de método en la búsqueda, etc.
- ❖ *Informaciones no fiables.* En Internet hay muchas informaciones que no son fiables: parciales, equivocadas, obsoletas, etc.
- ❖ *Aprendizajes incompletos y superficiales.* La libre interacción de los alumnos con estos materiales, no siempre de calidad y a menudo descontextualizado, puede proporcionar aprendizajes incompletos con visiones de la realidad simplistas y poco profundas. Acostumbrados a la inmediatez, los alumnos se resisten a emplear el tiempo necesario para consolidar los aprendizajes, y confunden el conocimiento con la acumulación de datos.
- ❖ *Diálogos muy rígidos.* Los materiales didácticos exigen la formalización previa de la materia que se pretende enseñar y que el autor haya previsto los caminos y diálogos que seguirán los alumnos. Por otra parte, en las comunicaciones virtuales, a veces cuesta hacerse entender con los "diálogos" ralentizados e intermitentes del correo electrónico.
- ❖ *Visión parcial de la realidad.* Los programas presentan una visión particular de la realidad, no la realidad tal como es.
- ❖ *Ansiedad.* La continua interacción ante el ordenador puede provocar ansiedad en los estudiantes.

## Uso de las Tics en el aula

- ❖ *Dependencia de los demás.* El trabajo en grupo también tiene sus inconvenientes. En general conviene hacer grupos estables (donde los alumnos ya se conozcan) pero flexibles (para ir variando) y no conviene que los grupos sean numerosos, ya que algunos estudiantes se podrían convertir en espectadores de los trabajos de los otros.

### Desde el punto de vista de los estudiantes

#### Ventajas

- ✓ *A menudo aprenden con menos tiempo.*
- ✓ *Atractivo.* Supone la utilización de un instrumento atractivo y muchas veces con componentes lúdicos.
- ✓ *Acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje.* Los estudiantes tienen a su alcance todo tipo de información y múltiples materiales didácticos digitales, en CD/DVD e Internet, que enriquecen los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- ✓ *Personalización de los procesos de enseñanza y aprendizaje.* La existencia de múltiples materiales didácticos y recursos educativos facilita la individualización de la enseñanza y el aprendizaje; cada alumno puede utilizar los materiales más acordes con su estilo de aprendizaje y sus circunstancias personales.
- ✓ *Autoevaluación.* La interactividad que proporcionan las TIC pone al alcance de los estudiantes múltiples materiales para la autoevaluación de sus conocimientos.
- ✓ *Mayor proximidad del profesor.* A través del correo electrónico, puede contactarse con él cuando sea necesario.
- ✓ *Flexibilidad en los estudios.* Los entornos de teleformación y la posibilidad de que los alumnos trabajen ante su ordenador con materiales interactivos de autoaprendizaje y se puedan comunicar con profesores y compañeros, proporciona una gran flexibilidad en los horarios de estudio y una descentralización geográfica de la formación. Los estudiantes tienen más autonomía. La educación puede extenderse a colectivos que no pueden acceder en las aulas convencionales.
- ✓ *Instrumentos para el proceso de la información.* Las TIC les proporcionan poderosos instrumentos para procesar la información: escribir, calcular, hacer presentaciones, etc.
- ✓ *Ayudas para la Educación Especial.* En el ámbito de las personas con necesidades especiales es uno de los campos donde el uso del ordenador en general, proporciona mayores ventajas. Muchas formas de disminución física y psíquica limitan las posibilidades de comunicación y el acceso a la información; en muchos de estos casos el ordenador, con periféricos especiales, puede abrir caminos alternativos que resuelvan estas limitaciones.
- ✓ *Ampliación del entorno vital.* Más contactos. Las posibilidades informativas y comunicativas de Internet amplían el entorno inmediato de relación de los estudiantes. Conocen más personas, tienen más experiencias, pueden compartir sus alegrías y problemas, etc.
- ✓ *Más compañerismo y colaboración.* A través del correo electrónico, chats y foros, los estudiantes están más en contacto entre ellos y pueden compartir más actividades lúdicas y la realización de trabajos.

#### Inconvenientes

- ❖ *Adicción.* El multimedia interactivo e Internet resulta motivador, pero un exceso de motivación puede provocar adicción. El profesor deberá estar atento ante alumnos que muestren una adicción desmesurada videojuegos, chats, etc.
- ❖ *Aislamiento.* Los materiales didácticos multimedia e Internet permiten al alumno aprender solo, pero este trabajo individual, en exceso, puede acarrear problemas de sociabilidad.
- ❖ *Cansancio visual y otros problemas físicos.* Un exceso de tiempo trabajando ante el ordenador o malas posturas pueden provocar diversas dolencias.
- ❖ *Inversión de tiempo.* Las comunicaciones a través de Internet abren muchas posibilidades, pero exigen tiempo: leer mensajes, contestar, navegar, etc.
- ❖ *Sensación de desbordamiento.* A veces el exceso de información, que hay que revisar y seleccionar, produce una sensación de desbordamiento: falta tiempo.
- ❖ *Falta de conocimiento de los lenguajes.* A veces los alumnos no conocen adecuadamente los lenguajes (audiovisual, hipertextual) en los que se presentan las actividades informáticas, lo que dificulta o impide su aprovechamiento.
- ❖ *Recursos educativos con poca potencialidad didáctica.* Los materiales didácticos y los nuevos entornos de teleformación no siempre proporcionan adecuada orientación, profundidad de los

## Uso de las Tics en el aula

contenidos, motivación, buenas interacciones, fácil comunicación interpersonal, muchas veces faltan las guías didácticas. También suelen tener problemas de actualización de los contenidos.

- ❖ *Virus*. La utilización de las nuevas tecnologías expone a los virus informáticos, con el riesgo que suponen los datos almacenados en los discos y el coste (en tiempo y dinero) para proteger los ordenadores.
- ❖ *Esfuerzo económico*. Cuando las TICs se convierten en herramientas básicas de trabajo, surge la necesidad de comprar un equipo personal.

## Desde la perspectiva de los profesores

### Ventajas

- ✓ *Fuente de recursos educativos para la docencia, la orientación y la rehabilitación*. Los discos CD/DVD e Internet proporcionan al profesor múltiples recursos educativos para utilizar con sus estudiantes: programas, webs de interés educativo, etc.
- ✓ *Individualización*. Tratamiento de la diversidad. Los materiales didácticos interactivos (en disco y on-line) individualizan el trabajo de los alumnos ya que la computadora puede adaptarse a sus conocimientos previos y a su ritmo de trabajo. Resultan muy útiles para realizar actividades complementarias y de recuperación en las que los estudiantes pueden autocontrolar su trabajo.
- ✓ *Facilidades para la realización de agrupamientos*. La abundancia de recursos y la variedad y amplitud de información en Internet facilitan al profesor la organización de actividades grupales en las que los estudiantes deben interactuar con estos materiales.
- ✓ *Mayor contacto con los estudiantes*. El correo electrónico permite disponer de un nuevo canal para la comunicación individual con los estudiantes, especialmente útil en la caso de alumnos con problemas específicos, enfermedad, etc.
- ✓ *Liberan al profesor de trabajos repetitivos*. Al facilitar la práctica sistemática de algunos temas mediante ejercicios autocorrectivos de refuerzo sobre técnicas instrumentales, presentación de conocimientos generales, prácticas sistemáticas de ortografía, etc., liberan al profesor de trabajos repetitivos, monótonos y rutinarios, de manera que se puede dedicar más a estimular el desarrollo de las facultades cognitivas superiores de los alumnos.
- ✓ *Facilitan la evaluación y control*. Existen múltiples programas y materiales didácticos on-line, que proponen actividades a los estudiantes, evalúan sus resultados y proporcionan informes de seguimiento y control.
- ✓ *Actualización profesional*. La utilización de los recursos que aportan las TIC como herramienta para el proceso de la información y como instrumento docente, supone una actualización profesional para el profesor, al tiempo que completa su alfabetización informática y audiovisual. Por otra parte en Internet pueden encontrar cursos on-line y otras informaciones que puedan contribuir a mejorar sus competencias profesionales: prensa de actualidad, experiencias que se realizan en otros centros y países, etc.
- ✓ *Constituyen un buen medio de investigación didáctica en el aula*. El hecho de archivar las respuestas de los alumnos cuando interactúan con determinados programas, permite hacer un seguimiento detallado de los errores cometidos y del proceso que han seguido hasta llegar a la respuesta correcta.
- ✓ *Contactos con otros profesores y centros*. Los canales de información y comunicación de Internet facilitan al profesor el contacto con otros centros y colegas, con los que puede compartir experiencias, realizar materiales didácticos colaborativamente, etc.

### Inconvenientes

- ❖ *Estrés*. A veces el profesor no dispone de los conocimientos adecuados sobre los sistemas informáticos y sobre cómo aprovechar los recursos educativos disponibles con sus alumnos. Surgen problemas y aumenta su estrés.
- ❖ *Desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo*. Los estudiantes pueden centrarse en la tarea que les planteé el programa en un sentido demasiado estrecho y buscar estrategias para cumplir con el mínimo esfuerzo mental, ignorando las posibilidades de estudio que les ofrece el programa. Muchas veces los alumnos consiguen aciertos a partir de premisas equivocadas, y en ocasiones hasta pueden resolver problemas que van más allá de su comprensión utilizando estrategias que no están relacionadas con el problema pero que sirven para lograr su objetivo. Una de estas estrategias consiste en "leer las intenciones del maestro". Por otra parte en Internet pueden encontrarse muchos trabajos que los alumnos pueden simplemente copiar para entregar al profesor como propios.

## Uso de las Tics en el aula

- ❖ *Desfases respecto a otras actividades.* El uso de los programas didácticos puede producir desfases inconvenientes con los demás trabajos del aula, especialmente cuando abordan aspectos parciales de una materia y difieren en la forma de presentación y profundidad de los contenidos respecto al tratamiento que se ha dado a otras actividades.
- ❖ *Problemas de mantenimiento de los ordenadores.* A veces los alumnos, hasta de manera involuntaria, desconfiguran o contaminan con virus las computadoras.
- ❖ *Supeditación a los sistemas informáticos.* Al necesitar de los ordenadores para realizar las actividades proyectadas, cualquier incidencia en éstos dificulta o impide el desarrollo de la clase.
- ❖ *Exigen una mayor dedicación.* La utilización de las TIC, aunque puede mejorar la docencia, exige más tiempo de dedicación del profesor: cursos de alfabetización, tutorías virtuales, gestión del correo electrónico personal, búsqueda de información en Internet, etc.
- ❖ *Necesidad de actualizar equipos y programas.* La informática está en continua evolución, los equipos y los programas mejoran sin cesar y ello nos exige una constante renovación.

## Las principales funciones e instrumentos de las TIC en los entornos educativos actuales

### Instrumentos

- ✓ Medio de expresión y creación multimedia, para escribir, dibujar, realizar presentaciones multimedia, elaborar páginas Web.
- ✓ Procesadores de textos, editores de imagen y vídeo, editores de sonido, programas de presentaciones.
- ✓ Lenguajes de autor para crear materiales didácticos interactivos.
- ✓ Cámara fotográfica, vídeo.
- ✓ Sistemas de edición videográfica, digital y analógica.
- ✓ Canal de comunicación, que facilita la comunicación interpersonal, el intercambio de ideas y materiales y el trabajo colaborativo.
- ✓ Correo electrónico, chat, videoconferencias, listas de discusión, foros.
- ✓ Canal de comunicación presencial. Los alumnos pueden participar más en clases. Ej: pizarra digital.
- ✓ Canal de comunicación virtual mensajería, foros, weblogs, wikis, plataformas e-centros.
- ✓ Fuente abierta de información y de recursos (lúdicos, formativos, profesionales). En el caso de Internet hay "buscadores" especializados para ayudarnos a localizar la información que buscamos (mass media, self media)
- ✓ CD-ROM, vídeos DVD, páginas Web de interés educativo en Internet, plataformas e-centro, www-internet, etc.
- ✓ Prensa, radio, televisión.
- ✓ Instrumento para procesar información (SOFTWARE) - Instrumento de productividad para el proceso de la información: crear bases de datos, preparar informes, realizar cálculos, etc.
- ✓ Hojas de cálculo, gestores de bases de datos, etc.
- ✓ Lenguajes de programación.
- ✓ Programas para el tratamiento digital de la imagen y el sonido.
- ✓ Instrumento cognitivo que puede apoyar determinados procesos mentales de los estudiantes asumiendo aspectos de una tarea: memoria que le proporciona datos para comparar diversos puntos de vista, simulador donde probar hipótesis, entorno social para colaborar con otros, proveedor de herramientas que facilitan la articulación y representación de conocimientos.
- ✓ Generador de mapas conceptuales.
- ✓ Instrumento para la gestión administrativa y tutorial.
- ✓ Programas específicos para la gestión de centros y seguimiento de tutorías.
- ✓ Web del centro con formularios para facilitar la realización de trámites on-line.
- ✓ Herramienta para la orientación, el diagnóstico y la rehabilitación de estudiantes.
- ✓ Programas específicos de orientación, diagnóstico y rehabilitación.
- ✓ Webs específicos de información para la orientación escolar y profesional.
- ✓ Medio didáctico y para la evaluación: informa, ejercita habilidades, hace preguntas, guía el aprendizaje, motiva, evalúa, etc.
- ✓ Materiales didácticos multimedia (soporte disco o en Internet).
- ✓ Simulaciones.
- ✓ Programas educativos de radio, vídeo y televisión. Materiales didácticos en la prensa.
- ✓ Instrumento para la evaluación, que proporciona: corrección rápida y feedback inmediato, reducción de tiempos y costes, posibilidad de seguir el "rastros" del alumno, uso en cualquier ordenador (si es on-line).



### Uso de las Tics en el aula

- ✓ Programas y páginas web interactivas para evaluar conocimientos y habilidades
- ✓ Soporte de nuevos escenarios formativos
- ✓ Entornos virtuales de enseñanza
- ✓ Pueden facilitar la labor docente: más recursos para el tratamiento de la diversidad, facilidades para el seguimiento y evaluación (materiales autocorrectivos, plataformas), tutorías y contacto con las familias.

Todos los instrumentos mencionados anteriormente permiten la realización de nuevas actividades de aprendizaje de alto potencial didáctico. Suponen el aprendizaje de nuevos conocimientos y competencias que inciden en el desarrollo cognitivo y son necesarias para desenvolverse en la actual Sociedad de la Información.

## WebQuest

### ¿Qué son las webquest?

El modelo de Webquest fue desarrollado por Bernie Dodge en 1995 que lo definió como una actividad orientada a la investigación donde toda o casi toda la información que se utiliza procede de recursos de la Web.

WebQuests son actividades estructuradas y guiadas que evitan estos obstáculos proporcionando a los alumnos una tarea bien definida, así como los recursos y las consignas que les permiten realizarlas.



### Estructura de una WebQuest

- ✓ *Título*
- ✓ *Introducción*: presentación atractiva de la actividad (a veces los alumnos adoptan un rol: detective, periodista, etc.)
- ✓ *Actividad*: objetivos formativos y tareas a realizar (todos o por rol): resolver un problema, hacer una síntesis, preguntas, etc.
- ✓ *Recursos*: que se utilizarán: webs, foros telemáticos, otros libros y documentos. Serán de fácil acceso.
- ✓ *Proceso*: para realizar las tareas, indicando fases y con ayudas (andamios cognitivos) para:
  - ✓ La adquisición de información relevante
  - ✓ Su transformación (análisis, comprensión, valoración, etc.)
  - ✓ Y la elaboración del producto final (síntesis, etc.)
- ✓ *Evaluación*: criterios de valoración y rubricas con la valoración de cada dimensión considerada (del proceso y del producto).
- ✓ *Conclusión*: comentarios finales/síntesis/sugerencias sobre la actividad y la presentación del resultado.

Según sus desarrolladores Bernie Dodge y Tom March se compone de 6 partes esenciales:

✓ La **introducción** provee a los alumnos la información y orientación necesaria sobre el tema o problema sobre el que tiene que trabajar. La meta de la introducción es hacer la actividad atractiva y divertida para los estudiantes de tal manera que los motive y mantenga el interés a lo largo de la actividad. Los proyectos deben contarse a los educandos haciendo que los temas sean atractivos, visualmente interesantes, que parezcan relevantes para ellos debido a sus experiencias pasadas o metas futuras, importantes por sus implicaciones globales, urgentes porque necesitan una pronta solución o divertidos ya que ellos pueden desempeñar un papel a realizar.

✓ La **tarea** es una descripción formal de algo realizable e interesante que los estudiantes deberán haber llevado a cabo al final de la WebQuest. Esto podría ser un producto tal como una presentación multimedia, una exposición verbal, una cinta de video, construir una pagina Web o realizar una obra de teatro. Una WebQuest exitosa se puede utilizar varias veces, en clases diferentes o en distintos años escolares. La actividad puede ser modificada o redefinida y se puede desafiar a los estudiantes para que propongan algo que vaya más lejos, de tal manera, que sea más profunda que las anteriores.

La tarea es la parte más importante de una WebQuest y existen muchas maneras de asignarla. Para ello puede verse las taxonomías de tareas en la que se describen los 12 tipos de tareas más comunes y se sugieren algunas formas para optimizar su utilización. Las mismas son las siguientes: Tareas de repetición, de compilación, de misterio, periodísticas, de diseño, de construcción de consenso, de persuasión, de autoreconocimiento, de producción creativa, analítica, de juicio, científica, etc.

✓ Los **recursos** consisten en una lista de sitios Web que el profesor ha localizado para ayudarle al estudiante a completar la tarea. Estos son seleccionados previamente para que el estudiante pueda enfocar su atención en el tema en lugar de navegar a la deriva. No necesariamente todos los Recursos deben estar en Internet y la mayoría de las WebQuest más recientes incluyen los Recursos en la sección correspondiente al Proceso. Con frecuencia, tiene sentido dividir el listado de Recursos para que algunos sean examinados por todo el grupo, mientras que otros Recursos corresponden a los subgrupos de estudiantes que representarán un papel específico o tomarán una perspectiva en particular.

## Uso de las Tics en el aula

Algunos modelos para realizar WebQuests proponen en este punto la dirección o guía que el docente pueda brindar a sus estudiantes para explicarles la forma de administrar su tiempo a lo largo del desarrollo de la Tarea. Mediante la construcción de ayudas visuales como Mapas Conceptuales o diagramas que sirvan como bitácora, se muestra al estudiante la forma de conducir la realización de la tarea.

✓ El **proceso** describe los pasos que el estudiante debe seguir para llevar a cabo la Tarea, con los enlaces incluidos en cada paso. Esto puede contemplar estrategias para dividir las Tareas en Subtareas y describir los papeles a ser representados o las perspectivas que debe tomar cada estudiante. La descripción del proceso debe ser relativamente corta y clara.

✓ La **evaluación** fue añadida recientemente en el modelo de las WebQuests. Los criterios evaluativos deben ser precisos, claros, consistentes y específicos para el conjunto de Tareas. Una forma de evaluar el trabajo de los estudiantes es mediante una plantilla de evaluación. Esta se puede construir tomando como base el "Boceto para evaluar WebQuests" de Bernie Dodge que permite a los profesores calificar una WebQuest determinada y ofrece retroalimentación específica y formativa a quien la diseñó. Muchas de las teorías sobre valoración, estándares y constructivismo se aplican a las WebQuests: metas claras, valoración acorde con Tareas específicas e involucrar a los estudiantes en el proceso de evaluación.

✓ Por último, la **conclusión** resume la experiencia y estimula la reflexión acerca del proceso de tal manera que extienda y generalice lo aprendido. Con esta actividad se pretende que el profesor anime a los alumnos para que sugieran algunas formas diferentes de hacer las cosas con el fin de mejorar la actividad.

### Aplicación de una Webquest en una asignatura:

✓ *Presentación de la asignatura:* objetivos, etc.

✓ *Temario de contenidos y actividades:* cada tema puede tener una WEB TEMATICA ESPECÍFICA con:

❖ Los apartados de cada tema.

❖ Documentos: apuntes y esquemas.

❖ Materiales didácticos.

❖ Ejercicios y actividades de aprendizaje.

❖ Bibliografía y enlaces Web: documentos, WebQuests, simuladores, ejercicios autocorrectivos, etc.

❖ Actividades hechas por alumnos de cursos anteriores.

✓ *Metodología y evaluación:* actividades que se evaluarán, criterios de valoración, calendario, etc.

✓ *Canales de comunicación:* tutorías, enlaces a foros de estudiantes, listados de alumnos con e-mail y Web.

✓ *Tablón de anuncios del profesor:* exámenes, visitas, trabajos, etc.

### Una webquest tiene las siguientes características

✓ Es un trabajo destinado a un grupo de alumnos, que propone una actividad con información proveniente en casi su totalidad de Internet;

✓ Entre las consignas no se encuentra la búsqueda de información: en el diseño de la webquest ya están previstas las fuentes de información.

✓ La webquest como actividad se focaliza en que los alumnos trabajen en la gestión de la información que se propone;

✓ Las consignas apuntan a que los estudiantes transformen la información. Se busca evitar la copia directa de los sitios (copiar y pegar), vicio habitual del trabajo con Internet;

✓ El trabajo de transformación de la información se enmarca en un juego de roles o en la simulación de una situación profesional;

✓ Las actividades se proponen generalmente para trabajar en grupo.

### Una webquest apunta a desarrollar las siguientes competencias:

❖ la buena gestión de la información (más que la búsqueda, selección y clasificación, que son procesos diferentes);

❖ la lectura y la comprensión de textos;

❖ la escritura y la comunicación a través de textos;

❖ la creatividad;

❖ el aprendizaje en grupos.

## Uso de las Tics en el aula

Dentro de un marco didáctico, la webquest se revela como una metodología muy adecuada para incorporar Internet en el aula. Es un modelo simple y rico para los usos educativos de la red. Asimismo, se articula muy bien con teorías pedagógicas como el constructivismo. Es una metodología para construir aprendizajes significativos y realizar trabajos interdisciplinarios.

Estas actividades no requieren un software específico: se pueden crear o resolver en un procesador o un graficador.

La idea de las webquest incluye la de que los docentes, una vez familiarizados con su metodología, creen sus propias webquest, adecuadas a los requerimientos de su grupo de alumnos. También, que las producciones de los distintos docentes se compartan, por lo que se propone subirlas a la red.

### Niveles de webquest

Según su duración, las webquest pueden tener distintos niveles:

*Webquest corta* Adquisición e integración del conocimiento de un determinado contenido de una o varias materias.

*Webquest larga* Son más profundas y elaboradas.

*Miniquest* Es una versión reducida de las webquest. Los alumnos pueden realizarlas completamente en una clase. Son ideales para que los docentes den sus primeros pasos en la construcción de actividades de aprendizaje basadas en la red.

### Aspectos claves en el diseño de una WebQuest

- ✓ La Tarea debe implicar transformación de la información. Es decir, una WebQuest no consiste en una simple "Caza del Tesoro" donde el alumno encuentra respuestas a preguntas dadas, sino que implica un proceso de investigación y transformación de la información obtenida.
- ✓ Las WebQuests son actividades en grupo y por roles. Así, dentro de cada grupo, cada alumno adopta un rol distinto al de sus compañeros de manera que se desarrolla un trabajo cooperativo en el que la aportación de cada parte es crucial.
- ✓ Resumiendo las dos anteriores: La tarea final implica una actividad cooperativa de manera que se desarrollen procesos cognitivos de carácter superior (análisis, síntesis, evaluación, creación, etc.)
- ✓ La tarea debe ser motivadora y corresponder con alguna actividad que en un determinado contexto sería real, por ejemplo: un médico que toma una decisión, un político que propone soluciones, un consejo de alumnos, padres y profesores que analizan un problema, etc. (por tanto, se debe evitar pedir que hagan un simple trabajo y lo expongan como simples alumnos ante la clase).
- ✓ La evaluación se propone en forma de matriz y en ella se describe lo más concreta y claramente posible los aspectos que se evaluarán y de qué modo y se les asigna valores (es mejor asignar 4 valores) en escala dependiendo del grado de cumplimiento de los objetivos.

### **¿Qué es un Weblog?**

Un *weblog* es una página Web en la que un usuario o un grupo de ellos van dando cuenta, por estricto orden cronológico y con un lenguaje más o menos informal, de las noticias, reportajes, artículos u otro tipo de contenidos que encuentran en la Red y que cree pueden ser de interés para el resto de los internautas. Los *weblogs* son en sí un sistema de gestión de información, puesto que permiten, y de una manera sencilla además, capturar, organizar, manipular, reelaborar y acceder a la información. Se configuran, pues, como una competencia directa de los tradicionales LCMS (*Blackboard*, *WebCT*, *Lotus Learning Space*, etc.), aportando mejoras en los costes, mayor sencillez para los usuarios, estudiantes y profesores, y mayor flexibilidad en su configuración. Al fin y al cabo, se trata de una herramienta para publicar, combinar libremente y compartir información en soportes diversos, con gran facilidad y sin necesidad de conocimientos técnicos. En cambio, frente a los LCMS, los *weblogs* no disponen de las herramientas de gestión académica de listas de alumnos, calificaciones o servicio incorporado de chat o video-conferencia.

### **¿Qué es un podcast?**

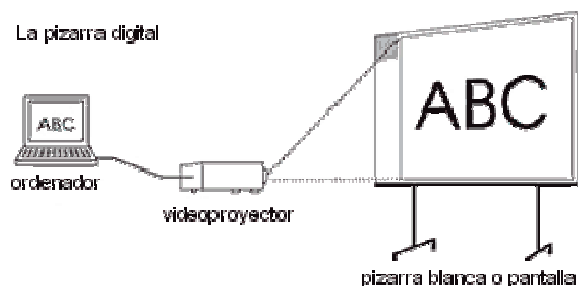
Un podcast es un archivo de audio digital, normalmente en el popular formato mp3, que se coloca en Internet para que otras personas tengan la posibilidad de bajar ese archivo y escuchar su contenido; o bien, es un "programa de radio sin radio", algunos la llaman "la radio de la nueva era", "la radio de la era digital".

### ¿Cuál es la etimología de podcast?

La palabra podcast está formada de dos palabras: iPod y broadcasting. iPod fue uno de los primeros reproductores de mp3 portátiles, creado por Apple, y que popularizó la música digital portátil. Broadcasting, palabra inglesa que significa radiodifusión. De la fusión de ambas palabras nace el nombre para describir la tecnología de transmisión de contenidos de audio en formato digital a través de Internet.

### La Pizarra Digital

Es un Sistema tecnológico, generalmente integrado por un ordenador y un videoprojector, que permite proyectar contenidos digitales en un formato idóneo para visualización en grupo. Se puede interactuar sobre las imágenes proyectadas utilizando los periféricos del ordenador: ratón, teclado. Se diferencia de la *pizarra digital interactiva* que esta generalmente integrado por un ordenador, un videoprojector y un dispositivo de control de puntero, que permite proyectar en una superficie interactiva contenidos digitales en un formato idóneo para visualización en grupo. Se puede interactuar directamente sobre la superficie de la proyección.



La pizarra digital *permite presentar y comentar a toda la clase textos y materiales audiovisuales procedentes del ordenador, de Internet o de cualquier otro dispositivo conectado al sistema: lápiz de memoria, videoprojector, cámara de vídeo, antena de televisión, etc.* De esta forma se pueden visualizar: páginas web, presentaciones multimedia y documentos digitales (apuntes, trabajos y proyectos realizados colaborativamente por grupos de estudiantes, etc.), vídeos, prensa y radiotelevisión digital, documentos en papel (que pueden capturar con una simple webcam), etc.

Con estas funcionalidades, las pizarras digitales se utilizan especialmente para *compartir información* de todo tipo en clase, mostrar materiales didácticos e informaciones de interés, apoyar las explicaciones de los profesores y las presentaciones de los estudiantes, debatir y corregir ejercicios realizados por los alumnos, etc.

### La magia de la pizarra digital

- ✓ Fuente inagotable de información multimedia e interactiva disponible de forma inmediata en el aula.
- ✓ Introduce canales de comunicación en el aula.
- ✓ Permite compartir todo tipo de recursos (propios, Internet, CD, TV, etc.)
- ✓ Los alumnos participan más: presentación de trabajos, debates, ejercicios colectivos, etc.
- ✓ Las clases son más activas y audiovisuales; es más fácil renovar metodologías y tratar la diversidad.
- ✓ Los estudiantes están más atentos y motivados; comprenden mejor los contenidos.
- ✓ Integra el uso de las TICs en las actividades del aula: buscar información, realizar y presentar trabajos, etc.
- ✓ Además es fácil de usar, no da problemas, entusiasmo, aumenta la autoestima profesional, etc.

### PD: modelos de utilización

- ❖ *Apoyo para el profesor:* explicaciones, “recuperar pizarras”, tratamiento de la diversidad, etc.
- ❖ *Uso por los estudiantes:* aportaciones documentales, presentación pública de trabajos, etc.
- ❖ *Uso conjunto:* debates, corregir ejercicios, trabajos colectivos, síntesis, “preguntas no previstas”, etc.
- ❖ *El periódico en clase,* multiculturalidad, multilingüismo, etc.
- ❖ *Comunicaciones en el aula:* foros on-line, videoconferencias, etc.
- ❖ *Otros:* webcam, rincón del ordenador, aula informática, etc.

Las pizarras digitales se pueden controlar a distancia con ratones, teclados y tabletas gráficas inalámbricas. Además, si a este sistema ordenador-videoprojector que constituye la pizarra digital le añadimos un tablero interactivo sobre el que proyectar las imágenes, permite interactuar directamente con el ordenador desde el tablero con un puntero, como si se tratara de una enorme pantalla táctil.

Uso de las Tics en el aula  
**Las plataformas e-centro**

Las **plataformas de e-centro** (intranets educativas o escolares) suponen un paso más en la articulación de servicios escolares a través de las redes: *son sistemas tecnológicos* (construidos sobre una intranet de centro) *que a través de un entorno Web facilitan los procesos de información* (sobre el centro y sus actividades), *comunicación* (interpersonal, grupal), *gestión* (personal, grupal, académica, administrativa, tutorial) y *enseñanza/aprendizaje* (presencial y a distancia).

**INTRANETS: Servicios**

- ~ *Comparte recursos, conexión a Internet.*
- ~ *Alojamiento de webs:* centro, profesores, alumnos, etc.
- ~ *Discos virtuales:* personales y de grupo.
- ~ *e-mail:* buzón, webmail, etc.
- ~ *Foros:* chats, tablones de anuncios, news, listas, etc.
- ~ *Instrumentos:*
  - ✓ Gestión de tutorías;
  - ✓ Ayudas a la creación multimedia;
  - ✓ Gestión de secretaria y dirección;
  - ✓ Gestión de biblioteca y aulas de recursos;
  - ✓ Gestiones administrativas.

*Muchos se prestan a través de la Web centro.*

**PLATAFORMAS e-CENTRO: Servicios**

- ❖ *Edición de Información Web* (Web centro, webs docentes): plantillas, editor de “noticias”.
- ❖ *Comunicación:* e-mail (profesores, alumnos, padres, etc.), webmail y mensajería instantánea, foros, etc.
- ❖ *Organización de la Información personal:* disco virtual personal, agenda personal, tablón de noticias, etc.
- ❖ *Asignaturas/grupos:* listado de estudiantes (e-mail, Web, etc.), disco virtual, noticias y calendario, foros, etc.
- ❖ *Gestión académica, administrativa y tutorial:* consultas on-line sobre los estudiantes, realización de gestiones (administrativas, tutoría, gestión de centro).
- ❖ *Recursos para el aprendizaje:* recursos de biblioteca, enciclopedias, atlas, materiales didácticos, enlaces educativos, etc.

Tanto las intranet como las plataformas de e-centro vehiculan la mayor parte de sus servicios a través de la *web del centro*, sitios web creados por la comunidad educativa de los centros docentes con la *finalidad de facilitar la comunicación entre sus miembros, la mejora de los procesos de gestión y de enseñanza y aprendizaje, la difusión de sus actividades y su interrelación con el entorno.*

- *Webs docentes (o las weblogs docentes).* Entendemos por webs docentes las páginas Web creadas por los profesores para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje de sus estudiantes y para compartir su experiencia con otros docentes. Suelen contener: *la presentación del profesor* (curriculum vitae, e-mail, Web del centro o institución donde trabaja, actividad profesional actual y líneas de trabajo...), y las *webs de las asignaturas* que imparte, con información y recursos para facilitar los aprendizajes a los estudiantes.

- *Entornos comunicativos y para el trabajo colaborativo.* Los servicios de Internet (e-mail, chat y videoconferencia, foros, discos virtuales, webs y weblogs, wikis, etc.) facilitan la realización de múltiples actividades formativas; destacamos las siguientes:

... *Comunicación permanente entre los alumnos y con los profesores.* A través del e-mail y la mensajería instantánea pueden realizar consultas puntuales...

... *Tutoría virtual.* A pesar de que una buena tutoría presencial siempre será mejor que una buena tutoría virtual (el contacto personal directo siempre será mejor que un contacto mediado), no hay duda de las ventajas que supone la posibilidad de que el contacto profesor-alumno también pueda realizarse fuera de las coincidencias temporales en el aula o en los reducidos tiempos destinados a la tutoría presencial. Por ejemplo en los casos de imposibilidad de desplazamiento del estudiante, cuando el alumno se encuentra ante una duda que no le permite avanzar en el estudio o en un trabajo de investigación, para enviar al profesor determinados trabajos, etc. No obstante debe determinarse adecuadamente en qué condiciones y para qué eventualidades se va a ofrecer esta

tutoría on-line; de lo contrario el profesor puede encontrarse con una importante duplicación de trabajo que, hoy por hoy, no está prevista en su dedicación.

... *Forums y chats*. La creación de foros virtuales sobre temas relacionados con las asignaturas, sobre todo si son una actividad preparatoria de debates presenciales, es otra actividad de alto interés pedagógico y sencilla de organizar cuando todos los alumnos tienen correo electrónico. En ellos los participantes (que pueden ser alumnos de escuelas lejanas) van construyendo un nuevo saber compartido a partir del intercambio de opiniones, la argumentación y el debate.

... *Videoconferencias*. Incluso la videoconferencia punto a punto más sencilla por Internet realizada desde la propia aula de clase, si dispone de una pizarra digital que permita proyectar los documentos que se muestren y lo que ocurre en el aula lejana, abre un gran abanico de nuevas posibilidades educativas, superando las barreras que la distancia impone a la comunicación humana. Algunas de estas posibilidades son:

- Contactarse con otros centros, para que los estudiantes de aquí y de allí expliquen lo que hacen. Puede tratarse de centros situados en territorios que utilicen diversas lenguas: inglés, español, francés, etc.
- Organizar un ciclo de presentación de trabajos que supongan una síntesis de los contenidos de la asignatura entre nuestros alumnos y los de otro centro. Así los estudiantes tras preparar muy bien su presentación (con apoyos multimedia) exponen ante sus compañeros de clase y ante los de la clase remota. Al final puede hacerse preguntas.
- Tener una videoconferencia con alguna persona relevante de nuestra sociedad, que exponga algunas cuestiones a los estudiantes y luego éstos le puedan hacer preguntas.

... *Actividades colaborativas on-line y comunidades virtuales de aprendizaje*. Internet proporciona espacios compartidos que permiten intercambiar información de manera eficaz, facilitando así la realización de actividades colaborativas de aprendizaje entre alumnos separados geográficamente, que de esta manera pueden comunicarse y compartir las actividades necesarias para la resolución de una determinada tarea docente. Para ello deberán establecer previamente los objetivos que pretenden y las reglas de funcionamiento, determinando criterios para generar alternativas, argumentar, evaluar soluciones, tomar decisiones (no necesariamente por consenso y respetando las opiniones minoritarias), etc.

Aprovechando los servicios de Internet, también están las comunidades virtuales de aprendizaje, formadas por grupos de personas, con intereses similares, que se comunican a través de Internet y comparten información (aportan y esperan recibir). Sus características:

- Hay un objetivo común relacionado con el aprendizaje de nuevos conocimientos y habilidades.
- Hay un sentido de pertenencia a un grupo y todos están comprometidos en la construcción de los nuevos aprendizajes, en la construcción de nuevo conocimiento entre todos.
- Sus integrantes tienen diversos perfiles y pueden hacer diversas contribuciones a los demás. Se promueven roles diversificados.
- Existe un "lugar" (físico y/o virtual) de encuentro.
- Existen canales para compartir los aprendizajes, facilitando interacciones entre sus miembros que refuerzan los procesos individuales de aprendizaje.
- Hay un liderazgo y un código de conducta.
- Las claves del éxito: confianza y apertura (sentimiento de libertad), relevancia, participación, respeto... los puntos débiles: su límite es el conocimiento combinado de sus miembros, los conocimientos erróneos que se pueden generar cuando se da mucha autonomía a los miembros...

... *e-learning, aprendizajes en entornos de teleformación*. Los entornos de teleformación se aplican tanto en la enseñanza a distancia como en la enseñanza presencial, donde constituyen un instrumento de apoyo.

... *Webs de los estudiantes*. Una iniciativa sencilla de llevar a cabo y que supone cambios importantes en la percepción de los alumnos sobre el papel y las posibilidades de las TIC, consiste en promover que todos los estudiantes (a partir del segundo ciclo de Primaria) hagan su página Web personal o su weblog (que aún resulta más sencillo). Al hacer su página Web, los alumnos aprenderán un poco más a utilizar programas informáticos para expresarse, en este caso utilizando tanto el lenguaje verbal como el audiovisual, y además harán prácticas de estructuración hipertextual de la información. El *contenido* básico que los estudiantes pueden incluir en su Web es el siguiente: presentación personal, curriculum, aficiones y webs favoritas, trabajos de algunas asignaturas, etc.

## Uso de las Tics en el aula

... *Portafolio virtual del estudiante*. Si se dispone de una intranet o campus virtual que provea a los estudiantes de espacios de disco virtual que puedan utilizarse para almacenar documentos y trabajos digitalizados, puede utilizarse a modo de portafolio digital que el profesor pueda visitar cuando convenga hacer un seguimiento o valoración de las tareas realizadas por los estudiantes.

- Plataformas de contenidos en red. Algunas editoriales y empresas de servicios educativos (Santillana en Red, Planeta...) están creando en Internet completas *plataformas de contenidos en red* que proporcionan recursos didácticos de apoyo (información multimedia, simuladores, ejercicios autocorregibles, etc.) para los principales tópicos de las asignaturas de cada uno de los cursos de la enseñanza obligatoria y bachillerato.

El hecho de que el profesorado sepa que para cualquier tema (relevante o de difícil aprendizaje) va a encontrar buenos recursos didácticos, supone un valor añadido que aumenta la funcionalidad de estas plataformas frente a los demás portales y centros de recursos que, hoy por hoy, solamente ofrecen materiales para algunos temas (y de diversa calidad).

## HERRAMIENTAS ÚTILES DE MICROSOFT OFFICE



### ★ Word



Microsoft Word, es un procesador de textos (también llamado procesador de palabras) que permite desarrollar contenidos de trabajos escritos tales como monografías, cuentos, informes, cartas, poesías, etc., fortaleciendo las habilidades de escritura, respetando las reglas convencionales de la gramática y la ortografía, y finalmente editándolos en distintos formatos de publicaciones, ya sea para imprimirlos o publicarlos en sitios Web. Además permite la inclusión de gráficos, tablas, imágenes y sonidos. En Word se elaboran formularios o plantillas.

Una plantilla es un documento maestro que está previamente configurado con elementos estándar que no pueden ser alterados fácilmente. Una plantilla puede contener texto, gráficos y configuraciones tales como fuentes, menús, diagramación de página, formatos especiales y estilos que quieras que aparezcan en todos los documentos similares. Las plantillas pueden usarse para los registros de estudiantes, informes de laboratorio, ingresos diarios, planes de lecciones, membretes de cartas, memos, tests, o cualquier otro documento que se modifique una y otra vez.

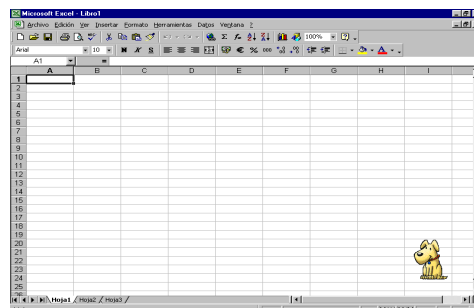
Un formulario es un documento estructurado con espacios reservados para ingresar información. Puedes usar las casillas para llenar, los cuadros de verificación y las listas desplegables.

### ★ Excel



Excel es una planilla de cálculos que permite hacer variadas operaciones matemáticas de manera automática, en plantillas con filas y columnas, que pueden ser reformadas para adaptarlas a las necesidades del usuario. Es posible transformar los datos contenidos en gráficos de diferentes formatos.

En Excel, un libro es el archivo en que se trabaja y donde se almacenan y analizan los datos. Cada libro puede contener varias hojas, donde pueden organizarse varios tipos de información relacionada en un único archivo.



### ¿Para qué sirve una planilla de cálculos?

Su principal función es realizar operaciones matemáticas, pero también la de computar complejas interrelaciones y ordenar y presentar en forma de gráfico los resultados obtenidos. Además permite colocar, ordenar y buscar datos, así como insertar bloques de texto e imágenes.



★ **Power Point**

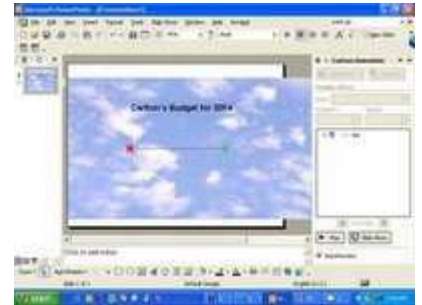


Microsoft Power Point es un generador de presentaciones multimediales. Una presentación es un show, generalmente en base a diapositivas o transparencias que se usa para exponer un proyecto ante una audiencia determinada.

¿Para qué sirve?

Cada página de la presentación puede contener texto, gráficos, animaciones, video, sonido, tablas, organigramas, etc. la presentación obliga a seleccionar contenidos en base a lo que se quiere transmitir, buscar ideas principales, jerarquizarlas, ordenar las diapositivas en base a un esquema. La presentación debe tener un nodo y un desenlace como todo relato. En las diapositivas se pueden realizar animaciones de objetos y texto, controlando su duración.

Este tipo de presentaciones suele ser muy llamativo y mucho más práctico que los de Microsoft Word.



Aplicaciones Educativas Recomendadas:

- ~ Presentaciones en clases;
- ~ Proyectos grupales;
- ~ Representaciones de gráficos y tablas;
- ~ Muestra de datos almacenados en organizadores gráficos;
- ~ Desarrollo de un libro personal con historia en imágenes;
- ~ Muestra de resultados de encuestas y cuestionarios;
- ~ Presentación de proyectos para ferias de ciencias;
- ~ Elaboración de proyectos no lineales; etc.

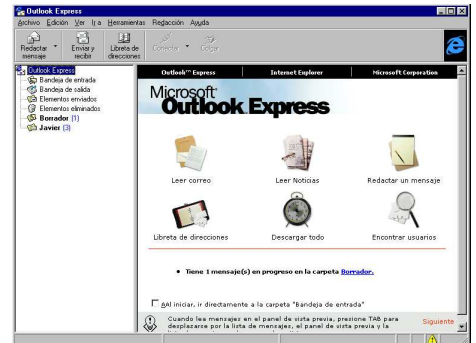
★ **Outlook Express**



Sirve para enviar y recibir correos electrónicos.

¿Qué es el correo electrónico?

Es un mensaje electrónico enviado desde una computadora a otra. Se puede enviar o recibir mensajes relacionados con el trabajo, incluso archivos vinculados (Adjuntados), como imágenes u otros documentos. Puede también enviar programas de la computadora. El correo electrónico es una herramienta que puede acelerar el proceso de comunicación con las diversas personas con quien mantiene contacto.

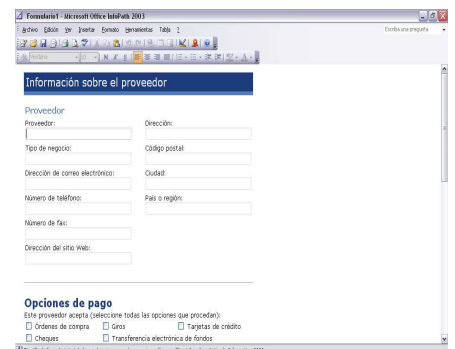


★ **InfoPath**



InfoPath es un programa de agrupación de información que utiliza formularios electrónicos implementados mediante correo electrónico. Combina el ambiente del sistema de Microsoft Office con un conjunto de herramientas que le permiten a las organizaciones armar formularios de solución que ayuden a validar la información, integrarla a los sistemas de información y guiar a los usuarios completando el formulario. Puede ser de gran ayuda para reducir la información repetida e ineficiente mientras se mejora la colaboración y la toma de decisiones.

Cuando los formularios de InfoPath son implementados con los



## Uso de las Tics en el aula

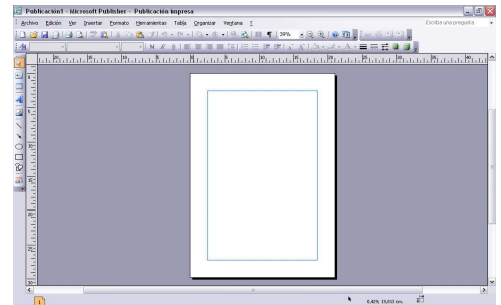
servicios de InfoPath Forms su alcance puede ser extendido a los buscadores de Internet y a los dispositivos móviles. Los formularios basados en buscadores no requieren de una instalación local de InfoPath o la descarga de cualquier otro software.

### ★ Publisher



Es una aplicación de diseño que permite crear folletos, boletines, newsletters, tarjetas personales, volantes y papelería de difusión en general, de manera rápida y sencilla. Pueden crearse diseños propios o trabajar con las plantillas y asistentes que acompañan al producto.

Otra de sus posibilidades es la creación de sitios Web, reutilizando publicaciones que fueron originalmente pensadas para ser impresas o diseñándolos desde una publicación en blanco, con mucha facilidad y sencillez.



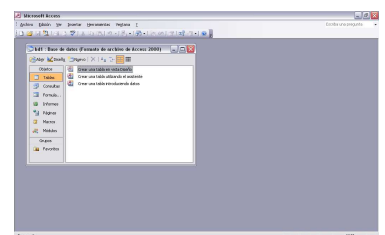
### Aplicaciones Educativas Recomendadas:

- ❖ Anuncios
- ❖ Boletines
- ❖ Calendarios
- ❖ Catálogos
- ❖ Currículos
- ❖ Diplomas
- ❖ Etiquetas
- ❖ Folletos
- ❖ Formularios comerciales
- ❖ Letreros
- ❖ Membretes
- ❖ Menús
- ❖ Pancartas
- ❖ Programas
- ❖ Prospectos
- ❖ Tarjetas
- ❖ Sobres
- ❖ Vales,
- ❖ Sitios Web, etc.

### ★ Access



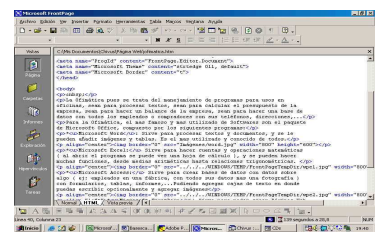
Es un programa para crear bases de datos, a través de tablas las cuales contienen campos, los cuales almacenan la información. Donde se pueden agregar cajas de texto en el que puedes escribir opcionalmente y agregar imágenes.



### ★ FrontPage



Sirve para poder crear Páginas Web en HTML. Muy útil para gente que no tenga grandes conocimientos en HTML y puede aprenderlos gracias a este programa y puede además añadir códigos HTML de efectos especiales.



## Los juegos de simulación basados en la realidad

### Concepto de juego simulado de empresa

Es una actividad planificada donde los participantes han de enfrentar retos que reproduzcan los días de cada día. Todas las decisiones son responsabilidad del individuo y reflejan situaciones específicas al ámbito empresarial.

En el juego simulado podemos identificar todas las características de la realidad: reglas definidas, presencia de espíritu competitivo, posibilidades de identificar vencedores y perdedores, fascinación y tensión.

Lo que diferencia al juego simulado de lo real es que, en último término, las sanciones son reales y pueden llegar a costar la pérdida del cargo, la confianza, el prestigio y el trabajo. En la situación simulada, por el contrario, las personas que se equivocan reciben el estímulo para intentarlo otra vez. Es a partir del error y de la experiencia que las oportunidades de aprender son mayores.

Durante el juego, se ponen en práctica sus habilidades técnicas. El proceso es semejante al de su vida cotidiana. Posiblemente actuará dentro de su modelo patrón de toma de decisiones y, a partir de los resultados alcanzados, se podrá prever y replanificar acciones que la superen. Tales vivencias han de contribuir a mejorar su desempeño ante una situación real, que exija respuestas y acciones concretas.

Para alcanzar los objetivos, los jugadores pasan por un proceso de comunicación intra e intergrupala, donde se le exige a todos el uso de destrezas, tales como:

- ❖ oír, procesar, entender y pasar la información;
- ❖ dar y recibir feedback de forma asertiva;
- ❖ discordar con cortesía respetando la opinión ajena;
- ❖ adoptar posturas de cooperación;
- ❖ ceder espacios para compañeros;
- ❖ cambiar de opinión;
- ❖ tratar ideas conflictivas con flexibilidad y neutralidad.

Tal experiencia sirve como laboratorio para el desarrollo y concienciación de necesidades de cambio de comportamiento y actitudes individuales.

En cuanto a Roles cada uno asume el rol que le sea más familiar, de forma espontánea, sin interferencias o determinaciones externas.

Las simulaciones de gestión de empresa son unas potentes herramientas de aprendizaje que hacen posible que los participantes en las mismas puedan aprender sobre los factores que influyen en las distintas áreas de sus negocios comunicándose, argumentando, negociando, compitiendo, tomando decisiones, alcanzando compromisos y poniendo a prueba sus ideas de manera creativa sin exponerse a los riesgos propios de una situación real.

Los participantes tienen que manejar información -cuantitativa y cualitativa- y fijarse objetivos que podrán alcanzar total o parcialmente. Experimentan también las consecuencias de sus propias decisiones y acciones enfrentándose a las múltiples incertidumbres surgidas de la incompleta comprensión que tienen de la situación y de las acciones de sus competidores y de otras entidades externas.

La gran mayoría de los participantes en simulaciones de empresa mencionan que su participación en las mismas fue su experiencia de aprendizaje más provechosa y memorable.

### **¿Qué tipos de simulación de empresa existen?**

Algunas son por ejemplo:

1) *Role-plays*. Este tipo de simulaciones se enfoca en el comportamiento humano. Hacen posible que los participantes representen situaciones a las que se enfrentan en el trabajo o que esperan encontrar en el futuro.

2) *Juegos de simulación*. Podría definirse un juego como una actividad estructurada en la que dos o más participantes compiten dentro de las limitaciones establecidas por una serie de reglas para alcanzar un objetivo. Un juego de simulación combina las características de los juegos y de las simulaciones en un juego basado en una simulación. Los juegos de simulación suelen ser ejercicios en los que el entorno es modelado por hojas informativas, tarjetas, tableros de mesa o un programa de ordenador. Los juegos de simulación suelen recibir también el nombre de "business games".

3) *Simulaciones basadas en la realidad*. Se utilizan para facilitar el cambio de actitudes y de habilidades en un grupo reducido de personas, con el objetivo de que ese cambio tenga un impacto directo en el desempeño laboral. Se suelen desarrollar como ejercicios "in-house" diseñados por el formador, en aquellos casos en los que el entorno y los parámetros de la tarea pueden ser tanto reales como modelados. Los objetivos de una simulación basada en la realidad están relacionados con las formas en

que los directivos desempeñan sus funciones dentro de una organización específica, para facilitar el cambio organizacional mediante medidas concretas.

4) *Simulaciones "outdoor"*. Su objetivo es conseguir que los directivos abandonen formas condicionadas de percibirse a sí mismos dentro de un equipo y sobre el funcionamiento de esos mismo equipos. En los ejercicios tipo "outdoor" los participantes tienen que enfrentarse a una serie de retos tomando decisiones muy diferentes de las que suelen tomar en sus trabajos. El proceso contribuye a que los participantes desarrollen una mejor visión de todo lo que está implicado en la toma de decisiones y sobre los papeles que desempeñan el entorno y sus empleados.

Según María Rita Gramigna habría que clasificarlos como:

- 1) *Juegos comportamentales*: Son aquéllos cuyo tema central permite que se trabajen temas volcados a las habilidades comportamentales. En ellos, el dinamizador enfatiza cuestiones tales como: cooperación, relaciones inter e intragrupalas, flexibilidad, cortesía, afectividad, confianza y autoconfianza, entre otras.
- 2) *Juegos de proceso*: El énfasis mayor apunta a las habilidades técnicas. Se preparan de tal forma que, para lograr sus objetivos, los equipos pasan por procesos simulados.
- 3) *Juegos de mercado*: Reúnen las mismas características que los juegos de proceso, pero se orientan hacia actividades que reproducen situaciones de mercado.

### **¿Qué características debería cumplir un juego de simulación para un uso multifuncional?**

1) Respecto a lo que denominaríamos juegos comportamentales debe permitir trabajar habilidades comportamentales, cooperación, relaciones inter e intragrupalas, flexibilidad, cortesía, afectividad, confianza y autoconfianza, entre otras.

2) Respecto a lo que denominaríamos juegos de proceso debe permitir trabajar habilidades técnicas, como por ejemplo:

- ~ planificar y establecer metas;
- ~ pactar;
- ~ aplicar principios de comunicación efectiva;
- ~ analizar, criticar, clasificar, organizar y sintetizar;
- ~ liderar y coordinar grupos;
- ~ administrar tiempo y recursos;
- ~ establecer métodos de trabajo;
- ~ crear estrategias para tomar decisiones;
- ~ organizar procesos de producción;
- ~ elaborar esquemas de venta y de marketing;
- ~ administrar finanzas; poner en práctica ideas, proyectos y planes.

3) Respecto a lo que denominaríamos juegos de mercado debería permitir reproducir situaciones reales de mercado, tales como:

- ~ competencias;
- ~ relación empresa - proveedores;
- ~ toma de decisiones con riesgo calculado;
- ~ tercerización e implicaciones en el mercado;
- ~ asociación empresa - proveedor;
- ~ relación proveedor - consumidor;
- ~ encuestas de mercado;
- ~ estrategias y expansión en el mercado;
- ~ negociación en gran escala.

4) Respecto a lo que denominaríamos juegos de Rol-play deben reproducir situaciones reales a las que el participante se enfrentará en su actividad habitual.

5) Respecto a lo que denominaríamos juegos de simulación debemos encontrarnos ante la posibilidad de unas reglas fijas y la posibilidad de fijar objetivos medibles.

6) Respecto a lo que denominaríamos juegos de simulación basadas en la realidad debe enfrentarnos a situaciones reales que obliguen a verificar si las decisiones tomadas son correctas o no, potenciando el cambio de actitudes, adaptándolas a los procesos en los que se obtienen resultados positivos.

7) Respecto a los que denominaríamos simulaciones "outdoor" deberá enfrentarnos a situaciones reales pero no habituales o muy diferentes a las que se desempeñan en el puesto, permitiendo alcanzar una visión generalista de los procesos implicados.

**Las simulaciones de empresa son el medio ideal para superar barreras del aprendizaje**

Numerosos estudios han demostrado que con las simulaciones los alumnos consiguen grados más altos de conocimiento y retención de lo aprendido que con otros métodos didácticos. Entre las numerosas ventajas de las simulaciones cabría mencionar las siguientes:

- ❖ Aprender haciendo
- ❖ Motivación
- ❖ Entorno libre de riesgos
- ❖ Trabajo en equipo
- ❖ Compresión del tiempo
- ❖ Realismo
- ❖ Interacción inteligente
- ❖ Competencia entre participantes
- ❖ Experiencia comprehensiva de aprendizaje
- ❖ Aprendizaje acelerado
- ❖ Escalabilidad
- ❖ Atención incrementada

## Programas que realizan Mapas Conceptuales

### ★ ConceptDraw Mindmap Professional 4.5



Es una práctica herramienta de planificación con la que podrás plasmar tus propios esquemas, diagramas o mapas mentales y facilitar cualquier tipo de presentación que tengas que realizar. Recoge los puntos más importantes a exponer y relaciónalos de la forma más sencilla para obtener el mejor resultado. ConceptDraw Mindmap Professional soporta los formatos de imagen y gráficos más comunes, documentos HTML y PDF, con lo que podrás insertar tus propios archivos. Además, permite la introducción de vínculos a otros mapas propios, páginas Web o aplicaciones previamente instaladas, dotando de dinamismo tus

presentaciones.

Es muy útil para captar los puntos fundamentales en procesos de creación y lluvia de ideas, ConceptDraw Mindmap Professional facilita el trabajo y ahorra tiempo y esfuerzo en la planificación de proyectos.

### ★ InfoRapid KnowledgeMap 2005e

Diseña fácilmente gráficas, esquemas, mapas, etc.



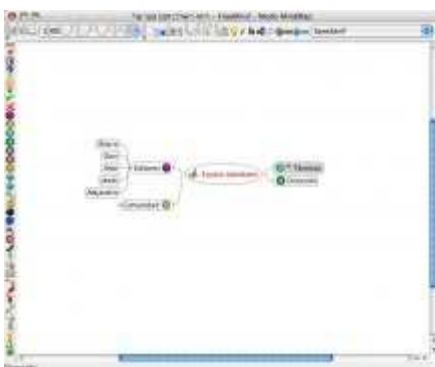
Es una sencilla aplicación tanto para uso personal como profesional que consiste en 2 herramientas básicas: un editor para crear gráficos y mapas, y el servidor inteligente del programa con el que se podrá analizar el contenido de un documento de texto para convertirlo en esquema. Con *InfoRapid KnowledgeMap* puedes crear gráficas relaciones, estructuras, esquemas, mapas organizativos, etc. gracias a su amplio abanico de herramientas y elementos.

Tanto para empresas que tienen que elaborar presentaciones como para estudiantes que tienen que presentar trabajos y proyectos,

*InfoRapid KnowledgeMap* resultará bastante útil, especialmente para gráficas de PowerPoint, sesiones de brainstorming, etc. Muy práctica resulta también la aplicación *KnowledgeMap Server* con la que podrás importar documentos HTML, RTF, DOC y PDF para analizarlos y hacer un esquema en base a su contenido que podrá ser impreso o publicado en Web.

### ★ FreeMind 0.8.0

Desarrolla tus ideas con este excelente creador de mapas



*FreeMind* es una fantástica herramienta diseñada para crear mapas conceptuales que puede resultarte de gran utilidad a la hora de diseñar proyectos, estructurar apuntes o, simplemente, para ayudarte a plasmar de alguna manera alguna idea interesante que ronde por tu cabeza.

El programa, de código abierto, está desarrollado en Java, y funciona mediante la inserción de nodos expandibles que pueden alcanzar tantos niveles como sean necesarios.

Partiendo de un punto central, gracias a *FreeMind* podrás ir añadiendo y desarrollando cada guión pertinente en un nodo distinto, manteniéndolos separados en la estructura pero siendo perfectamente localizables.

Con *FreeMind* puedes relacionar temas con extrema sencillez, enlazar contenidos a páginas Web o adaptar el aspecto visual a tu gusto, añadiendo iconos, colores, enlaces gráficos, etc. Todo lo que necesitas para plasmar y desarrollar tus proyectos personales o profesionales.

*Nota:* Requiere Java Runtime Environment 1.4 o superior.

★ **CmapTools 4.12**

Herramienta para crear mapas conceptuales Web



Un mapa conceptual es una herramienta fenomenal para explicar conceptos y teorías complejas que constan de varias ideas principales que guardan relación unas con otras. Existen aplicaciones muy buenas para desarrollar mapas conceptuales, como DIA (GNU) o InfoRapid KnowledgeMap (Shareware), pero no tan prácticas y avanzadas como CmapTools. Lo que diferencia a CmapTools del resto es, en primer lugar, la posibilidad de crear mapas conceptuales Web que incorporen archivos

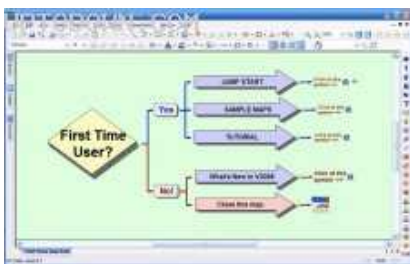
adjuntos o enlaces a otras páginas. Por lo tanto, los esquemas creados con esta herramienta permiten interactuar con su contenido a través de un navegador.

En segundo lugar, la posibilidad de compartir los mapas conceptuales y sus recursos a través de Internet. Existen servidores públicos donde se pueden alojar los esquemas y los archivos adjuntos a éstos.

Crear un esquema es muy fácil, basta con insertar bocadillos haciendo doble clic en el fondo de la pantalla y arrastrar las flechas hacia el lugar indicado. El usuario puede modificar la forma del bocadillo, el tipo de fuente, la forma de los enlaces, colocar una imagen de fondo y adjuntar recursos a cada forma.

★ **MindMapper 2008.1831**

Plasma tus ideas y dales forma sin ponerte límites



Es sin lugar a dudas una de las mejores aplicaciones que vas a encontrar para plasmar tus ideas, darles forma, estructurarlas y sacar algo positivo de ellas. Aunque se podría decir que MindMapper no es más que un programa para la creación de diagramas, nos quedaríamos cortos, porque es mucho más.

En primer lugar, la flexibilidad que ofrece a la hora de plasmar tus pensamientos sobre su interfaz es impresionante. Dispones de todo tipo de opciones visuales para organizar y establecer la jerarquía que

quieras, y además los elementos que insertes son fácilmente moldeables. Las formas en la que puedes relacionar nichos de información son inagotables, e incluso puedes enlazar documentos que a priori son independientes.

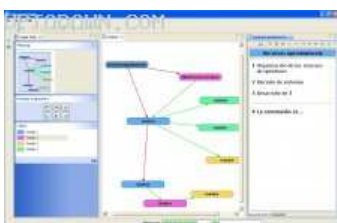
Algunos extras que se pueden incluir en los diagramas son horarios y tareas, de forma que se puede utilizar *MindMapper* también para gestionar mejor el tiempo.

Por último, MindMapper es totalmente compatible con documentos de Office (Word, PowerPoint, Project y Outlook), incluye herramientas de búsqueda y filtrado de mapas, y te permite extraer 'clips' por separado para crear nuevos mapas mentales partiendo de un punto concreto de uno ya existente.

*Nota:* Durante la instalación eliges la versión que quieres instalar.

★ **Argunet 1.0.0**

Organiza eficazmente un discurso o argumentación



Una de las características principales que debe tener todo discurso es una organización clara y precisa de las distintas ideas que van a ser desarrolladas en él.

*Argunet* se presenta como una herramienta imprescindible a la hora de elaborar un texto expositivo donde se argumentan y razonan conceptos varios.

Los mapas conceptuales generados por la aplicación se guardan en una base de datos local, aunque también es posible utilizar un servidor de *Argunet* para hacerlo de manera remota. Esta última opción resulta ideal para trabajos en grupo. La representación esquemática de las ideas se plasma posteriormente de forma textual. Cada concepto se debe categorizar como una premisa, conclusión, suposición, etc.

Además, el editor de ideas incluye una relación de los símbolos principales utilizados durante la redacción de argumentaciones.

*Nota:* Argunet requiere Java Runtime Environment.

**Las películas como recurso didáctico para enseñar Economía y materias relacionadas**

Aquí se propone el visionado de determinadas películas como *complemento a las clases de Economía y de Economía de la Empresa*, con criterios de transversalidad, considerando que en el uso de este como de cualquier otro recurso didáctico, ha de tenerse en cuenta:

- ★ La edad y madurez de los alumnos
- ★ El nivel de complejidad del material utilizado
- ★ Su relación con los contenidos curriculares
- ★ Además, el recurso ha de *prepararse y planificarse* para que su utilización resulte provechosa. En el caso que nos ocupa, es muy útil el uso de *fichas de trabajo*.

Una vez presentada la película y visionada, se puede pedir a los alumnos que expliquen oralmente o por escrito determinadas secuencias de contenido económico, algunos de los conceptos o aspectos concretos que se tratan en el film, los puntos de vista que se plantean, su traslación a los momentos actuales o al entorno más inmediato, etc. El profesor debe guiar y animar el debate. Igualmente se pueden dar instrucciones para elaborar un dossier.

*Composición del dossier a elaborar por los alumnos:*

- a) Ficha técnica.
- b) Sinopsis de la trama económica (unas catorce o quince líneas).
- c) Descripción de cada uno de los elementos de análisis, señalando su significado y refiriendo su presencia en alguna secuencia de la película.
- d) Valoración de la trama y del desenlace (cinco o seis líneas).
- e) Fuentes de información consultadas.

*Películas recogidas en el Econosapiens:*

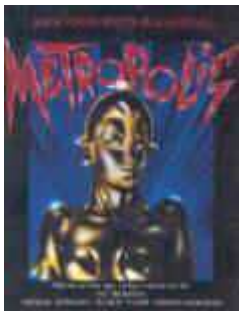
- ❖ TIEMPOS MODERNOS (1936) La Economía y los sistemas económicos
- ❖ RECURSOS HUMANOS (1999) La producción y la empresa
- ❖ ERIN BROCKOVICH (2000) El mercado
- ❖ TIENES UN E-MAIL (1998) Tipos de mercado y su funcionamiento
- ❖ QUÉ BELLO ES VIVIR (1946) Macromagnitudes e indicadores econ.
- ❖ LA CUADRILLA (2001) Macromagnitudes e indicadores econ.
- ❖ WALL STREET (1987) El dinero y los sistemas financieros
- ❖ CIUDADANO KANE (1941) La política monetaria y la inflación
- ❖ LA GUERRA DEL OPIO (1997) El comercio internacional
- ❖ LOS LUNES AL SOL (2002) La globalización de la economía
- ❖ CIUDAD DE DIOS (2002) Los desequilibrios del mundo actual
- ❖ LA CAJA 507 (2002) La economía andaluza

Otras películas

- ❖ METRÓPOLIS (1927)
- ❖ LAS UVAS DE LA IRA (1940)
- ❖ LADRÓN DE BICICLETAS (1948)
- ❖ EL HOMBRE VEST. DE BLANCO (1951)
- ❖ SURCOS (1951)
- ❖ EL APARTAMENTO (1960)
- ❖ QUEIMADA (1970)
- ❖ LA SELVA ESMERALDA (1985)
- ❖ GLENGARRY GLEN ROSS (1999)
- ❖ GERMINAL (1993)
- ❖ LAMERICA (1994)
- ❖ LA ESTRATEGIA DEL CARACOL (1994)
- ❖ LA CAMIONETA (1996)
- ❖ PIRATAS DE SILICON VALLEY (1999)
- ❖ EL PEZ GORDO (1999)
- ❖ PÍDELE CUENTAS AL REY (1999)
- ❖ GRANUJAS DE MEDIO PELO (2000)
- ❖ EL INFORMADOR (2000)
- ❖ SMOKING ROOM (2002)
- ❖ ATÚN Y CHOCOLATE (2004)



- ❖ SUPER SIZE ME (2004)
- ❖ EL MÉTODO (2005)
- ❖ CONCURSANTE (2007)



## ★ METRÓPOLIS

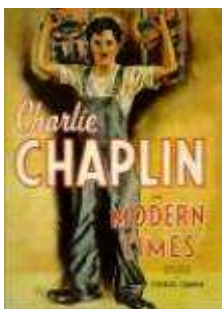
### Ficha Técnica:

Dirección: Fritz Lang. Producción: Alemania. (1927). Intérpretes: Alfred Abel, Gustav Fröhlich, Brigitte Helm, Rudolf Klein-Rogge. Muda. Duración y color: Dos versiones: una de 110 min y B/N, otra de 82 min. tintada y con música de los años 90 de G. Moroder (intérpretes: Freddie Mercury, Bonnie Tyler, Loverboy, Adam Ant, etc.)

Sinopsis: En Metrópolis, una megalópolis del siglo XXI, los obreros habitan en el subsuelo trabajando hasta la extenuación, mientras los señores viven en la superficie una plácida existencia. La joven María predica la esperanza entre los trabajadores y el hijo del amo de la ciudad se enamora de ella, tras comprobar la injusticia social que su padre está permitiendo. Este ordena la construcción de un androide a imagen de María para conducir a la perdición a los desposeídos.

Comentario: Película decididamente expresionista por su estética irreal e inquietante (diseño de exteriores, luces, sombras, etc.) y por su fuerte carga dramática. Pese a ser muda y estar rodada con medios rudimentarios, está considerada como una de las más impactantes de todos los tiempos. Lang crítica duramente al capitalismo y a su mecanización de la sociedad. Plantea cómo el hombre está siendo víctima del trabajo y como los más egoístas acaparan toda la riqueza, a costa de la explotación de los trabajadores. Además aborda la religión y el fanatismo que permite justificar nuestras acciones, la necesidad de encontrar un líder en el que arroparnos, el amor, el fetichismo, y en definitiva, la naturaleza humana. Cuando parece acercarse una especie de revolución marxista, Lang propone el diálogo y el entendimiento. *"Entre el cerebro que planea y las manos que construyen ha de haber un mediador, que ha de ser el corazón"*, concluye la protagonista.

Elementos de análisis: La productividad como eje de la organización social, el capitalismo y el papel de los factores productivos, explotación, sociedad industrial, maquinismo, apropiación de excedentes, condiciones laborales, conflicto de intereses y armonía social. Contexto histórico de Alemania y Europa en el periodo de entreguerras en el que se realizó el film.



## ★ TIEMPOS MODERNOS

### Ficha Técnica:

Título Original: *Modern times*. Dirección: Charles Chaplin. Producción: EE.UU. (1936). Guión: Ch. Chaplin. Intérpretes: Chaplin, Paulette Godard, Henry Bergman. Duración: 83 minutos. B/N.

Sinopsis: La película cuenta la historia de un obrero (Chaplin) que sufre una crisis nerviosa por su trabajo inflexible y repetitivo. Tras recuperarse en un sanatorio, se ve envuelto en la represión de una manifestación de trabajadores y va a la cárcel, a donde quiere volver tras cumplir la condena, para no tener que enfrentarse al desempleo. Conoce a una joven (Paulette Godard) que acaba de quedarse huérfana; se enamoran y emprenden una vida juntos, pero las complicaciones continúan.

Comentario: Este film, realizado en 1936, describe una época de inestabilidad económica y social. Es una obra de denuncia centrada esencialmente en las consecuencias para el ser humano de la implantación del maquinismo taylorista en los medios de producción. Utilizando inolvidables gags humorísticos lleva a cabo una observación aguda del crack de 1929, con sus conflictos sociales y la crisis económica posterior, precursora del ascenso de los fascismos europeos. La integración de un tono cómico en el contexto dramático no resta eficacia a la crítica, y permite analizar temas como el trabajo, la maquina, el paro, las instituciones penitenciarias, la crisis económica, etc. Por otro lado, con este film Chaplin se enfrentaba por primera vez a la técnica del sonoro. Se trata, pues, de una obra clave en la transición fundamental del desarrollo expresivo del cine, y como tal, merece una atención especial desde el punto del análisis socioeconómico y estético.

Elementos de análisis: Contexto histórico en que se sitúa la acción, crisis y depresión económica, producción en cadena, taylorismo, alienación, condiciones laborales, desempleo, pobreza, conflicto social, etc.



### ★ WALL STREET

Ficha Técnica:

Título Original: *Wall Street*. Dirección: Oliver Stone. Producción: EE.UU. (1987). Intérpretes: Michael Douglas, Daryl Hannah, Charlie y Martin Sheen. Duración: 122 minutos. Color.

Sinopsis: Bud Fox es un ambicioso agente de bolsa que gracias a su padre, mecánico y sindicalista, y a su esfuerzo, consiguió terminar la carrera universitaria. Su mayor deseo es trabajar con el hombre que más admira, Geeko, un individuo hecho a sí mismo, codicioso y sin escrúpulos que en poco tiempo ha reunido una gran fortuna. Gracias a su tesón Bud consigue introducirse en el círculo de Geeko y colaborar con él en sus negocios.

Comentario: La película ilustra aspectos ocultos, aunque presumibles, del mundo de las altas finanzas. Constituye una denuncia de la especulación financiera desenfrenada y de la información privilegiada, palancas en las que se suelen apoyar los grandes y rápidos beneficios bursátiles. La ausencia de banda sonora en la mayor parte del metraje y otros efectos como su comienzo en una hermosa mañana de Manhattan, consiguen una atmósfera documental. La trama muestra el alto coste que para un ejecutivo impaciente y ansioso de triunfo tiene el éxito profesional y económico. Uno de los momentos más interesantes se produce cuando su padre, le dice: "*Sal y produce algo en vez de hacer el dinero comprando y vendiendo gente*". Oscar de interpretación a Michael Douglas (Geeko).

Elementos de análisis: Contexto social en el que se desarrolla la acción, función de la bolsa, economía especulativa y economía productiva, transparencia en los mercados e información privilegiada, papel de los brokers o agentes de bolsa, ética en los negocios, etc.



### ★ QUÉ BELLO ES VIVIR

Ficha Técnica:

Título original: *It's a wonderful life*. Dirección: Frank Capra. Producción: EE.UU. (1946). Intérpretes: James Stewart, Donna Reed, Lionel Barrymore, Thomas Mitchell, Ward Bond, Henry Travers. Duración: 128 minutos. B/N.

Sinopsis: La película cuenta —desde la óptica católica— la vida de un hombre de gran corazón, George Bailey (James Stewart), quien desesperado por un problema en los negocios, piensa en suicidarse para poder pagar la deuda con el seguro de vida. Dios acude en su ayuda enviándole a su ángel de la guarda y éste le hace ver lo valiosa que ha sido su vida y lo mucho que ha repercutido en la de sus vecinos. Tras mostrarle lo que hubiese sucedido sin su existencia, George recupera la alegría de vivir.

Comentario: Película deliciosa y repleta de valores. Contando con actores de primera categoría, ofrece una historia que muestra la importancia que tiene darse a los demás. Es optimista, divertida, muy humana y desde luego esperanzadora. Como en muchos de los films de este director, aunque aquí de forma muy brillante, Capra nos alecciona sobre los verdaderos valores humanos que, lejos del dinero, prestigio o poder, son ofrecerse a los demás, ayudar, comprender, etc. Es muy significativa la secuencia que muestra los distintos planteamientos que mantienen Potter (el ambicioso magnate) y Bailey (el protagonista) para dirigir el negocio financiero-inmobiliario, así como la dedicatoria del ángel en el libro: *Nadie fracasa si tiene amigos*.

Elementos de análisis: La economía y la familia, las empresas de mediación financiera, el beneficio abusivo, significado del seguro de vida, la economía al servicio de la comunidad, etc.

★ **LOS LUNES AL SOL**



Ficha Técnica:

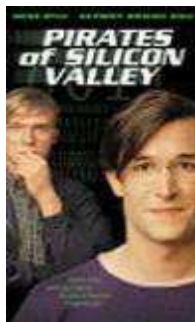
Producción: España (2002). Dirección: Fernando León de Aranoa. Intérpretes: Javier Bardem, Luis Tosar, José Ángel Egido, Nieve de Medina, Enrique Villén. 113 min. Color.

Sinopsis: La reconversión industrial lleva al cierre de un astillero en el norte de España. Un grupo de los obreros sin trabajo (Santa -J. Bardem, José -L. Tosar -), pasa sus horas en un bar refugiándose en la amistad y la camaradería para superar sus crisis emocionales. Buscan sentido a sus vidas, mientras esperan una oportunidad laboral que les devuelva el orgullo y les permita frenar la lenta

destrucción de sus familias, castigadas por la pobreza.

Comentario: El director alcanza con esta obra, ganadora de la Concha de Oro en San Sebastián y seleccionada para competir por el Oscar al mejor film en lengua extranjera, su consagración definitiva. Con el estilo neorrealista y la preocupación social que le caracteriza, mantiene aquí una mirada más cálida sobre sus personajes y sus desventuras. La película es una crónica de la situación laboral reciente de muchas zonas industrializadas, con la pérdida de trabajo industrial y el empeoramiento de las condiciones laborales: "Los inmigrantes que vienen a España a conseguir trabajo, no están dispuestos a embarcarse en cruzadas sindicalistas o reivindicativas", concluye uno de los personajes. Sobresaliente el papel de Javier Bardem en su caracterización de un sindicalista desempleado, pícaro y rebelde que se resiste a abandonar sus ideales.

Elementos de análisis: Reconversión, desempleo y consecuencias personales, conflictividad laboral, subempleo, selección de personal, sindicatos, convenio colectivo, inmigración, industria naval, globalización y competencia internacional.



★ **PIRATAS DE SILICON VALLEY**

Ficha Técnica:

Título Original: The Pirates of Silicon Valley. Dirección: Martyn Burke. Producción: EE.UU. (1999). Intérpretes: Noah Wyle, Anthony Michael Hall, Joey Slotnick. Duración: 95 minutos. Color.

Sinopsis: Película biográfica que muestra a los fundadores de Apple y Microsoft y el nacimiento de ambas compañías. El film compara a dos personajes claves (Steve Jobs y Bill Gates) y muestra las diferencias en la fundación y las estrategias de ambas empresas.

Comentario: La película, basada en hechos históricos, presenta el desarrollo de la industria de los ordenadores personales. Steve Jobs y un amigo fabrican un ordenador en un garaje, aunque el proyecto se encuentra con la indiferencia de las grandes compañías. La obtención de financiación permite la creación de Apple que será quien fabrique los ordenadores y progresará de forma muy rápida gracias al ordenador Macintosh. Mientras tanto, Bill Gates crea la compañía Microsoft para proporcionar sistemas operativos a los fabricantes de ordenadores, aunque lo curioso es que vende algo que todavía no tiene. Entusiasmado con el Macintosh, Gates consigue una alianza con Apple que servirá para fabricar un producto casi idéntico y aplastar a la competencia.

Elementos de análisis: Nacimiento y evolución de las nuevas tecnologías, creación, desarrollo y crecimiento de empresas, diferentes tipos de mercados (monopolio, oligopolio, etc.), negociación, acuerdos comerciales, etc.

★ ERIN BROCKOVICH



Ficha Técnica:

Título Original: Erin Brockovich. Dirección: Steven Soderbergh. Producción: EE.UU. (2000). Intérpretes: Julia Roberts, Albert Finney, Aaron Eckhart, Peter Coyote. Duración: 130 minutos. Color.

Sinopsis: Separada y con tres hijos, sin dinero ni trabajo, Erin Brockovich (Julia Roberts), tras una desafortunada experiencia con su abogado, Ed Masry (Albert Finney), le pide que la contrate en su despacho. Allí, Erin tropieza con unos registros médicos colocados en unos expedientes inmobiliarios y convence a su jefe para que le permita investigar el asunto, descubriendo una tapadera que revela la

responsabilidad de una multinacional en la contaminación de unas aguas que ha afectado la salud de muchos vecinos. Además, la aparición de un comprensivo motero introducirá equilibrio afectivo en su vida personal y familiar.

Comentario: Dentro del esquema de películas sobre juicios/descubrimientos de situaciones ilegales, Erin Brockovich no plantea una acción concretada en violencia, persecuciones o amenazas a los hijos. La tensión es más bien interna, bien resuelta, presentando el esfuerzo de una mujer con dificultades económicas, independiente y con principios que, dejando de lado su propia vida, pondrá todo su esfuerzo en resolver el caso. El guión se basa en un hecho verídico que obligó al pago de una indemnización de 333 millones de dólares, la mayor conseguida en EE.UU. El peso del film lo llevan los actores guiados por una diestra dirección. Oscar a Julia Roberts por su interpretación.

Elementos de análisis: Fallos del mercado, externalidades, eficiencia económica y responsabilidad social, poder de negociación, bufete de abogados, regulación legal, indemnización.

★ LA GUERRA DEL OPIO



Ficha Técnica:

Título Original: *The Opium War*. Dirección: Xie Jin. Producción: China. (2000). Intérpretes: Bao Guoan, Lin Liankun, Simon Williams, Debra Beaumont. Duración: 106 minutos. Color.

Sinopsis: El opio es una sustancia estupefaciente que se extrae de una especie de amapola. Infringiendo las leyes chinas, los británicos traficaban desde 1799 con el opio que traían de la India. Ante sus efectos perniciosos el Emperador ordena que este comercio se combata drásticamente. Los más importantes intermediarios chinos

son condenados a muerte, los suministradores ingleses son obligados a salir del país y el producto confiscado es destruido. El gobierno británico consideró intolerable la intromisión en la actividad mercantil de sus ciudadanos y envió tropas para respaldar este floreciente comercio, lo que desencadenó la primera guerra del opio en noviembre de 1839.

Comentario: El film, que tiene el atractivo inhabitual de presentar la historia desde el lado oriental, refleja los intereses comerciales del siglo XIX. Muestra las aspiraciones mercantiles de Gran Bretaña en zonas tan alejadas como el mercado chino, así como el respaldo militar con el que las potencias apoyaban el liberalismo económico. Se aprecia como el comercio del opio, actividad ilegal en occidente, motiva el envío de tropas. La superioridad militar británica permite el asentamiento imperialista en Hong-Kong (1842) y la apertura al comercio inglés de cinco ciudades. En el desarrollo de los acontecimientos, ni el inconsecuente y voluble emperador chino ni la ambiciosa reina Victoria salen bien parados.

Elementos de análisis: Se pueden trabajar conceptos como, *ánimo de lucro, comercio, liberalismo, imperialismo, intervención del estado* y la distinción entre *distribución y consumo*. Analizando el contenido de la película, se subrayará la importancia de los *intereses económicos* en cada situación histórica y su posible contraposición con los de carácter social.

★ **EL HOMBRE VESTIDO DE BLANCO**



Ficha Técnica:

Título Original: The man in the white suit. Dirección: Alexander McKendrick. Producción: Gran Bretaña. (1951). Intérpretes: Alec Guinness, Joan Greenwood, Cecil Parker, Michael Gough. Duración: 85 minutos. B/N.

Sinopsis:

Un joven inventor, Sydney Stratton (Alec Guinness), consigue tras arduos esfuerzos crear un nuevo tejido irrompible y que no se mancha. La alegría inicial derivada del descubrimiento se torna en turbación cuando tanto los empresarios como los trabajadores de las industrias textiles aúnan energías para impedir la divulgación y explotación de este material que llevaría a la ruina a sus empresas y

destrazaría sus puestos de trabajo.

Comentario:

Sátira típicamente británica, simpática y corrosiva que presenta una proposición de compleja resolución ideológica y de imprevisibles consecuencias: la contraposición entre el interés personal e inmediato y el general de la sociedad. Aquí es el temor a la difusión de un tejido revolucionario lo que une a empresarios y trabajadores en una literal persecución a su inventor, pero es fácil la extrapolación a otros descubrimientos (sustituto de la gasolina, etc.). El mantenimiento del beneficio a toda costa, el papel de los sindicatos y el mecanismo de la maquinaria industrial y mercantil que puede impedir el progreso, son algunas cuestiones derivadas del visionado de este film.

Elementos de análisis:

Investigación industrial. Patente de fabricación. Materias primas. Empresarios y trabajadores. Sindicatos. Intereses empresariales y generales. Beneficios a corto y a largo plazo.

★ **EL APARTAMENTO**



Ficha Técnica:

Título Original: The Apartment. Dirección: Billy Wilder. Producción: EE.UU. (1960). Intérpretes: Jack Lemmon, Shirley MacLaine, Fred MacMurray, Jack Kruschen, Ray Walston, Duración: 125 minutos. B/N.

Sinopsis:

C. C. Baxter (Jack Lemmon), trabaja en una gran empresa de seguros de Manhattan y con el propósito de escalar puestos en la empresa, cede su apartamento a sus jefes para que estos se corran juergas con sus amantes. En el apartamento contiguo viven los Dreyfuss, un matrimonio que ven a Baxter por un maniaco sexual y alcohólico, debido a las continuas fiestas que se celebran en su casa. Él, en realidad es solitario y tímido, y está enamorado de una ascensorista llamada Fran Kubelik (Shirley MacLaine).

Comentario:

La película es una contundente crítica al mundo laboral americano y a su ética profesional. Vemos a los jefes aprovechándose de su situación de poder y obtener, con propuestas de ascenso, la llave del apartamento de Baxter para sus encuentros adúlteros. El propio Baxter no queda libre de dicha crítica. Se trata de un "tropa" cuya poca fortuna levanta las simpatías del espectador. Brillantemente escrita y fenomenalmente interpretada, esta comedia dramática fue considerada por la crítica de la época como cínica e irreverente. Sin embargo, fue el mayor éxito artístico y comercial de Billy Wilder, ganando cinco Oscars de la Academia, entre ellos el de mejor película, director y guión original.

Elementos de análisis:

Empresa de servicios, compañía de seguros, ejecutivos, administrativos, departamentos, jefatura de personal, relaciones laborales, nivel profesional, promoción interna.

★ **RECURSOS HUMANOS**



Ficha Técnica:

Título Original: Ressources humaines. Dirección: Laurent Cantet. Producción: Francia (1999). Intérpretes: Jalil Lespert, Jean-Claude Vallod, Chantal Barré, Véronique de Pandelaere, Michel Begnèze. Duración: 99 minutos. Color.

Sinopsis:

Frank, un estudiante de Empresariales vuelve a su pueblo para realizar unas prácticas en el área "Recursos humanos" de la fábrica donde trabaja su padre desde hace 30 años. Lleva a cabo un estudio sobre la conflictiva implantación de las

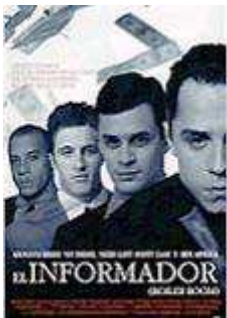
## Uso de las Tics en el aula

35 horas semanales, pero su entusiasmo tropieza con la utilización que de ello hace la dirección y con la reivindicación de los trabajadores, en un contexto de flexibilización laboral y despidos. Ante ello, Frank deberá tomar una difícil decisión, enfrentándose con su propio padre.

Comentario: El film refleja las características del sistema económico actual, orientado a la flexibilización. Se fabrica a medida que la demanda lo reclama, en lugar de contar con un stock acumulado de mercancías. Al mismo tiempo, muchos trabajadores se vuelven prescindibles como consecuencia del progreso tecnológico. Sin enmascarar su posicionamiento ideológico, la película retrata con discreción las posturas de quienes componen el aparato productivo globalizado (empresarios, sindicatos y trabajadores). Intervienen actores no profesionales, quienes interpretan los roles que desempeñan en su vida cotidiana, siendo Jalil Lespert (el joven Frank), el único profesional del reparto. Exponente del *nuevo cine social francés*, *Recursos humanos* tuvo una muy buena acogida y cosechó numerosos premios en festivales cinematográficos de Francia, Inglaterra, Argentina y España (San Sebastián).

Elementos de análisis: Empresa industrial, prácticas en empresa, departamento de RR. HH., directivos, administrativos, obreros, sindicalistas, acuerdos y conflictividad laboral, reestructuración de plantilla, huelga.

### ★ EL INFORMADOR



#### Ficha Técnica:

Título Original: Boiler room. Producción: EE.UU. (2000). Dirección: Ben Younger. Intérpretes: Giovanni Ribisi, Vin Diesel, Nia Long, Nicky Katt, Scott Caan y Ben Affleck. Duración: 119 minutos. Color.

Sinopsis: Seth Davis (Giovanni Ribisi), joven licenciado universitario, tras montar un casino clandestino en su casa y ser recriminado por su padre, juez federal, entra a trabajar en J.T. Marlin, una sociedad de corredores de bolsa, donde percibe comisiones escandalosas. Seth quiere conseguir dos cosas en la vida: un millón de dólares y el afecto de su padre. Aunque entra con muy buen pie en el negocio y se gana la aprobación de todos, su insaciable curiosidad le lleva a situaciones fatales. Descubre algunas irregularidades y, pese a querer evadirse, es detenido.

Comentario: *Un agente de bolsa es el equivalente blanco a un vendedor de crack negro.* Esta es una de las primeras frases que se oyen en la película y las prácticas de los brokers reflejados en ella parecen demostrarlo. Los problemas para el protagonista comenzarán donde empieza su conciencia. Las cosas no son como parecen y aunque al darse cuenta de los negocios turbios que suceden en J.T. Marlin planeará un modo de escape, Seth pierde lo que más valora en la vida, la consideración de su progenitor. Reveladoras las palabras del monitor de aspirantes a brokers (Ben Affleck): *"Quien te diga que el dinero es la causa de todos los males, es que no lo tiene"*. El film, que recuerda a otros como Wall Street y La Tapadera, posee una atractiva banda sonora, compuesta en su mayor parte de canciones de rap y hip-hop.

Elementos de análisis: Mercado de valores, inversión, brokers, venta por teléfono, economía especulativa, comisiones, selección de personal, economía sumergida, ética en los negocios.

### ★ CONCURSANTE



#### Ficha Técnica:

Producción: España. (2007). Dirección: Rodrigo Cortés. Intérpretes: Leonardo Sbaraglia, Chete Lera, Miryam Gallego, Duración: 90 minutos. Color.

Sinopsis: un joven y arrogante profesor de historia de la economía gana el mayor premio jamás concedido en un concurso de televisión. Lo que en un principio debería ser una alegría enorme, se va convirtiendo, poco a poco, en un infierno al descubrir que ser millonario cuesta un dinero que no se tiene. Incluso Hacienda le exige la mitad del importe ganado. Al principio tratará de arreglar el problema pidiendo un préstamo al banco, pero esto no hará más que empeorar las cosas.

### Uso de las Tics en el aula

Comentario: El film resulta un tanto fallido, aunque interesante. Destaca la interpretación del protagonista y el extraordinario y vertiginoso montaje, con inhabituales recursos visuales, que contribuyen a levantar la inquietud en el espectador, presentando una crítica brutal, aunque esquemática del actual sistema financiero. Llegan a resultar cómicas por "excesivas" las recomendaciones del asesor (Pizarro) y deliberadamente didácticos los diálogos con Edmundo Figueroa (Chete Lera), donde el protagonista alcanza unos descubrimientos que resultan sorprendentes para un profesor universitario de Economía. Su planteamiento central es que en poco tiempo los bancos serán los únicos propietarios de todo debido a los préstamos con garantía que nunca se pueden devolver. Pero no aclara que ello sólo se produce en el caso de ausencia de rentabilidad, en la que todo el dinero obtenido se gasta -no se invierte- y no genera excedente con el que reintegrar al banco el principal y los intereses pactados. La secuencia las monedas en el tablero de ajedrez se han reproducido insistentemente.

Elementos de análisis: Trueque, conversión, monedas de oro, préstamo, interés, riesgo, garantía (hipoteca), banco, deuda, impuestos.

Uso de las Tics en el aula  
**CONCLUSION**

La elaboración de este trabajo nos resultó productiva, porque realmente es una temática actual, sumamente relevante para la aplicación en el aula. Hemos adquirido conceptos, ideas, herramientas innovadoras para emplearlas en clases, en la exposición de un trabajo, para el desarrollo de algún tema, etc. Son realmente interesantes debido a que estos instrumentos pueden ser utilizados por alumnos y docentes.

La diversidad de información nos resultó engorrosa, por eso tuvimos que realizar una búsqueda y selección compleja y minuciosa. En cambio, las encuestas ayudaron a esclarecer nuestras ideas y las respuestas reflejaron prósperos resultados derivados de la relación TICs – Educación.

Es una gran oportunidad para que los demás también conozcan esta habilidad/competencia ha desarrollar y potenciar, para ser futuros docentes cada vez más competentes.

Encontramos necesario realizar entrevistas a profesores y/o programadores para observar si ellos utilizan las herramientas informáticas en sus clases. Por eso a continuación se verá el modelo de la encuesta y luego las propiamente realizadas.



**Modelo de encuesta**

1. ¿Utiliza alguna herramienta informática en clases? ¿Cuáles?
2. ¿Qué reacción genera en los educandos?
3. ¿Cómo le resulta el manejo de las TICs?
4. ¿Cuenta con todos los recursos en el momento de llevar a cabo la clase?
5. ¿Se actualiza en esta temática?

**PRIMER ENCUESTA**

1. *¿Utiliza alguna herramienta informática en clases? ¿Cuáles?*  
Las herramientas que utilizo para el desarrollo de mis clases son PC, cañón, scanner, impresora, software específico para niños, Internet.
2. *¿Qué reacción genera en los educandos?*  
En los niños genera motivación, interés, entusiasmo, etc.
3. *¿Cómo le resulta el manejo de las TICs?*  
El manejo de las TICs me resulta fácil, práctico, pero debe haber un compromiso al momento de seleccionar el material de trabajo.
4. *¿Cuenta con todos los recursos en el momento de llevar a cabo la clase?*  
En el momento de llevar a cabo la clase cuento con los elementos mínimos, me faltaría cámara digital.
5. *¿Se actualiza en esta temática?*  
Sí, se necesita una constante actualización.

**SEGUNDA ENCUESTA**

- 1- *¿Utiliza alguna herramienta informática en clases? ¿Cuáles?*  
Las herramientas que utilizo para el desarrollo de mis clases son PC, video, blogs, webquest, Wikis, campus virtual, chat, correo electrónico, celular, cañón, scanner, impresora.
- 2- *¿Qué reacción genera en los educandos?*  
Frente a una exposición genera motivación, interés, animación, entusiasmo.
- 3- *¿Cómo le resulta el manejo de las TICs?*  
El manejo de las TICs me resulta muy práctico.
- 4- *¿Cuenta con todos los recursos en el momento de llevar a cabo la clase?*  
En el momento de llevar a cabo la clase cuento con los elementos necesarios para su desarrollo.
- 5- *¿Se actualiza en esta temática?*  
Sí, exige un inquebrantable seguimiento.

**BIBLIOGRAFÍA**

## Uso de las Tics en el aula

- ✓ Debbie Candau, Jennifer Doherty, Judi Yost y Paige Kuni. *Intel Educar*. Argentina. 2002-2003
- ✓ <http://dewey.uab.es/pmarques/tic.htm>
- ✓ <http://eduteka.org/>
- ✓ <http://personal.telefonica.terra.es/web/felipefoj/index.htm>
- ✓ <http://www.aula21.net/contenidos/htm>
- ✓ <http://www.isabelperez.com/webquest/taller/intro.htm>
- ✓ <http://www.monografias.com.htm>
- ✓ <http://www.uptodown.com/>
- ✓ <http://www.wikipedia.com.htm>
- ✓ Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. *Eje 1 uso pedagógico de las tecnologías de la información y la comunicación: reflexión pedagógica: educación, cultura y nuevas tecnologías: módulo para docentes*. 1ra Edición. Buenos Aires – Argentina. 2007
- ✓ Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. *Eje 2 uso pedagógico de las tecnologías de la información y la comunicación: alfabetización audiovisual: módulo para docentes*. 1ra Edición. Buenos Aires – Argentina. 2007
- ✓ Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. *Eje 3 uso pedagógico de las tecnologías de la información y la comunicación: alfabetización digital: módulo para docentes*. 1ra Edición. Buenos Aires – Argentina. 2007
- ✓ <http://www.civitis.com/>
- ✓ <http://zonavitual.org/index.htm>
- ✓ <http://fundabit.me.gob.ve/index.php>